

p. 36

Le renard de Shaffelton

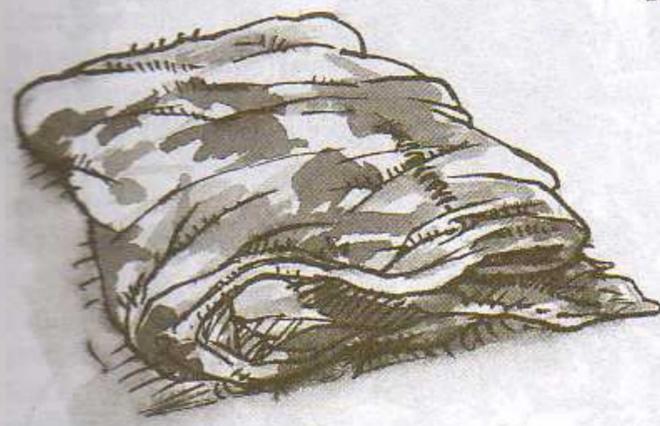
pour AD&D



I Believe...

pour Conspiracy X

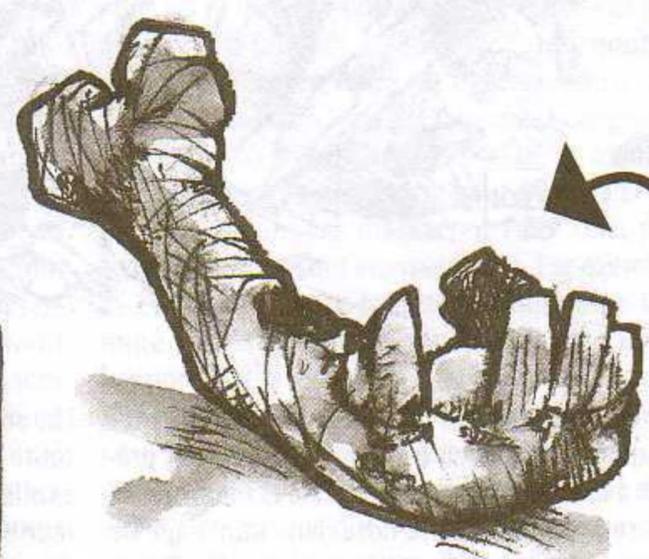
p. 40



Histoire d'os

pour Vampire : L'âge des ténèbres

p. 44



Mitch

pour Polaris

p. 48



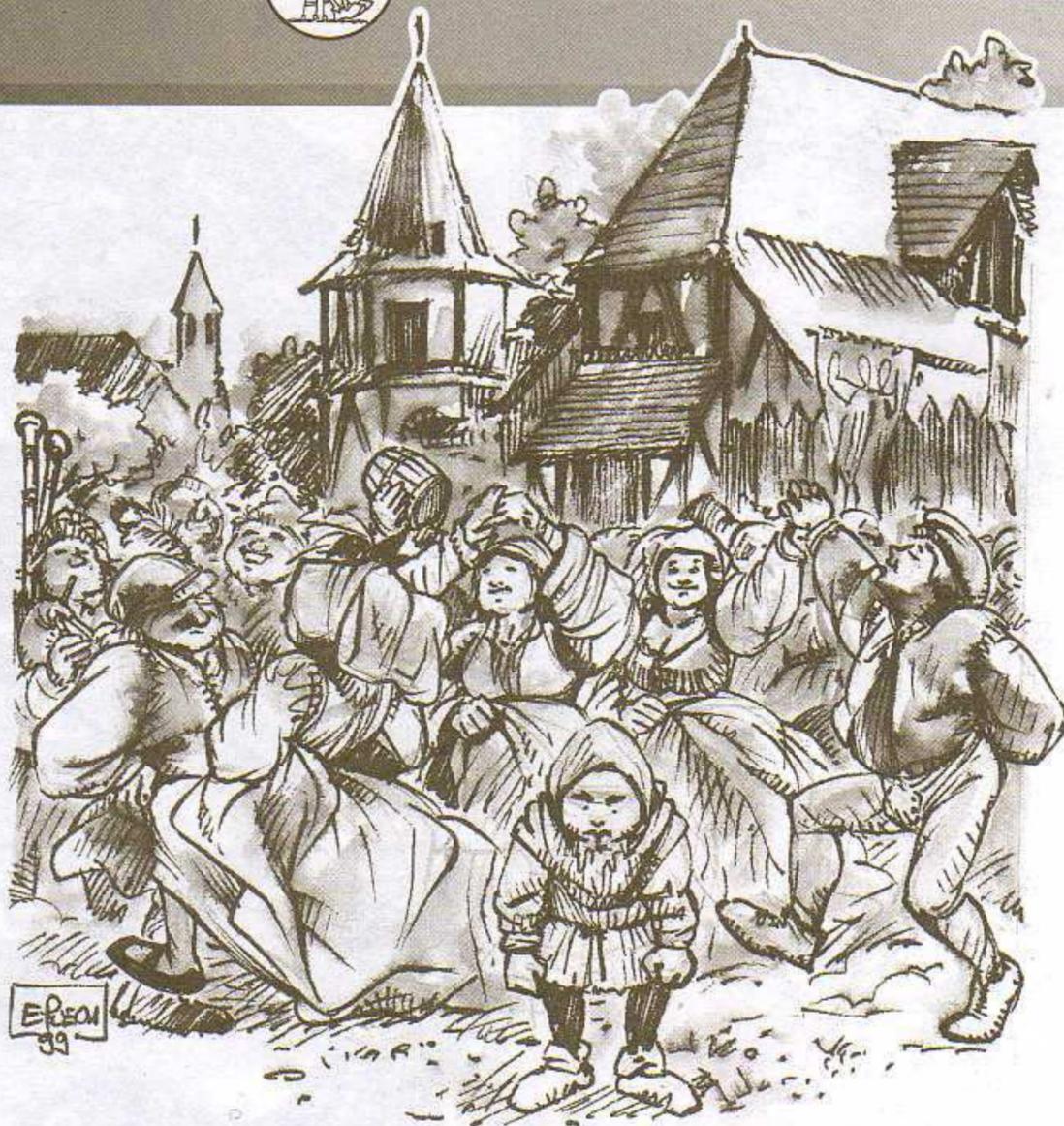
p. 52

et le scénario Grand Écran pour Warhammer
La Morr dans l'âme



Le renard de Shaffelton

Ce scénario, spécialement conçu pour un meneur de jeu et des joueurs débutants, conviendra à un groupe de 4 à 6 personnages de niveau 1 à 3.



Le bal des champignons

C'est soir de fête au petit bourg de Shaffelton. Les personnages des joueurs (PJ) sont arrivés dans l'après-midi pour se ravitailler et prendre un peu de repos. On est à l'équinoxe d'automne, mais il fait encore doux. Les derniers rayons de soleil de l'année baignent la région. Grâce à l'hospitalité chaleureuse des villageois, il y a fort à parier que la bonne humeur ambiante contamine vite les PJ. Shaffelton tout entier participe tranquillement aux ultimes préparatifs d'une veillée champêtre. Les personnages apprennent sans mal qu'il s'agit de la « nuit des champignons », une festivité annuelle qui marque la fin de la récolte des brunaumes, ces tubercules noirs à la saveur réputée dans tout le royaume. Tôt dans la soirée, les réjouissances commencent. Les PJ y sont cérémonieusement conviés. Les étrangers, aussi longtemps qu'ils acceptent de faire profiter les villageois des nouvelles du reste du monde, sont toujours bien accueillis dans cette contrée plutôt paisible. Laissez les aventuriers faire connaissance avec quelques personnalités du village, puis finalement se prendre au jeu des danses folkloriques et des chansons locales. Tel PJ sera abordé par Lloyd, le forgeron du village, qui veut examiner ses armes et se faire raconter une ou deux bonnes batailles, tel autre se laissera aller à conter fleurette à Nola, la fille du fabricant de chandelles, etc. L'important est d'intégrer les PJ au sympathique petit bourg, de façon à ce qu'ils se sentent concernés par la suite des événements. Au cours de la soirée, les plus attentifs pourront néanmoins noter une légère incon-

gruité : la population du village semble en effet manquer d'enfants en bas âge. Ceux qui sont présents à la fête représentent à peine la moitié de ce qu'il serait normal d'attendre dans un village de cette taille. Interrogés sur le sujet, les Shaffeltonois se ferment comme des huîtres, prétextant une baisse des naissances passagère ces dernières années. Ils n'ont visiblement pas envie d'aborder ce sujet lors du bal de ce soir.

Quoi qu'il en soit, un événement vient interrompre les festivités avant que les PJ aient pu en apprendre davantage. Tout à coup, l'un des petits garçons qui se poursuivaient en riant autour des tables de banquet s'immobilise. Il scrute l'assistance d'un regard courroucé, sourcils froncés, tandis que le silence se fait. Au bout de quelques instants, l'enfant se met à renifler et à grogner d'une petite voix lugubre. Les personnages peuvent alors lire un profond chagrin et une douloureuse résignation sur les visages des adultes assemblés. La foule s'écarte lentement sur le passage du jeune garçon. Sans même un dernier regard à sa mère éplorée, l'enfant prend la direction de la sortie du village. Les villageois attrapent silencieusement par le bras les PJ qui tenteraient de retenir l'enfant : d'un signe de tête, ils leur font signe d'attendre les explications. Si un aventurier décide quand même de rattraper le petit fugitif, celui-ci se défend comme un beau diable, et le PJ en question devra le ligoter ou l'enfermer quelque part pour éviter ses morsures et ses griffures. Dans tous les cas, les villageois rentrent chez eux la tête basse, sans un mot, à l'exception des hommes du conseil du village, qui demandent à s'entretenir avec les personnages.

Là, au beau milieu des vestiges de la fête que toute joie et tout entrain ont désertés, ils leur expliquent la terrible malédiction qui pèse sur leur bourgade.

Six ans plus tôt, un chasseur du village prit au piège un renard gris-roux. Hélas, l'animal n'était autre que Chrysom, le fils du mage Stormuld, lequel demeure dans une tour voisine de Shaffelton. À l'insu de son père, le talentueux enfant avait mis à profit l'un des vieux grimoires du sorcier pour opérer cette métamorphose. Le chasseur ignorait bien sûr tout de la véritable nature de sa prise. Après s'être longuement débattu, le renard parvint cependant à s'enfuir et à regagner son refuge. Mais toutes ces émotions l'avaient bouleversé au point qu'il ne put retrouver instantanément la formule qui lui rendrait forme humaine. Il resta donc quelque temps prisonnier de son apparence de renard, et fit ainsi son entrée dans la tour de son père. Par malchance, Stormuld ne reconnut pas son fils bien-aimé sous ce déguisement, et fit abattre l'animal par un serviteur. Lorsque le fils du sorcier rendit son dernier souffle, l'enchantement se rompit et il reprit soudain son aspect naturel.

Son père réussit à rappeler son âme assez longtemps pour comprendre les tenants et les aboutissants du drame. Le mage entra dans une colère terrible contre le braconnier shaffeltonois par qui le malheur était arrivé. Stormuld, vieux magicien déjà passablement gâteux, sombra alors définitivement dans la folie. Il décréta que, pour les punir de l'impair commis par le chasseur, les villageois du bourg voisin verraient leurs enfants devenir à leur tour des bêtes lorsqu'ils attein-

draient l'âge de sept ans. Il espérait que les parents commettraient alors le même genre de méprise que lui-même et le rejoindraient dans sa souffrance et sa culpabilité. Toutefois, le pouvoir du vieux Stormuld s'était bien usé avec les années, et il ne maîtrisa pas entièrement son sortilège. Au lieu d'être changés en animaux, les enfants de Shaffelton voient simplement disparaître leurs capacités à se comporter en êtres humains. Ils perdent l'usage de la parole et semblent commandés par leur seul instinct. Très vite, ils gagnent les profondeurs de la forêt où ils disparaissent à jamais. Le drame dure maintenant depuis plus d'un lustre. Tous les enfants du village subissent la malédiction durant l'année de leurs sept ans, quittant Shaffelton en grognant, par un soir de pleine lune, pour ne plus jamais s'en retourner chez eux. Après avoir lancé son sortilège, le mage renvoya tous ses domestiques pour rester seul avec sa peine. Ce sont les serviteurs congédiés qui ont mis les villageois au courant de l'origine de la malédiction.

Jusqu'à présent, les Shaffeltonois sont restés impuissants, mais la présence d'aventuriers dans leur village les incite à tenter quelque chose avant que tous les jeunes couples ne désertent l'endroit. De plus, la victime de ce soir était le propre fils du bourgmestre. Le sentiment général est donc qu'engager les personnages pour qu'ils aillent trouver le sorcier et le forcent à lever sa malédiction serait une bonne idée. Le conseil du village propose une somme de 8000 PO au groupe pour cette mission. Bien sûr, si les PJ n'ont ne serait-ce qu'une once d'âme héroïque, ils auront sans doute offert d'eux-mêmes leurs services pour lutter contre cet ignoble sortilège qui prend pour cible d'innocents enfants. Mais même dans ce cas, les villageois tiennent à les récompenser. La tour du mage Stormuld est à quelques heures de marche au nord du bourg, de l'autre côté de la forêt de Shaffelwood.

Les enfants sauvages

Lors de leur traversée de Shaffelwood, les aventuriers empruntent un chemin qui passe par le territoire des enfants victimes de la malédiction. Bien qu'ils soient à présent plus proches des bêtes que des êtres humains, ils se sont néanmoins réunis en une petite tribu, qui fonctionne de la même manière qu'une meute d'animaux sauvages. Ils se sont bâtis un campement permanent, formé de huttes grossières perchées dans les arbres. Pour défendre leur zone de chasse, ils ont également construit différents pièges que les PJ vont devoir éviter.

Ces pièges ne doivent en aucun cas décimer votre groupe. Il s'agit plus de farces enfantines que de mécanismes compliqués et mortels : pensez aux Enfants perdus de *Peter Pan*. Ainsi, l'aventurier le plus chic du groupe pourra être victime d'une trappe dissimulée qui s'ouvre sur une fosse remplie de purin. À un autre endroit, un fil tendu en travers du chemin actionne un mécanisme simple dit « miel et plumes ». Ce piège fait se déverser un seau de miel sur le personnage de tête, puis tourner une éolienne de bois qui envoie sur le malheureux assez de plumes pour le recou-

vrir des pieds aux cheveux (la perte du langage et des instincts sociaux n'entame pas la créativité des enfants). L'un de ces pièges amusants peut s'avérer réellement dangereux pour les PJ. Il s'agit d'un arbre creux sur lequel est peint une flèche rouge qui indique un large trou dans le tronc. Si un personnage se penche pour regarder à l'intérieur, il dérange une ruche et subit une attaque de 5-50PV.

Finalement, il est fort possible que les PJ soient amenés à traverser le « village » des enfants. Ceux-ci se montrent hostiles, crachant comme des chats sauvages à leur rencontre et lançant des branches mortes sur les intrus depuis leurs refuges suspendus. Si les aventuriers s'entêtent à les provoquer, les petits garçons et filles leur donnent la chasse, forts de leur supériorité numérique.

Rappelons que les plus vieux n'ont que treize ans. Ils ne devraient pas poser trop de problèmes à des aventuriers bien armés. Ils ne les poursuivent d'ailleurs que pour les faire fuir, sans d'autre armement que leurs cris et les bouts de bois ramassés par terre. Le plus délicat, en fait, sera pour les PJ de ne pas blesser grièvement ces garnements. Il faudrait que les joueurs comprennent la différence entre un combat contre des monstres ou des adversaires vraiment dangereux et celui-ci, où leur seul souci sera de se montrer assez ingénieux pour venir à bout de leurs petits assaillants sans les massacrer. Pour cela, plusieurs solutions sont envisageables. Par exemple, ils peuvent prendre la fuite et poursuivre leur route vers la tour de Stormuld. C'est sans doute l'option la plus simple.

S'ils ne peuvent se résoudre à s'enfuir devant une poignée d'enfants, ils peuvent assommer le « chef de la meute », un grand gamin hirsute d'une douzaine d'années, ce qui fera se disperser tous les autres pour quelque temps. Enfin, n'importe quel effet magique visible aura le même résultat.

Dans tous les cas, il est impossible aux aventuriers de nouer un dialogue avec ces enfants sauvages, à qui le sortilège de Stormuld a pour l'instant ôté le don de la parole et de la sociabilité humaine. Ils peuvent tout au plus montrer la direction de la tour et mettre les PJ en garde

contre ses occupants, en s'exprimant par gestes. Ils ne prennent cette peine que si un personnage a redoublé d'efforts pour instaurer une communication avec eux (par exemple en entrant dans leur jeu et en se comportant lui aussi comme un animal, ou bien à force de patience et de nombreuses rations distribuées).

L'antre de Stormuld

Le refuge du magicien a bien changé depuis la tragédie qui lui a pris son fils. Après avoir renvoyé tous ceux qui le servaient pour se murer dans sa solitude, Stormuld resta longtemps indifférent au devenir de son logis, lequel devint rapidement une véritable porcherie. Pour ne rien arranger, le magicien a laissé s'installer chez lui, il y a deux ans, une cohorte de petits monstres stupides, se disant qu'ils pourraient remplacer ses anciens serviteurs pour accomplir les tâches quotidiennes, lui laissant ainsi plus de temps pour se lamenter dans ses appartements. Les Saugrenus, comme il les a baptisés eu égard à leur comportement... insolite, sont pour la plupart des kobolds, sournois, vils et plutôt frappadingues. Ces sinistres créatures ont transformé le refuge du sorcier en véritable taudis, laissant les défenses tomber en ruine et le vent s'engouffrer par des trous béants dans les murailles, sans parler de l'état de saleté indescriptible dans lequel se trouve maintenant l'intérieur du bâtiment. Le sorcier ne quitte plus sa chambre au sommet de la tour, se faisant porter sa nourriture par les kobolds. Il a même fait condamner la porte d'entrée de sa demeure. Les Saugrenus, quant à eux, disposent de souterrains menant à l'extérieur qu'ils empruntent pour aller chasser ou terrifier les enfants sauvages. Ces passages sont désormais les seules entrées de la tour, et c'est par là que les PJ devront s'introduire s'ils souhaitent parvenir jusqu'à Stormuld.

Les sous-sols

Investis par la puanteur et les déchets des kobolds, les souterrains de la tour sont bas de plafond, sombres, et la plupart du temps étroits.

1 et 2 - Entrées extérieures. La première est dissimulée par une souche à la lisière nord de Shaffelwood. L'autre, plus évidente, débouche dans un puits à sec tout proche de la tour. Au moment précis où les aventuriers arrivent sur le site, des kobolds rentrent d'une chasse, dévoilant du même coup le premier passage.

Par ailleurs, quatre de ces petits monstres gardent chacune des entrées.

3 - Croisée des tunnels. Un brasero fait danser les ombres dans les couloirs de terre qui partent de ce carrefour. Cyanure (voir plus loin) tient conseil ici avec trois de ses congénères. Il les pousse à se rebeller contre leur chef commun. Il est probable que les personnages dérangeront ces apprentis putschistes en pleine discussion.

4 - Réserves. Les kobolds entreposent ici leur gibier et l'y laissent faisander. Une horde de rats est actuellement en train de festoyer sur les lieux. Ces animaux attaquent les PJ qui entrent dans la pièce.



Stormuld

5 - Le piège. Le tunnel donne à cet endroit sur une pièce au sol hérissé de pieux. C'est en fait le fond du piège destiné à ceux qui empruntent l'escalier de la tour (voir 12). Il est possible de grimper dans la tour par ici, avec du matériel approprié.

6 - Une petite pièce. Elle est gardée par deux kobolds et abrite un escalier secret donnant sur le poste de garde (voir 7).

Rez-de-chaussée

Autrefois habitée par les serviteurs humains de Stormuld, la tour compte deux étages dont le plus élevé constitue les appartements du sorcier. Le reste est tombé en ruine, y compris les nombreux pièges que le mage avait autrefois installé pour garantir sa sécurité. Certains, néanmoins, sont toujours plus ou moins efficaces, et les aventuriers devront se montrer prudent en explorant les différents niveaux de ce bâtiment.

7 - Poste de garde. Cette pièce, où étaient accueillis les visiteurs avant que la porte principale de la tour ne soit condamnée, tenait également lieu d'armurerie pour les deux mercenaires au service de Stormuld. Les râteliers d'armes sont à présent vides mais derrière l'un d'entre eux se trouve le passage secret par lequel arriveront sans doute les PJ.

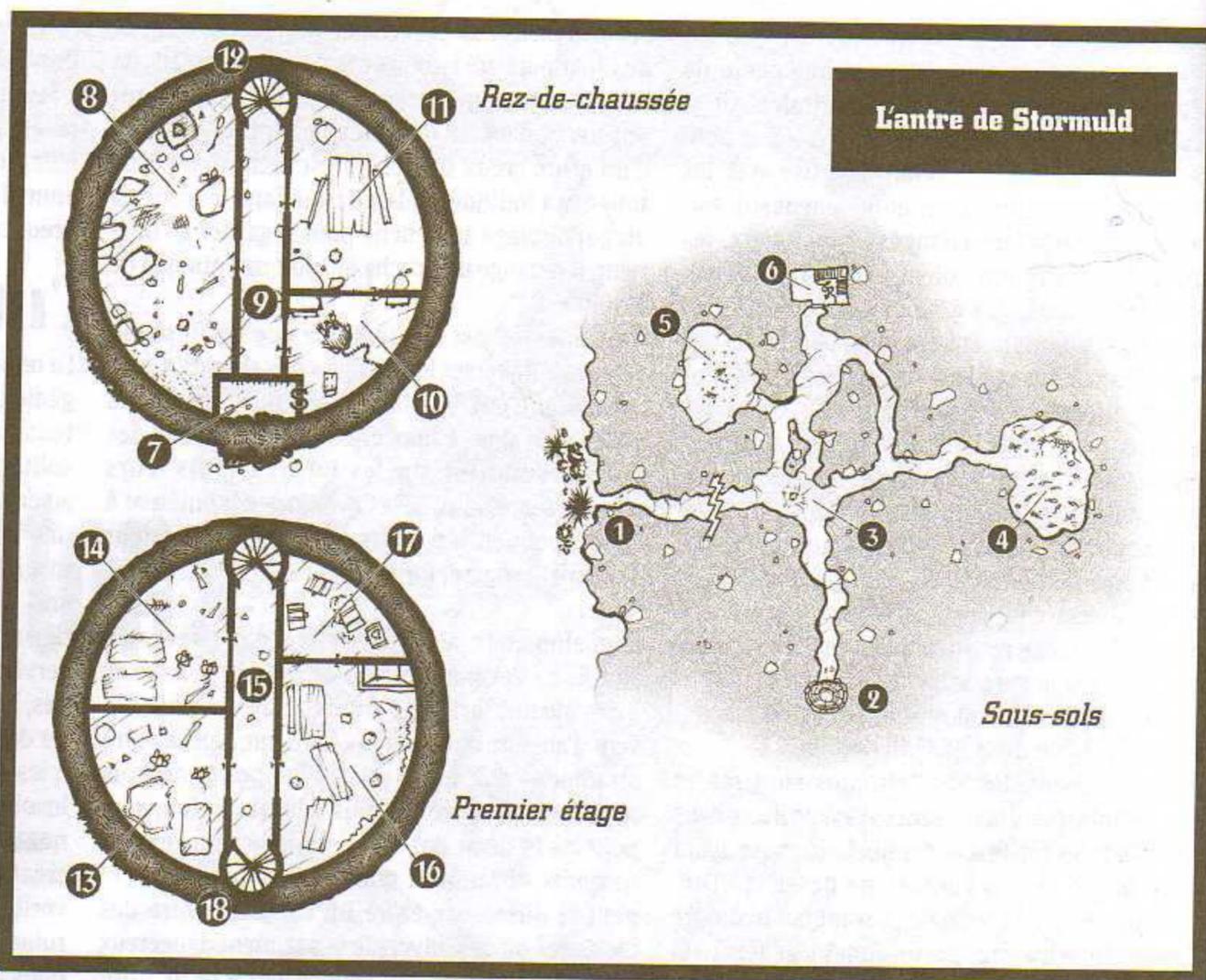
8 - Ruines. La porte d'entrée de cette pièce était protégée par un glyphe de feu, mais celui-ci a déjà été actionné, comme en témoigne la présence au sol d'un squelette de kobold. La pièce entière est recouverte de ruines éboulées, si bien qu'on ne peut deviner quelle était sa fonction initiale.

9 - Couloir. Lorsque les PJ passent devant la porte de la pièce 8, ils déclenchent une alarme magique reliée au piège suivant. Autrefois, une énorme sphère de pierre devait débouler de l'escalier au bout du couloir et écraser les visiteurs indésirables. Aujourd'hui, faute d'entretien, la boule est bloquée à mi-chemin par les divers débris qui jonchent le sol. Les personnages en sont quittes pour une belle frousse, mais ils devront néanmoins fracasser la sphère qui obstrue le passage pour pouvoir continuer leur exploration. Elle s'effrite relativement facilement : il suffit de lui infliger 70PV pour se frayer un chemin.

10 - Cuisine. Dans cette pièce est toujours enchaîné l'ours domestique qui gardait les lieux. Il est à présent nourri - mais de loin - par les kobolds, qui en ont fait leur mascotte. Sa chaîne lui permet d'atteindre n'importe quel endroit de la cuisine. Il n'y a rien à trouver dans cette pièce, hormis une potion cachée dans un tiroir (un Élixir de santé, *Guide du Maître* p. 192).

11 - Salle à manger des serviteurs. Mis à part l'état lamentable des lieux, rien à signaler.

12 - Escalier en colimaçon. Il permet d'accéder à l'étage supérieur. À mi-hauteur se trouve un nouveau piège. Il s'agissait d'une trappe s'ouvrant sur une fosse emplie de pieux, trois mètres plus bas (3d6PV). À présent, la trappe, complètement pourrie, a cédé et s'est écroulée dans la fosse, laissant le trou parfaitement visible. À moins de courir dans l'escalier, les PJ devraient donc pouvoir facilement éviter ce piège.



Premier étage

13 et 14 - Chambres. Ces dortoirs abritaient autrefois la demi-douzaine de serviteurs du sorcier. Ils servent désormais épisodiquement de refuges à certains Saugrenus. Actuellement, quatre de ces créatures s'y reposent. Si les PJ ont fait du bruit dans l'escalier, les kobolds les attendent de pied ferme et leur tendent une embuscade. Dans l'une des chambres, on peut trouver un Collier de projectiles (*Guide du Maître* p. 223, jeter 1d20 pour déterminer sa contenance actuelle).

15 - Couloir. Dans la série des vieux pièges plus ou moins hors service, une lame circulaire était censée surgir horizontalement du mur gauche, au niveau des hanches d'un homme de taille moyenne. Son déclenchement est similaire à celui du piège du couloir du rez-de-chaussée. La lame fonctionne encore mais son mécanisme rouillé ralentit considérablement sa sortie du mur (Dég. 2d10). Les PJ devraient donc parvenir sans peine à l'éviter (jet de Dextérité).

16 - Salle de banquet. À présent ravagée par l'occupation des Saugrenus, cette grande pièce était autrefois décorée de riches tentures et Stormuld y recevait ses invités. Une large cheminée occupe le mur nord. Elle abrite une créature gardienne invoquée par Stormuld. Faite de flammes magiques, elle attaque tout intrus (c'est-à-dire tout le monde en dehors du sorcier et des Saugrenus) qui s'approche à moins d'un mètre.

17 - Salle des coffres. Cette pièce abritait autrefois le trésor du sorcier, en grande partie composé d'ouvrages de magie. Les kobolds se sont servis des précieux grimoires comme combustible pour la cheminée. Il reste néanmoins des coffres emplis de pièces et des éléments d'orfèvrerie pour une valeur totale de 10000 PO, les Saugrenus n'ayant que faire de l'argent.

18 - Escalier en colimaçon. Il mène aux appartements de Stormuld.

Les Saugrenus

Cette bande de petits kobolds teigneux profite du chagrin et de la sénilité du mage pour faire les quatre cents coups dans sa tour et semer la terreur dans les environs. Menées par leur chef Archibald, ces créatures ont colonisé les souterrains de la demeure du sorcier. La plupart des kobolds sont persuadés de que leur maître - Stormuld - est un véritable seigneur des ténèbres et qu'étendre son ombre maléfique sur la région est un honneur pour eux. Seuls les plus malins réalisent qu'il ne s'agit que d'un vieux magicien gâteux qui ne sait jamais où il a rangé sa baguette, mais ils se contentent de son autorité en attendant mieux. Ces petits êtres seront les véritables adversaires des personnages lors de ce scénario. Pour les camper, souvenez-vous des bestioles idiotes mais sournoises des films *Gremlins*. Il s'agit surtout de kobolds, mais quelques gobelins ou autres ajouts de votre cru peuvent venir compléter cet ensemble hétéroclite, leur seul dénominateur commun étant une certaine propension au ridicule et au déséquilibre mental. Voici quelques mots sur les figures principales de cette charmante troupe. Libre à vous de créer vos propres Saugrenus pittoresques si vous le souhaitez.

● **Archibald, dit le Puissant.** Le chef du groupe se prend pour un ogre et a presque réussi à en convaincre sa suite. S'il se trouve pris dans un combat avec les PJ, il n'hésite pas à essayer d'écraser de ses poings des aventuriers deux fois plus grands que lui.

● **Tison.** Ce kobold pyromane a toujours sur lui un ou deux tonnelets d'huile, des briquets, des torches, et plusieurs longues mèches à pétard.

● **Cyanure.** Petit traître spécialiste des poisons, il concocte différentes sortes de venins avec les plantes qu'il trouve dans la forêt de Shaffelwood. Sa fourberie et plusieurs empoisonnements man-



Un enfant sauvage

qués envers Archibald l'ont mis au ban de la troupe. Il serait donc éventuellement prêt à s'allier aux PJ contre ses congénères. Reste à savoir si les aventuriers sont disposés à prendre le risque d'accepter dans leurs rangs un monstre sournois qui sera tôt ou tard tenté d'ajouter une petite touche personnelle au contenu de leurs gourdes...

● **Poil-d'œil.** Kobold abruti et complètement toqué, il est le loyal second d'Archibald. C'est lui qui possède le grimoire nécessaire à Stormuld pour lever la malédiction (voir plus loin). Il l'a volé dans les appartements du maître il y a plusieurs semaines, dans le but de devenir un puissant magicien. Personne n'a encore pris soin de lui expliquer qu'il devrait tout d'abord apprendre à lire.

La rencontre

Après de nombreuses péripéties, les personnages atteignent enfin les appartements de Stormuld. Celui-ci est un vieil homme à la longue barbe blanche, sale et emmêlée, et au regard hagard. Lorsque les PJ pénètrent dans sa chambre, il s'écrie soudain « Chrysom! », et s'élance vers l'un d'eux pour le serrer dans ses bras. Il est possible que les aventuriers se méprennent sur ses intentions et décident de l'attaquer, mais ils ne doivent pas oublier qu'il est le seul à pouvoir lever la malédiction. L'explication de son étrange attitude est la suivante : l'un des personnages – choisissez le magicien du groupe ou, s'il n'y en pas, le PJ le moins « rustique » d'apparence – ressemble par hasard à son fils disparu. La folie aidant, le vieux mage est donc persuadé d'avoir retrouvé son enfant (un peu grandi, certes, mais bon, les années ont passé et Stormuld en a perdu le compte). Il étreint le sosie en sanglotant jusqu'à ce que celui-ci se dégage. Ensuite, il propose au groupe de l'héberger dans sa modeste demeure, sans limitation de temps. En ce qui concerne la malédiction, il a oublié depuis longtemps qu'il l'avait lancée et il faudra des trésors de patience aux aventuriers pour raviver sa mémoire. Ah, au fait, Stormuld est également un peu dur d'oreille... Toutefois, quand il se souvient de quel sortilège parlent les PJ, il se montre tout à fait disposé à interrompre les effets, puisque c'est son fils bien-aimé qui le lui demande. Le grimoire sur lequel est inscrite la formule d'origine lui est en revanche nécessaire, et celui-ci se trouve en possession du kobold Poil-d'œil. Si les aventuriers ne l'ont pas encore récupéré, il leur faudra repartir à sa recher-

che dans les souterrains de la tour. Dès que tout est en place, Stormuld commence à incanter d'une voix hésitante. Il fait le tour de sa chambre en gesticulant de manière ridicule, et tout PJ magicien remarque la difficulté qu'a le vieux sorcier à rassembler assez de pouvoir pour simplement désactiver son sortilège. En fait, il lui faudra s'y reprendre à trois fois avant de rompre l'enchantement. S'il fut autrefois un puissant mage, il ne reste aujourd'hui plus grand-chose de ses pouvoirs... Si vous êtes d'humeur généreuse, vous pouvez admettre que Stormuld fasse cadeau de quelques livres de sorts à « son fils », si celui-ci est magicien. À vous de déterminer le nombre et la puissance de ces grimoires.

Épilogue

Une fois la malédiction levée, les aventuriers voudront certainement s'en retourner à Shaffelton pour toucher leur prime, mais tout n'est pas réglé. Il reste sûrement des Saugrenus dans la tour, et leur prolifération dans la région pourrait devenir dangereuse... Quant à Stormuld, il est possible que les PJ prennent en pitié ce vieillard solitaire et décident de lui venir en aide d'une manière ou d'une autre. Les enfants sauvages, enfin, s'ils ont retrouvé toute leur humanité perdue, ont néanmoins passé des années dans les bois. La plupart d'entre eux continuent pour l'instant d'errer dans la forêt. Il ne sera pas simple de les rassembler pour les conduire auprès de leurs familles shaffeltonnoises. Pour résoudre ces problèmes, les PJ pourraient s'installer quelque temps dans la tour de Stormuld, comme il les y a invités. Il y a certes du travail pour la rénover, mais elle pourrait au final constituer une bonne base arrière pour les aventuriers.

Alexandre Malagoli
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Archibald



LES PNJ

Pour AD&D

▶ Les enfants sauvages

Alignement neutre chaotique (sous l'influence du sortilège, sinon variable). CA 6, PV 5, TACO 20, Dégâts 1-3.

▶ Les kobolds

Alignements neutre mauvais ou chaotique mauvais. CA 8, PV 10, TACO 18, Dégâts 1-6.

▶ L'ours

CA 6, PV 50, TACO 15, Dégâts 1-12, alignement neutre.

L'animal est malheureux d'être toujours enchaîné dans la même pièce. Un personnage compétent en dressage pourra s'en faire un allié plus facilement que s'il s'agissait d'un ours sauvage.

▶ Les rats

CA 6, PV 10, TACO 20, Dégâts 1-6, alignement neutre. Traitez la horde comme une entité unique.

▶ Gardien de feu

CA 6, PV 12, TACO 16, Dégâts 1-6, alignement neutre.

▶ Stormuld

Magicien, équivalent niveau 4, alignement neutre chaotique. CA 9, PV 8, TACO 20, Dégâts 1-4.

Conspiration X



I believe...

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs moyennement expérimentés, ainsi qu'à une cellule récemment constituée. Il est souhaitable, mais pas

indispensable, que l'équipe compte essentiellement des enquêteurs plus, éventuellement, un scientifique et un gros bras.



Toute la vérité, rien que la vérité...

À en croire ses dires, frère Jean a connu l'illumination lors d'un périple à Rome en 1993, au cours duquel il prétend avoir rencontré le pape. Le Christ lui serait apparu la nuit suivante et lui aurait remis une sainte relique, rien de moins qu'un fragment de son suaire taché de son sang! À son retour aux États-Unis, l'homme qui se fait désormais appeler « frère Jean » crée son ordre, baptisé « temple de San Juan ». Celui-ci est basé dans un ranch fortifié au nord-ouest du Nouveau-Mexique, le long de la San Juan River. Il se trouve entre les petites villes de Waterflow et de Fruitland, à la frontière de la réserve navajo. Estimant avoir rassemblé suffisamment d'adeptes autour de lui, soit une trentaine de personnes, frère Jean a élu domicile dans ce lieu jugé saint quatre ans auparavant. Toute la région a entendu parler de l'évangéliste illuminé et de son temple. La plupart des gens du coin ont beau le prendre pour un fou, aucun n'est en mesure d'expliquer comment il est parvenu à guérir miraculeusement plusieurs blessés venus le consulter de toute urgence. On sait juste qu'il appose le « saint suaire » sur leurs plaies.

... sur un gros mensonge ?

Aux yeux du monde, José Christobal est l'heureux, riche et influent propriétaire de la ChristOil, une compagnie pétrolière basée au Nouveau-Mexique. En réalité, l'Atlante José Christobal caresse un vieux rêve : que le monde apprenne qu'il fut Jésus-Christ. Peu importe que ce soit vrai ou faux (à vous de voir), mais l'Atlante en est fermement convaincu.

L'histoire du temple de San Juan débute réellement au printemps 1992, lorsque la cellule de Terrence Farasel croise le chemin de Christobal. Aux yeux d'Aegis, tous les membres de la cellule disparaissent subitement sans laisser de traces, sans doute victimes d'une mauvaise rencontre avec des agents du Livre Noir. En fait, seul Terrence survit à la confrontation avec l'Atlante. Celui-ci a un projet pour l'agent d'Aegis, dont la personnalité à la fois pieuse et mégalomane l'a séduit. Après avoir savamment poussé Farasel aux portes de la folie, il lui annonce qu'il a été le Christ et qu'il cherche un apôtre pour propager sa parole. Pour prouver ses dires, l'Atlante remet à Farasel un suaire taché de sang. L'homme d'Aegis le fait analyser. Un examen au carbone 14 confirme que le suaire et le sang sont vieux de près de deux millénaires. Un examen au microscope, quant à lui, révèle la présence de nanorobots guérisseurs dans le sang. Ceux-ci sont programmés pour s'activer au contact d'un tissu organique endommagé. Ils ont pour effet de quadrupler la vitesse de régénération des tissus. Si le sang appartient bien au Christ, ce qui reste impossible à prouver, il ne fait aucun doute que celui-ci était un Atlante! Aux yeux de Farasel, l'hypothèse semble plausible. Après tout, le comportement et l'histoire de Jésus correspondent bien à la psychologie et au genre de mises en scène qu'affectionnent les Atlantes. Quant aux miracles accomplis par le fils de Dieu, ils pourraient parfaitement avoir été le produit de l'omnipotente nanotechnologie atlante.

C'est à cette époque que Farasel renonce à son ancienne identité et prend le nom de frère Jean. Le nouvel apôtre parcourt les États-Unis quelque temps, avant de se fixer avec ses adeptes dans un ranch appartenant à la compagnie de Christobal.

Malheureusement, le succès escompté n'est pas au rendez-vous. Force est de reconnaître que les faux messies sont légion et que leurs voix mensongères couvrent la divine parole de frère Jean.

Jésus est revenu !

Christobal, ne pouvant décemment pas se contenter d'une trentaine de tons en guise d'adeptes, décide de passer à la vitesse supérieure en attirant l'attention sur son ordre. Un plan comme seul l'esprit tordu d'un Atlante peut enfanter est bientôt arrêté. En l'espace d'une nuit, tous les adeptes de la secte doivent disparaître. Les indices laissés sur place doivent faire croire à ceux qui le veulent bien à un enlèvement par des extra-terrestres, et à ceux qui aiment chercher plus loin à une mise en scène aux motivations obscures. Car l'Atlante compte intriguer aussi bien l'opinion publique qu'Aegis, dont il connaît l'existence par Farasel.

Pour que son plan aboutisse, il lui faut un témoin ayant échappé à l'enlèvement. Le pigeon est tout désigné. C'est Petit Cheval, un Navajo un peu trop exalté qui a rejoint le temple de San Juan voici deux ans. Pendant que les autres adeptes mettent en scène leur enlèvement selon les instructions de frère Jean, Christobal revêt la forme du Christ et apparaît à Petit Cheval. Au passage, il lui plante un nanotraceur afin de pouvoir le repérer où qu'il se trouve. Il lui remet ensuite le « saint suaire » avec pour instruction de le protéger des « envoyés du Vatican qui vont bientôt tenter de le voler afin de dissimuler aux yeux du monde la véritable nature du Seigneur ». Dès qu'il aura caché le suaire, Petit Cheval devra contacter les anciens alliés de Farasel au sein d'Aegis, et

remettre la relique en mains propres à leurs émissaires.

Pour rendre l'histoire plus crédible, les membres du temple de San Juan, déguisés en « envoyés du Vatican », ont reçu l'ordre de traquer Petit Cheval et les agents d'Aegis qui l'accompagnent. À la fin, les vaillants agents d'Aegis doivent bien entendu

parvenir à échapper à leurs poursuivants avec la sainte relique... grâce à l'intervention providentielle du Christ.

Bien sûr, il y aura des fuites. Une telle affaire ne peut pas rester secrète. Le grand public se demandera ce que le gouvernement lui cache encore... et les autorités se demanderont si les PJ ne viennent pas de faire l'une des découvertes les plus bouleversantes de l'histoire de l'humanité. Au terme de l'aventure, histoire de ne pas laisser de témoins, Christobal supprimera frère Jean et ses adeptes en déclenchant les nanobombes qu'il a implanté dans leur cerveau.

Acte I

Comme un Petit Cheval fou

Introduction

Deux événements successifs servent à impliquer les PJ dans l'aventure. Le lien entre ces deux événements n'apparaît pas tout de suite. Ce n'est qu'une fois sur place que les personnages sont amenés à s'intéresser à l'affaire du temple de San Juan, dont toutes les télé leur rebattent les oreilles depuis le début de l'aventure.

● Le premier événement, donc, est rabâché par les médias à travers tout le pays (et au-delà). Il est question d'un certain « temple de San Juan », sis dans un ranch du Nouveau-Mexique. L'endroit semble avoir été brusquement vidé de ses habitants alors que ceux-ci dormaient. Il n'y a aucune trace de violence et rien n'a été endommagé. (En réalité, tout le monde est parti à bord d'hélicoptères appartenant à la compagnie pétrolière de Christobal.) Les rares témoignages des voisins recueillis par les chaînes de télévision, la radio et la presse se ressemblent tous plus ou moins. Ils font état de rayons lumineux multicolores se déplaçant à grande vitesse du côté du ranch au cours de la nuit. C'est dans cette ambiance de frénésie médiatique que les PJ prennent leur petit déjeuner, juste avant d'être contactés par leur cellule-mère.

● Le second événement, et le véritable point de départ de l'aventure pour les PJ, a pour origine Petit Cheval. Celui-ci a scrupuleusement suivi les instructions de l'Atlante. À l'arrivée des « envoyés du Vatican », il a caché la relique dans le ranch puis a pris un bus pour Rattlesnake, dans la réserve

navajo de l'Arizona. Une fois sur place, il comptait rejoindre le repaire de son cousin Marcus Twobows et, de là, appeler le contact de Farasel. Mais Petit Cheval n'atteint pas sa destination. Nerveusement excité et délirant, il fut confié à la police par le chauffeur du bus. Les autorités le placèrent dans une maison de repos située dans

la proche banlieue de la ville de Shiprock, au Nouveau-Mexique, le temps de se renseigner sur lui. Dans un sursaut d'énergie, il parvint à échapper à la vigilance du personnel juste assez longtemps pour appeler Ernest Burton, un ancien contact de Terrence au sein d'Aegis, à partir du poste téléphonique d'une station-service. Or, il se trouve que Burton fait partie de la cellule-mère des PJ. Du coup, nos héros se voient confier la délicate mission de contacter ce mystérieux interlocuteur qui connaît l'existence d'Aegis et le moyen de joindre certains de ses agents. « Ses propos étaient plutôt incohérents. Mais il savait que je fais partie d'Aegis, déclare Burton. En substance, il a dit sur un ton fiévreux qu'il avait un objet important à nous remettre. Puis il a parlé d'agents du Vatican qui le retenaient prisonnier chez les anges perdus, ou quelque chose de ce goût-là. L'appel a pu être localisé. Il provenait d'une station-service située dans la périphérie de la ville de Shiprock, au Nouveau-Mexique, dans la réserve navajo. Retrouvez ce type, découvrez ce qu'il sait, comment il l'a appris et ce qui se passe. L'affaire est grave. Il s'agit d'une brèche critique dans le système de sécurité de notre organisation. Si Aegis Prime apprend ça... Oh, j'allais oublier! Il a aussi dit s'appeler Petit Cheval. Soit c'est un nom de code, auquel cas ce n'est pas un des nôtres car il ne figure pas dans nos fichiers, soit nous avons affaire à un Indien. »

Les Anges perdus

En procédant avec méthode, les PJ ne devraient pas avoir de mal à trouver l'asile des Anges perdus. Il se trouve à moins de quinze minutes à pied de la station-service depuis laquelle Petit Cheval a appelé Ernest Burton. Charlie, le garagiste, connaît l'existence et l'adresse de l'asile. Il est par ailleurs en mesure de décrire cet Indien « un peu cinglé sur les bords » qui s'est servi de son téléphone avant de se faire réembarquer par les infirmiers de l'asile. Celui-ci est une ancienne mission reconverte en maison de repos pour malades mentaux. On n'accueille ici que des pensionnaires atteints de démences légères. La plupart sont infirmes. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils ne sont pas étroitement surveillés par le personnel. En fait, le règlement de l'asile est strict et contraignant pour les malades comme pour les visiteurs. L'architecture victorienne du lieu (une curiosité en soi) lui donnait sans doute du charme dans ses jeunes années. Mais aujourd'hui, son état de délabrement, consécutif à quelques coupes sombres dans le budget de l'assistance sociale du Nouveau-Mexique, le rend particulièrement sinistre. On dirait un morceau de manoir anglais maudit planté dans un paysage de western. L'intérieur est encore pire. Des murs noircis par la crasse au papier peint moisi en passant par les cafards qui se promènent librement sur les plateaux-repas de vieux Navajos grabataires, l'endroit est aux limites de l'insalubrité.

E t l'ennemi!

Les risques que ce tout remue-ménage attire l'attention du Livre Noir sont considérables. Si vous trouvez que cela constitue un ajout intéressant au scénario, considérez que cette organisation envoie une équipe composée d'Hommes en Noir ou d'humains. Elle est chargée d'enquêter sur les enlèvements extraterrestres du temple de San Juan. Christobal n'ayant jamais entendu parler du Livre Noir, l'organisation rivale d'Aegis est susceptible de bouleverser les plans de l'Atlante (au moins par ses méthodes radicales) et donc d'ajouter du piment à l'aventure.

Rencontrer Petit Cheval n'est pas une mince affaire, d'autant que Miss Hurt, la directrice de l'établissement, prend très au sérieux la surveillance de cet inconnu agité et fugueur qui lui a été confié par la police. Les PJ doivent faire preuve de diplomatie ou d'ingéniosité pour obtenir d'elle l'autorisation de s'entretenir avec Petit Cheval. Hormis Miss Hurt, tous les employés de l'hospice sont parfaitement corrompibles, mais encore faut-il que les PJ aient la présence d'esprit de tester leur intégrité. En tout cas, ils ne sont pas prêts à aller jusqu'à faciliter l'évasion de Petit Cheval.

Les sédatifs semblent cesser d'agir lorsque Petit Cheval réalise qu'il se trouve enfin face aux « émissaires du Christ », ainsi qu'il appelle les PJ. Hélas, ces derniers comprennent vite que le jeune Navajo ne se mettra pas à table si facilement, et que le mieux reste encore de jouer son jeu. « Je répondrai à toutes vos questions mais d'abord, vous devez m'aider. M'aider à fuir ce purgatoire! Car le Christ a des ennemis, et ils en veulent à ma vie! Car ils savent que je sais! La vérité. La relique. Le Christ m'a confié la sainte mission de vous conduire sur sa voie. De vous amener dans ses traces afin qu'il vous illumine à votre tour de sa divine lumière. C'est lui qui m'a donné vos coordonnées, je vous le jure! Je répondrai à vos questions. Je vous dirai ce que je sais, mais pas ici! Les murs ont des oreilles, celles du diable, de l'Antéchrist qui sommeille au cœur du Vatican. Ses envoyés me poursuivent! Comme ils ont enlevé mes frères à bord de leurs vaisseaux nocturnes, ils veulent enlever aux enfants d'Adam et Eve l'outil de rédemption, la sainte relique que j'ai caché en moi! Dans les tréfonds de mon âme se trouve le chemin qui mène jusqu'à elle! Libérez-moi et je vous guiderai! Libérez-moi et je vous enseignerai! »

La fille de l'air

Il ne reste donc plus aux PJ qu'à concocter un petit plan d'évasion. À eux de voir s'ils veulent faire dans la dentelle ou non. Tout dépend de la nature de leur cellule. Les PJ peuvent faire sortir Petit Cheval au grand jour en se faisant passer pour des agents relevant d'une autorité quelconque ayant reçu l'ordre de récupérer le Navajo. Ils peuvent aussi jouer aux barbouzes en rendant une petite visite nocturne à l'hospice, le visage



José Christobal

Marcus Twobows



Petit Cheval

masqué et l'arme au poing. Dans un cas comme dans l'autre, frère Jean profite de l'occasion pour lancer quatre de ses hommes, armés de pistolets, à la poursuite des PJ. Ils tirent dans la direction du groupe, mais font bien attention de ne pas les toucher. Le but est de leur faire peur et de les conforter dans l'idée qu'il y a du vrai dans les délires de Petit Cheval. Une fois hors de l'asile, le moment est venu d'organiser une petite poursuite automobile. Choisissez un véhicule dont les performances sont équivalentes à celui des PJ. La voiture des assaillants provient du parc automobile de la ChristOil Company. Bien entendu, elle a été déclarée volée le jour même. Quant à faire parler d'éventuels prisonniers, le fanatisme des hommes de frère Jean est tel qu'ils résisteraient même à la torture. Tout juste disent-ils qu'ils sont envoyés par le démon tapi au sein du Vatican. Plus intéressante est la réaction de Petit Cheval s'il voit que ses poursuivants sont ses propres frères : « Démons, démons ! Faussaires ! Ils volent nos visages ! », hurle le Navajo avant de fondre en larmes, incapable de s'expliquer plus clairement sur sa réaction.

L'histoire prend une tournure encore plus intéressante si les PJ peuvent contrôler l'identité de leurs agresseurs et pensent à le faire. Ils apprennent alors que ces hommes sont membres du temple de San Juan, et qu'ils ont donc théoriquement disparu depuis plusieurs jours. Ils ne peuvent en revanche apprendre la même chose de Petit Cheval, car celui-ci n'était pas officiellement membre de la secte.

Après cet épisode mouvementé, Petit Cheval insiste pour que les PJ l'accompagnent chez un de ses cousins. « Une légion démoniaque est à nos trousses ! Seuls, nous ne parviendrons pas à notre but. Mon cousin est un être bon et généreux, un grand sorcier. Il nous aidera dans notre sainte croisade contre les forces du Malin. Alors, on y va ? Dites, hein ? On y va ? »

Marcus Twobows

Devant tant d'insistance, les PJ devraient rapidement prendre la direction de Rattlesnake, dans l'Arizona. Marcus Twobows possède le *Red Rock*

Café, un bar doublé d'une station-service dans la périphérie de la ville, du côté des grandes raffineries de la zone industrielle. La première surprise vient de l'impressionnant nombre de camions et autres véhicules garés devant ce sinistre troquet. Les clubs plus attirants et plus faciles d'accès ne manquent pourtant pas en ville ! Comment tant de monde tient-il dans un bâtiment de dimensions aussi modestes ? Et puis d'ailleurs, où sont-ils ? Le petit bar est à moitié vide ! Les PJ ont leur réponse lorsqu'une séduisante serveuse navajo qui a reconnu Petit Cheval leur indique la direction de la cave, dont l'accès est surveillé par un videur monumental et une caméra. Et pour cause ! Les deux cents mètres carrés du sous-sol abritent un tripot clandestin en pleine effervescence, où les employés des compagnies pétrolières et les camionneurs de passage viennent perdre en une nuit leur salaire d'un mois.

L'heureux propriétaire, Marcus Twobows, accueille son cousin et les PJ le plus cordialement du monde... en apparence. Il serre Petit Cheval dans ses bras, heureux de le trouver sain et sauf. Puis il le mitraille de questions sur les disparitions du temple de San Juan. Au passage, les PJ peuvent apprendre que Petit Cheval avait rejoint la secte deux ans auparavant. Toutefois, l'ambiance se dégrade vite. Des personnages observateurs se rendent bientôt compte qu'ils sont surveillés par trois gros bras armés. Et puis, Twobows n'hésite pas à les interroger sur la raison de leur présence. Il leur fait comprendre avec le sourire qu'ils ne sortiront pas vivants du tripot s'ils ne le convainquent pas qu'ils n'en veulent pas à ses intérêts.

Une fois rassuré, Twobows, reconnaissant de l'aide que les PJ ont apporté à son cousin, leur propose son appui. Il est notamment en mesure de leur fournir des armes et des véhicules. De plus, il est disposé à les accompagner et à leur prêter une ou deux brutes s'il n'y a aucun combattant parmi les PJ. Petit Cheval requiert ses talents de sorciers pour lutter contre les démons qui les traquent. Twobows sorcier ? Autrefois, en effet, il enfilait sa panoplie pour les cars de touristes et aussi pour amuser Petit Cheval. Il n'est jamais parvenu à faire comprendre à ce dernier qu'il n'était pas un vrai sorcier.

À partir de là, Petit Cheval recommence à s'exciter. Il est temps d'aller récupérer la sainte relique qu'il a caché quelque part dans le ranch du temple de San Juan !

Acte II

Le pèlerinage du fou

La voie de l'illumination

Cette partie du scénario dépend largement de l'esprit d'initiative et des capacités d'enquêteurs des PJ. À un moment ou un autre, ils voudront sans doute se renseigner sur le temple de San Juan. Ils peuvent alors apprendre que le ranch appartient à un magnat du pétrole appelé José Christobal, actionnaire principal de la ChristOil Company. Celui-ci est réputé pour être un homme difficilement accessible, et les PJ s'en rendent très vite compte s'ils tentent de le joindre.

Pour ce qui est de l'historique officiel du temple de San Juan, il leur suffit d'allumer la télé ou de lire les journaux. S'ils poussent le zèle jusqu'à faire leur propre enquête, les PJ apprennent vite que certains témoignages ne se contentent pas de faire allusion à des « lumières dans le ciel ». En effet, le ranch voisin appartient à une bande de miliciens paranoïaques et antifédéraux. D'après eux, ce sont, non pas des soucoupes volantes, mais des hélicoptères de l'armée qui auraient atterri durant la nuit dans la cour du ranch. Les miliciens affirment avoir vu des agents fédéraux armés jusqu'aux dents tirer les habitants du ranch de leurs lits et les forcer à monter à bord des

appareils. Ni les autorités, ni les médias « sérieux » n'ont accordé de crédit à ce témoignage. Après tout, comment ces miliciens auraient-ils pu voir ce qui se passait à près de cinq kilomètres de là ? En revanche, les tabloïds s'en sont donnés à cœur joie. S'ils ne pensent pas à les consulter, les PJ peuvent tenter de gagner la confiance des miliciens afin d'en apprendre plus. Jack Buster, un ancien pilote d'hélicoptère de l'US Army, leur raconte alors comment il a reconnu le bruit des moteurs, enfilé sa tenue de camouflage, pris ses lunettes à vision nocturne et son M16 avant de suivre les hélicoptères jusqu'au ranch. Il ajoute qu'il a tiré sur un des hélicoptères lorsque ceux-ci repartaient. Il pense l'avoir touché. En se renseignant, les PJ peuvent apprendre que la ChristOil possède un parc d'hélicoptères Bell rachetés au rabais à l'armée il y a une dizaine d'années. L'héliport de la compagnie, situé en bordure du plus important champ pétrolier de la ChristOil, est à moins de deux cents kilomètres au sud du ranch, tout près de la réserve navajo. S'ils interrogent les ouvriers navajos qui vivent dans les préfabriqués à côté de l'héliport, ils leur confirment que quatre appareils ont fait un aller-retour au cours de la nuit. Ils sont passés en rase-mottes au-dessus de leurs dortoirs. Leur voyage a duré assez longtemps (environ cinq heures) pour qu'ils fassent l'aller-retour jusqu'au ranch. Ces trajets

ne sont bien entendu pas signalés dans les rapports de vol, et les hélicoptères n'ont été détectés par aucun radar, preuve qu'ils ont constamment volé en rase-mottes. Si les personnages trouvent un moyen d'inspecter les hélicoptères, il s'avère que l'un d'entre eux est en révision dans un hangar. Il présente trois impacts de balles de gros calibre, qui proviennent bien du fusil de Buster. Pour faire toutes ces découvertes, les PJ devront une fois de plus démontrer leurs talents de ninjas face à des barbelés, des caméras de surveillance, des vigiles secondés de chiens et des miradors équipés de projecteurs. Impossible en effet d'obtenir une accréditation officielle pour visiter ce qui est organisé comme une véritable forteresse. Au cas où les PJ seraient fait prisonniers, Christobal en est très vite informé. Agacé par ces incompetents, il donne des instructions pour qu'on leur laisse une occasion de s'enfuir. Une surprise beaucoup plus grosse attend les PJ s'ils approfondissent leurs investigations sur le leader de la secte. En recoupant les informations dont ils disposent sur frère Jean (son apparence et ses empreintes, relevées à l'occasion d'une arrestation lors d'une manifestation antiavortement illégale) et la base de données des autorités fédérales, ils apprennent que la véritable identité du gourou est... classée « Secret Défense ». Cela veut dire qu'il travaillait d'une façon ou d'une autre pour le gouvernement avant d'endosser son costume de prophète. L'ultime découverte, les PJ la font s'ils s'en remettent à leur cellule-mère pour éclaircir l'affaire. Burton se charge de passer outre la protection fédérale de l'identité de frère Jean, et la nouvelle ne tarde pas à tomber : il se nomme Terrence Farasel, et dirigeait autrefois une cellule d'Aegis avec laquelle Burton collaborait jusqu'à la disparition complète de ses membres, il y a sept ans.

En effet, frère Jean et une dizaine de ses adeptes choisissent ce moment pour mitrailler le bâtiment. Les vitres volent en éclat. Une grenade incendiaire met le feu à l'étage où se trouve le groupe. Les hommes de frère Jean prennent toutefois garde à laisser une échappatoire aux PJ, par un balcon au premier étage ou par la porte de derrière. Attention, les adeptes ont l'autorisation de tuer une partie de la cellule. Après tout, cela rendra la scène plus crédible. Donc, on ne rigole plus ! Quant aux huit agents du FBI postés à l'entrée du ranch, le reste des adeptes ne leur laisse aucune chance. À la seconde où commence la fusillade, ils les abattent par surprise à coups de grenades à fragmentation et de fusils d'assaut. Logiquement, les PJ devraient prendre la fuite à travers champs sans demander leur reste. C'est alors que Christobal entre en scène. Soudain, un puissant faisceau de lumière venu du ciel illumine le groupe de fugitifs. Ceux-ci voient alors un ovni « deux assiettes » (un exemple typique de vaisseau atlante) se stabiliser au-dessus de leurs têtes. Puis un rayon antigravitationnel invisible soulève nos héros et les transporte dans le vaisseau par un sas qui s'ouvre sous le ventre de l'engin. Lumière. Il semble que l'intérieur du vaisseau ne soit fait que de cela. De cela et d'apesanteur, où les PJ ont la sensation de flotter dans un infini lumineux. C'est alors que Christobal leur apparaît sous l'apparence de Jésus-Christ. Il les contemple pendant un moment, faisant un énorme effort pour paraître bon et rassurant. Il ne prononce qu'une phrase : « Soyez bénis, enfants du Seigneur mon Père ». Puis plus rien, le néant de l'inconscience. Les PJ se réveillent le lendemain matin avec une grosse migraine. Ils sont allongés sur la berge de la San Juan River, à une vingtaine de kilomètres du ranch. Twobows est avec eux, s'il n'est pas mort entre-temps. Le suaire se trouve dans la poche du costume de l'un des PJ. Au ranch, il n'y a plus que des morts. Frère Jean, Petit Cheval et tous les membres de la secte qui étaient encore vivants ont succombé à une hémorragie cérébrale foudroyante causée par l'explosion des nanobombes déclenchées à distance par Christobal. Les médias vont faire leurs choux gras de ce nouveau mystère, à moins bien sûr qu'Aegis ou le Livre Noir ne couvre l'événement en bouclant la zone, par exemple pour cause d'alerte bactériologique...

Conclusion

A priori, il y a une forte probabilité pour que tout se déroule selon les plans de Christobal. Toutefois, les PJ ont à plusieurs reprises l'occasion de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Certes, l'identification de frère Jean, l'analyse du suaire et le petit voyage en soucoupe volante devraient convaincre Aegis que les PJ sont entré en contact avec un Atlante. Quant à savoir s'il s'agit d'une mauvaise farce ou si le Christ était vraiment un Atlante, chacun est libre de croire ce qu'il veut...

Mehdi Sahmi
illustration : Éric Puech

Merci à mon conseiller technique Abdelkrim « Arrête tes conneries Mehdi, Conspiration X est un jeu sérieux ! » Belal.

LES PJ

Pour Conspiration X

► José Christobal

Un sosie de Jésus tiré à quatre épingles. Reprenez les caractéristiques de Tyr Amon, p. 206 du livre de base.

► Petit Cheval

Navajo d'une vingtaine d'années au visage doux et à l'air hagard.

For 2 Tai 3 Agl 4 Ref 4
Per 3 Vol 2 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes de poing (pistolet) 1, Bagarre 2, Discrétion 3, toute autre compétence appropriée à 1.

► Marcus Twobows

Navajo d'une trentaine d'années au regard perçant.

For 4 Tai 3 Agl 4 Ref 4
Per 3 Vol 3 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes automatiques 1, Armes d'épaule (fusil) 2, Armes de poing (pistolet) 3, Bagarre 3, Discrétion 1, Conduite 3, toute autre compétence appropriée à 2.

► Adversaire type

(Brute de Twobows, adepte de frère Jean, soldat, policier, agent fédéral, milicien ou vigile de la ChristOil)

For 4 Tai 4 Agl 3 Ref 3
Per 3 Vol 3 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes automatiques 2, Armes de poing (pistolet) 3, Armes d'épaule (fusil) 2, Bagarre 3, toute autre compétence appropriée à 2.

Jésus-Christ en soucoupe volante

La dernière étape de l'aventure consiste à se rendre discrètement au ranch afin d'y récupérer la « sainte relique » dont Petit Cheval parle tant. Pour cela, il faut d'abord contourner le barrage tendu par le FBI sur la route du ranch. Les PJ n'ont donc pas d'autre choix que de s'y infiltrer de nuit en passant à travers champs. Cela s'avère facile si les PJ sont parvenus à faire ami-ami avec les miliciens. À défaut, il faut se contenter du « légendaire sens de l'orientation indien » de Twobows. Heureusement, dès que celui-ci admet enfin qu'il est perdu, Petit Cheval prend la relève avec plus de succès. Il reconnaît bientôt le ranch et court comme un dératé vers la « super-cache ultrasecrète » où il a dissimulé la relique. Autrement dit, il file droit à sa chambre. Le jeune Navajo, surexcité, se jette sur le coffre de bois qui contient ses affaires, en sort une poupée de chiffons aussi vieille que lui et en extrait la relique avec fierté. Les PJ sont maintenant en possession d'un bout de tissu taché d'un sang censé être celui du Christ ! Hélas, ceux d'entre eux qui comptaient prendre le temps de s'extasier devant cette merveille sont vite déçus.

Vampire : L'âge des Ténébres

Histoire d'os

Ce scénario conviendra à des personnages plutôt jeunes, des joueurs de tous niveaux et un meneur de jeu plutôt expérimenté. Situé en Transylvanie, il peut être transposé ailleurs sans difficultés, à la grande joie des meneurs de jeu qui ne disposeraient pas de « Chronica Transylvania ».



Introduction

Avril 1199. Les personnages-joueurs vivent tranquillement leur petite vie de vampires, lorsque leur tranquillité est subitement réduite à néant. La région où ils se trouvent devient le théâtre de violents affrontements entre deux familles nobles rivales, les Davarta et les Thaddicz. Au cours d'une partie de chasse, Anton Davarta aurait insulté Karl Thaddicz, et l'offense est si grave que toute la parentèle de ce dernier a juré d'exterminer les Davarta. Les deux ennemis mobilisent et, en attendant de déclencher de véritables hostilités, ils se livrent à des coups de main et des escarmouches. De petits groupes se rendent sur le territoire du voisin, pillent un village ou deux, brûlent les granges, tuent les bêtes et emmènent les paysans en captivité. La vraie guerre éclatera à la fin du printemps, et tous les observateurs sont d'accord pour dire que les Davarta n'ont pas l'ombre d'une chance.

Bien sûr, l'affaire ne se limite pas à ce qu'en perçoivent les mortels. Les personnages en savent plus long. Les Thaddicz sont l'une des familles nobles qui servent Miczko, un Tzimisce âgé et peu commode. Quant aux Davarta, leur castel hébergeait jusqu'à une date récente Helga, une Toréador d'origine grecque. Elle est morte l'année dernière, laissant une toute jeune descendante, une certaine Augusta, que les personnages n'ont encore jamais rencontrée.

A priori, nos héros se sentent sans doute assez peu concernés par l'affaire. Laissez-les s'y intéresser ou s'en désintéresser à leur guise. Toutefois, la situation ne tarde pas à s'envenimer, et le jeu des alliances entre familles mortelles

menace d'entraîner le ou les fiefs des PJ dans la guerre, et qui pis est du côté des Davarta. De plus, les PJ ont peut-être eux-mêmes des liens ou des solidarités de clan avec l'un des deux camps...

Le 11 juillet, l'armée des Thaddicz se met en marche. Le même soir, les PJ reçoivent la visite d'un messenger. L'homme leur remet une lettre, signée du baron Robert d'Aigueblanches, le régent de la fondation tremere la plus proche, à une centaine de kilomètres plus au sud. En échange de faveurs à négocier par la suite, mais qu'il leur promet considérables, il demande aux PJ de veiller à ce que cette guerre soit longue, sanglante et indécise. Bien sûr, le nom des Tremeres ne doit pas être prononcé. S'ils acceptent, le messenger leur remet un sac d'or bien rebondi « pour leurs premiers frais ». Si les personnages se montrent méfiants et entreprennent d'interroger le messenger, ils se rendent vite compte qu'il ne sait pas grand-chose. C'est le héraut d'un petit noble saxon. Trois nuits plus tôt, un homme au visage dissimulé par le capuchon d'une grande cape est venu lui confier cette mission, et il s'est senti incapable de refuser. En plus d'être sorciers, les Tremeres sont connus pour maîtriser la Domination, l'histoire est donc plausible.

Le dessous des cartes

À première vue, Miczko est un Tzimisce heureux, cruel et monstrueux comme tous ses congénères.

Mais même les monstres ont des faiblesses et, après six siècles à verser le sang et torturer, Miczko rêve de redevenir humain.

Il a suivi de nombreuses pistes. Actuellement, il est obnubilé par les reliques, celles des saints chrétiens... ou de certains caïnites.

Helga, la Toréador décédée, possédait un fragment de mâchoire dont on prétend qu'elle serait celle de Saulot en personne. Elle a eu l'imprudence d'en parler à Miczko, qui a décidé que toucher cette relique le mettrait sur la voie de la rédemption. Après s'être fait prier pendant des décennies, Helga était sur le point de se laisser fléchir lorsqu'elle est morte, tuée par Augusta, sa progéniture. Celle-ci s'est retrouvée en possession du morceau de mâchoire, mais elle est trop jeune et trop sûre d'elle pour gérer cette situation. Elle a commis l'énorme imprudence de refuser la visite de Miczko. Frustré, le Tzimisce veut désormais s'emparer de la relique et d'Augusta, et de torturer cette dernière à ses moments perdus, en attendant le miracle.

Et les Tremeres ? Eh bien, leur intérêt dans cette affaire est exactement à l'opposé de ce que croient les PJ. D'Aigueblanches a besoin d'Augusta pour contrebalancer la puissance de Miczko. Pour l'heure, il est occupé sur sa frontière ouest par une série d'escarmouches avec un voïvode particulièrement teigneux, et il est incapable d'agir en personne. Il a donc envoyé un messenger aux PJ, porteur d'une lettre leur demandant de soutenir discrètement Augusta.

Une nuit, dans une auberge anonyme, quelqu'un s'est introduit dans la chambre du messager, a volé la véritable lettre et l'a remplacée par une autre... Le coupable se nomme Josué. C'est un Salubrien, un représentant du clan détruit par les Tremeres, un clan dont Saulot était le patriarche... L'idée qu'un morceau de l'Ancien puisse se trouver entre les mains d'un Toréador, et pire, risquer de passer entre celles d'un Tzimisce, l'a poussé à agir. Josué prévoit de profiter de la confusion semée par la guerre pour s'introduire dans le château et voler la relique. Le faire en compromettant les intérêts d'un Tremere est un bonus. Le messager s'est réveillé au cours de l'échange de lettres, mais Josué n'a eu aucun mal à effacer le souvenir de l'incident.

Acte I

La guerre

Les lieux

Le fief des Davarta va servir de champ de bataille. C'est un territoire raisonnablement vaste, de forme approximativement rectangulaire, mesurant une vingtaine de kilomètres de large et une trentaine de long. Ses traits les plus marquants sont :

- **La forêt.** Les trois quarts du domaine sont couverts d'une forêt ancienne et très dense. Le territoire boisé est celui que les paysans ont jugé le moins cultivable. Autrement dit, le sol est rocailleux et accidenté presque partout.
- **Les essarts.** Il existe une demi-douzaine de ces petites zones récemment défrichées. Elles sont souvent à peine plus vastes que de grandes clairières. On y trouve des petits villages, rarement plus d'une vingtaine de maisons en torchis tassées autour d'une église catholique ou orthodoxe selon la nationalité des colons (trois des villages sont valaques, quatre sont peuplés de colons allemands et flamands). Dans tous les cas, leurs habitants montent une garde vigilante et fuient en forêt au moindre signe de menace.

- **Le monastère Saint-Georges.** Un petit monastère orthodoxe occupe une enclave au nord-est du fief. Ses vingt-six moines gèrent très efficacement deux villages. Officiellement neutres, ils exercent des droits seigneuriaux sur le fief d'Arscu, à un jour de cheval à l'ouest, et ont mobilisé le seigneur Ion d'Arscu pour consolider leurs défenses.

- **Les deux rivières.** La Jana, un torrent non navigable, se jette dans l'Irth, un cours d'eau large et placide qui va à son tour se jeter dans le Danube.

- **Le château.** Le castel des Davarta se trouve sur une île au milieu de l'Irth. Pour l'époque, il est assez imposant, avec ses deux enceintes de pierre et son grand donjon carré. En raison de son emplacement, il est toujours froid et humide. Au deuxième acte, les PJ risquent d'y passer un certain temps. Ils découvriront à ce moment-là qu'il dispose de nombreuses petites chambres creusées dans la roche, sous le niveau de l'eau. Elles étaient destinées à servir de saloirs, mais elles font d'excellents appartements pour des vampires... Par ailleurs, un tunnel raide et étroit passe sous la rivière et débouche sur la rive nord de l'Irth. La sortie est camouflée et fermée par une épaisse porte de chêne.

- **Les forts.** Trois petites forteresses situées sur des pitons rocheux en forêt servent de poste de garde. Elles se nomment fort Cusza, fort du Gué (sur l'Irth) et fort aux Chevaux. Seul ce dernier se trouve sur le trajet de l'invasion. Ses défenseurs, se sachant surclassés, tenteront de fuir. Malheureusement pour eux, Miczko a décidé de les utiliser pour faire un exemple.

Les armées

Les Davarta

- **Forces mortelles.** Elles sont limitées à cent cinquante hommes placés sous la conduite d'Anton Davarta, un quadragénaire usé et tuberculeux. Dépouvé d'imagination et convaincu qu'il livre une bataille perdue d'avance, Anton conduit la retraite sans prendre de risques et finit par s'enfermer dans le château. Ses deux fils, Vlad et Petre, sont plus pugnaces, mais n'ont pas assez d'hommes pour s'opposer efficacement à l'armée ennemie. Les troupes Davarta sont pour une bonne part composées de vétérans qui se battent le dos au mur, ce qui leur permet de remporter des succès étonnants.

- **Troupes surnaturelles.** Néant. Augusta reste claquemurée sous le donjon pendant tout l'acte I.

- **Leurs alliés.** Ils sont peu nombreux, mais deux fiefs situés plus au nord ont envoyé de petits contingents (une centaine d'hommes en tout). Les von Seigenwald sont des hobereaux allemands qui comptent profiter de la situation pour agrandir leur fief -

D'écalage spatial...

Ce scénario peut être transposé à peu près tel quel en France, pour peu que vous choisissiez une région isolée et peu facile d'accès. L'Auvergne ferait parfaitement l'affaire. Il vous suffit de remplacer Miczko le Tzimisce par un Ventrue, et ses bêtes de guerre par une armée de goules au cerveau lavé. Quant aux Tremeres, à cette époque, ils sont encore plus rares en France qu'en Europe de l'Est.

... et temporel

Adapter cette histoire à *Vampire : La Mascarade* est un peu plus délicat, mais vous pouvez reprendre le thème. Remplacez les baronnies transylvaniennes par de petites villes du Midwest. Faites de Miczko un évêque du Sabbat. Transformez la guerre ouverte en une campagne de subversion suivie « d'émeutes liées au trafic de drogue ».

si possible de dépouilles prises aux Thaddicz, mais s'il faut se rallier à ces derniers pour dépecer le domaine des Davarta, ils n'auront pas de scrupules. Le sire de Faranscu, en revanche, est un véritable paladin, noble, héroïque et tout imprégné de morale chevaleresque (autrement dit, il est en avance sur son temps, et tout le monde le considère comme un doux dingue).

Les Thaddicz

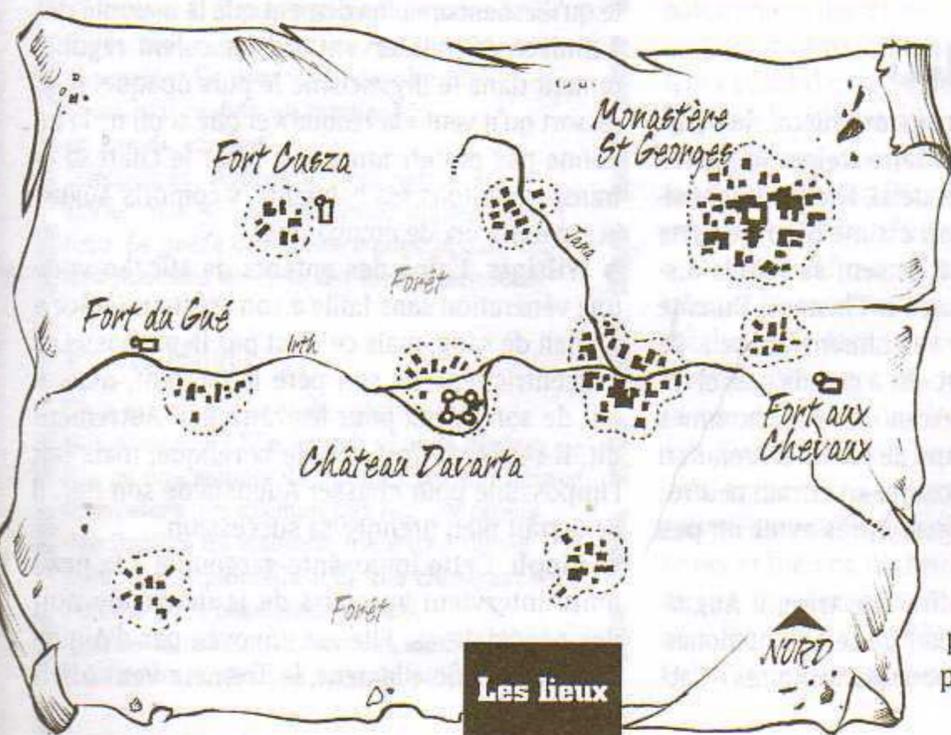
- **Forces mortelles.** Bien armées, bien entraînées et bien équipées, elles comptent près de trois cents hommes (une grosse armée pour l'époque). Karl Thaddicz, leur chef, est un revenant costaud, avec une longue barbe noire et un loup apprivoisé qui ne le quitte jamais. Il mène ses hommes grâce à un mélange de terreur et de récompenses, avec un penchant assez net pour la terreur... Ses lieutenants sont une collection de sales gueules. Les hommes de troupe murmurent - très discrètement - sur un point précis : l'absence de prêtres dans leurs rangs.

- **Troupes surnaturelles.** Karl lui-même possède un point en Puissance et un point en Animalisme. Son armée est suivie, à distance prudente, de deux imposants chariots noirs contenant chacun une énorme goule de guerre difforme et assoiffée de sang. Karl n'aime pas ces créatures, qui coûtent cher à nourrir et sont trop bêtes pour être utilisées autrement que comme armes de choc. Il ne les utilise qu'en dernier ressort, et si possible hors de vue de ses troupes.

- **Leurs alliés.** Personne n'a bougé pour les soutenir, mais si le besoin s'en fait sentir, Miczko enverra plusieurs autres familles de revenants à la rescousse.

Que faire ?

- **Collecter des renseignements.** Les paragraphes précédents présentent la situation de



La guerre par défaut

Si les PJ n'interviennent pas, la campagne durera à peine une dizaine de jours. Les troupes des Thaddicz arrivent par l'est. Elles avancent lentement, sans rencontrer de résistance autre que sporadique. Les villages pris sont occupés et mis à contribution, ou tout simplement rasés si Karl a envie de laisser ses hommes s'amuser un peu. Le fort aux Chevaux est pris le 13 juillet au soir. Sa garnison, qui s'est enfuie dans la forêt, sera traquée et détruite par les goules de guerre, lâchées pour l'occasion. Le 15, l'armée arrive au bord de l'Irth. Les troupes des Davarta, retranchées dans le donjon, l'arrosent de flèches. Le 16 à l'aube, une force d'une quarantaine d'hommes attaquent le camp en passant par le tunnel. Ils tuent une vingtaine d'assiégeants et se replient avec de lourdes pertes. Le 17 au matin, l'armée des Thaddicz tente un assaut frontal, atteint la muraille avec un pont de radeaux et se fait repousser. Le 19 à l'aube, un éclaireur trouve l'entrée du tunnel. Le 20, au milieu de la nuit, les deux goules de guerre la forcent et se ruent dans le château, massacrant les défenseurs. Elles sont suivies, une heure plus tard, du gros des troupes. Le 21 au matin, Karl Thaddicz se fait amener les têtes d'Anton et Vlad Davarta. Petre Davarta a pu s'enfuir et emmener une vingtaine de partisans. Il commence une guérilla vouée à l'échec dans la forêt.

manière aussi synthétique que possible, avec des données chiffrées. Inutile de dire que les personnages n'ont rien de tel à leur disposition au début du scénario. Ils savent probablement que les Thaddicz disposent d'une forte armée, contrairement à leurs adversaires. Mais ils n'ont aucune idée du plan de campagne des uns et des autres, ignorent la présence des goules de guerre et ne connaissent probablement même pas la topographie de la région. Faites-les travailler pour récupérer la moindre information. Cela dit, ils n'ont pas besoin d'y veiller en personne. Bien employées, des goules peuvent se joindre à l'une ou l'autre armée et faire le gros du travail (ce qui vous permettra de jouer quelques scènes « de jour » avec les goules comme personnages principaux).

● **Diplomatie.** Anton, sûr de son bon droit, a envoyé un message demandant l'aide du roi. Mais Buda est loin et l'aide royale n'arrivera pas avant l'automne (en supposant qu'elle arrive). Les voisins mortels évitent de s'impliquer. Reste les caïnites... Les Tzimisces qui peuplent la campagne ont tendance, spontanément, à soutenir Miczko ou, au moins, à ne pas lui nuire. Certains sont

irrités par son arrogance, mais ils se cantonnent dans une neutralité prudente. Augusta est la seule Toréador à des lieues à la ronde. S'ils apprennent son problème, les Ventrues seront ravis de la soutenir, juste pour nuire aux Tzimisces. Là encore, le temps est un facteur crucial. Au mieux, les PJ pourront faire intervenir une petite armée de secours vers le 20... qu'ils devront payer cher, en or ou en faveurs.

● **Action directe.** Là, en revanche, tout est facile. Après tout les PJ sont des vampires. Associés à un peu d'imagination, leurs pouvoirs leur permettent d'aider un camp ou de nuire à l'autre de manière spectaculaire. Escarmouches dans la forêt, appel et contrôle d'une meute de loups, apparitions « surnaturelles » pour saper ou améliorer le moral des troupes... Tout est possible! Attendez-vous à improviser. Vous n'avez pas à faire en sorte que tous leurs plans réussissent, et ceux qui marchent peuvent avoir des effets néfastes, mais donnez-leur le plaisir, pour une fois, de s'en prendre à de petits mortels fragiles... Si leurs capacités physiques sont insuffisantes, donnez-leur des alliés. Helm, par exemple. Ce Gangrel de 8^e génération, âgé de deux siècles, vit dans la forêt voisine, en compagnie de deux descendants et d'une douzaine de mortels. Ils ont régressé à un stade presque animal. Les approcher ne sera pas une partie de plaisir, passer un accord encore moins.

Agir directement contre les Thaddicz présente un risque: Karl sait parfaitement que les vampires existent, et il en a un gros dans sa manche. Si les PJ se font repérer, Karl envoie un message à son protecteur. Miczko ne se dérangera pas en personne (à moins que les PJ ne soient vraiment nuisibles), mais il enverra Wiltigis, l'un de ses descendants préférés... et l'arrivée d'un Tzimisce âgé de quatre siècles fera définitivement basculer la guerre.

Acte II

La relique

Situation de départ

Même en faisant les choses au mieux, les personnages ne peuvent pas faire traîner la guerre plus d'un mois... Passé ce délai, Miczko se considérera comme vaincu. Son estime pour Augusta ne s'améliore pas, mais il se sent au moins disposé à la laisser en vie... pour l'instant. Du côté des mortels, les choses se calment un peu. Le temps des moissons approche à grands pas, et les seigneurs vont avoir besoin de leurs hommes ailleurs que sur les champs de bataille. Bref, Karl propose à Anton une rencontre en terrain neutre: le monastère Saint-Georges. Après avoir un peu hésité, Anton accepte...

Parallèlement, Miczko offre une trêve à Augusta, qui s'empresse d'accepter. Le séjour au monastère étant inconfortable pour les vampires – l'ab-

bé est un homme de foi –, la discussion se déroulera au fort aux Chevaux. Augusta, paranoïaque, refuse de s'y rendre sans une bonne escorte. Et les PJ sont les seuls vampires à avoir pris son parti, ouvertement ou non. Elle les impose donc, soit comme escorte, soit comme « arbitres neutres ».

Les lieux

Le fort aux Chevaux est une petite construction, qui domine un bout de plaine. La tour centrale compte deux étages. Elle est en pierre. L'écurie, le logement des gardes, la forge et le poulailler sont en bois et en torchis. Quant à la palissade, elle est haute et constituée de pieux à la pointe aiguë, mais elle ne retiendrait pas longtemps un assaillant déterminé. Quel que soit celui qui tient le fort, la garnison se limite à une dizaine d'hommes épuisés, plus une douzaine de blessés. Le village le plus proche est à une heure de marche... La rencontre ne pourra pas durer plus d'une poignée de nuits sans que de sérieux problèmes d'approvisionnement ne se posent.

Les participants

● **Les PJ.** Veillez à rendre leur position aussi centrale – et aussi inconfortable – que possible. Les autres vampires savent qu'ils ne sont pas motivés par l'altruisme, et certains soupçonnent peut-être qu'ils travaillent pour un autre parti. La plupart se limitent à chercher un moyen de les « dédommager de leur intervention », autrement dit un pot-de-vin assez intéressant pour se les attacher (pieds et poings liés, si possible). Improviser en fonction des souhaits des PJ, et n'oubliez pas que Miczko a nettement plus à donner qu'Augusta.

● **Augusta.** Âgée d'à peine un siècle, cette jeune fille aux traits harmonieux se retrouve dans des eaux dangereuses. Son aura porte les marques noires d'une diaboliste – Helga n'est pas morte de mort naturelle – et même si ce n'est pas un stigmate aussi terrible qu'au XX^e siècle, cela ne parle pas en sa faveur. Elle n'a pas beaucoup d'arguments, à part la relique. La donner à Miczko équivaut à un arrêt immédiat de ses ennuis, mais elle a du mal à s'y résoudre.

● **Miczko.** Le redoutable Tzimisce se dérange en personne. Il est grand, massif, avec un buisson de barbe rousse hirsute et des yeux de fous. Inutile d'y regarder à deux fois pour se rendre compte qu'il est encore plus dément que la majorité des Tzimisces. Ses interventions basculent régulièrement dans le mysticisme le plus opaque. Il en ressort qu'il veut « la relique » et que si on ne la lui donne pas *maintenant*, il va raser le château et transformer tous ses habitants, y compris Augusta, en animaux de compagnie.

● **Wiltigis.** L'aîné des enfants de Miczko voue une vénération sans faille à son créateur (grâce à un lien de sang, mais ce n'est pas le propos). Les « excentricités » de son père le navrent, mais il fait de son mieux pour les rattraper. Autrement dit, il se soucie fort peu de la relique, mais fait l'impossible pour chasser Augusta de son fief. Il se verrait bien prendre sa succession...

● **Aleph.** Cette imposante gargouille à la peau noire intervient au cours de la deuxième nuit des négociations. Elle est envoyée par d'Aigues-blanches; officiellement, le Tremere veut offrir

sa médiation. En réalité, il veut savoir comment les PJ ont obéi à ses ordres. Aleph est remarquablement intelligent pour une gargouille. Il connaît la mission qui a été confiée aux PJ, et il ne tardera pas à comprendre que les ordres ont été changés...

Coup de théâtre !

Les personnages viennent juste de comprendre que quelqu'un a modifié leur ordre de mission lorsqu'une goule hors d'haleine arrive du château Davarta... où la relique vient de disparaître. Augusta et Miczko hurlent simultanément à la trahison. Wiltigis sourit, une attitude qui devrait le rendre hautement suspect, alors qu'il est juste content parce qu'on va enfin pouvoir parler fiefs, plutôt que bout d'os...

Après une ou deux secondes, les regards se tournent vers Aleph. S'ils se sont affichés avec lui, les PJ vont se retrouver étiquetés « agents des Tremeres » et « voleurs de relique ». Ils ont intérêt à se disculper rapidement. Miczko est très en colère, au point de basculer sans le vouloir dans sa forme de combat et de démolir la moitié de la pièce avant de revenir à la raison. Wiltigis ou Augusta leur suggèrent de retrouver la relique... et de la ramener ici le plus vite possible.

LES PNJ

Pour Vampire : L'âge des Ténèbres

► Soldat humain

Force 3, Dexterité 2, Vigueur 3.
Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2.
Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2.
Capacités : Vigilance 3, Bagarre 3, Esquive 2,
Commandement 2, Intimidation 2,
Animaux 2, Archerie 1 ou 3, Mêlée 3.

► Officiers

Prenez le profil ci-dessus et ajoutez-y
Équitation 3, plus six points à répartir
selon vos besoins.

► Josué

Force 2, Dexterité 3, Vigueur 5.
Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 3.
Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.
Capacités : Ce dont vous avez besoin
pour qu'il résiste un moment
en cas de combat.
Disciplines : Auspex 5, Domination 4,
Endurance 4, Valeren (branche guerrière) 4
(voir *Le guide des joueurs* pour la définition
des pouvoirs de cette dernière discipline).

► La relique

C'est un simple bout de mâchoire.
Des pouvoirs ? Elle en a si vous le désirez.
Est-ce une relique de Saulot ? Laissez planer
le mystère (un examen par Auspex révèle
des images de violence, mais trop floues
pour être exploitables). Et une chose est sûre :
Miczko aura beau prier devant
jusqu'à la consommation des siècles,
il ne redeviendra pas humain pour autant.

Au château Davarta

La garnison du château est vigilante, voire paranoïaque. Après tout, ce ne serait pas la première fois que des négociations seraient interrompues par une attaque en traître... Si les PJ le lui ont demandé, Augusta leur a donné un sauf-conduit. Autrement, il faudra s'introduire à l'intérieur. Le tunnel est étroitement gardé, toutes les autres issues aussi...

La relique était conservée dans un coffre de bois tout simple, dans une cave, au troisième sous-sol (dont les mortels ont oublié l'existence depuis deux générations). Les seules occupantes des lieux étaient Francesca et Iolanthe, deux goules de compagnie d'Augusta. Toutes deux sont mortes, la tête tranchée (d'un seul coup d'épée, et sans avoir eu le temps de voir leur agresseur, si les PJ examinent les lieux par Auspex). Le coffre a été forcé, mais le voleur n'a laissé aucun indice.

Les sous-sols sont vides. Une série de traces à peine visibles mène deux étages plus haut, à l'entrée du tunnel, mais c'est une fausse piste (ce qu'un jet d'Intelligence + Survie permet de comprendre). Josué n'est pas assez fou pour se lancer seul dans la forêt. Il a pris ses quartiers dans la chapelle du château, passant ses jours et ses nuits sous la dalle où reposent les restes du premier sire de Davarta. Il sort quelques minutes une fois toutes les deux ou trois nuits pour boire un peu de sang de cheval, prélevé aux écuries tout proches. Il compte attendre deux ou trois mois que les choses se soient tassées, puis partir discrètement...

Le découvrir ne sera pas simple. Josué évite soigneusement de se faire voir des mortels du château, ne prélève jamais assez de sang pour tuer un cheval (mais assez pour que leurs maîtres se plaignent que les bêtes sont « malades »). Le chapelain, le père Nicolae, est un vieil ivrogne sans la moindre once de foi véritable. En revanche, il peste contre les souillons qui viennent assister à la messe sans secouer leurs chaussures à la porte et laissent des traces de terre sur son beau dallage tout propre...

Josué occupe ses loisirs à surveiller les PJ par Auspex. S'il a l'impression qu'ils sont en train de se rapprocher dangereusement, il prend l'initiative. Il pourrait, par exemple, plonger l'un des palefreniers dans une crise de démence furieuse (et très voyante). L'homme tue un ou deux serviteurs avant d'essayer de prendre la fuite. Il clame qu'il a « la relique » et que « les monstres ne la récupéreront pas ». De fait, au moment où il se fait prendre, il fait l'impossible pour la détruire (la jeter dans l'irth suffit). Pendant ce temps, profitant de la confusion, Josué s'éclipse avec la vraie relique. Le serviteur brandissait un morceau de la mâchoire de Jacob Davarta... récupérée dans sa tombe, autrement dit dans la chapelle.

Le but du jeu est que les PJ finissent par trouver Josué, à moins qu'ils ne soient vraiment très mauvais. La dernière scène pourrait s'ouvrir par une course-poursuite dans les bois. Acculé, Josué tente bel et bien de détruire la relique, et ne se laisse pas capturer vivant. Entre être mort ou livré aux Tremeres, il préfère la première solution. Cela dit, la rencontre ne se soldera pas nécessai-



Miczko

rement par un combat. Discuter avec Josué est possible, si les PJ consentent à le voir autrement que comme une ressource ou un pion à manipuler. Il ne fait pas mystère de son appartenance au clan des Salubriens, et affirme qu'une relique de Saulot ne peut appartenir qu'à son clan. Pourquoi la laisser entre les mains de Toréadors dégénérés, de Tzimisce déments ou (il crache par terre) de Tremeres ? Les siens sauront en faire bon usage. Aux PJ de décider s'ils sont sensibles à ce genre de logique. Pour les PNJ, s'ils sont présents, laissez-vous guider par la logique. Aleph veut la tête du Salubrien. Augusta est tentée de le laisser vivre, mais elle a une dette envers d'Aigueblanches. Wiltigis est indifférent, mais chaque Salubrien dans la nature est une épine dans le pied des Tremeres... Quant à Miczko, il veut sa relique et se moque du reste.

Conclusion

Quoi qu'ils fassent, les pauvres PJ se retrouvent au milieu d'un nid de frelons...

S'ils tuent Josué pour récupérer la relique, leur crime finira par être connu des autres Salubriens. Le groupe vient de se faire un tas d'ennemis. Les Salubriens ont d'autres priorités mais, demain ou dans un siècle, ils vengeront leur camarade. S'ils laissent partir Josué avec la relique, il faudra trouver un moyen de convaincre Miczko qu'ils ne l'ont pas vendue aux Tremeres et convaincre Augusta qu'ils ne l'ont pas vendue à Miczko. Leur bonne action aura des conséquences déplaisantes pour eux.

D'un autre côté, revenir avec la relique les mettra dans les bonnes grâces de l'un des deux camps... mais pas des deux, à moins qu'ils ne soient merveilleusement diplomates et qu'ils ne parviennent, en plus, à trouver un arrangement qui satisfasse à la fois Miczko et Augusta. Et à ce moment-là, il restera encore à contenter Wiltigis (qui veut toujours le fief des Davarta). Sans oublier d'Aigueblanches qui, apprenant l'existence d'une relique de Saulot, tentera de jouer la carte du « cette chose est fantastiquement dangereuse et c'est à nous, les meilleurs experts sur cet horrible clan de voleurs d'âmes qu'étaient les Salubriens, qu'il faut la remettre ».

Finalement, ce bout d'os ne serait pas plus mal au fond de la rivière...

Tristan l'homme
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Polaris



Mitch

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 personnages assez bagarreurs et ayant une bonne expérience du jeu. Le meneur de jeu devrait être plutôt expérimenté.



Dés petits trous, des petits trous, toujours des petits trous

● **J-3**: Les PJ embarquent à bord d'un vaisseau de forage appelé *l'Espérance*. Ils y sont affectés à la défense (ou à une autre tâche dépendant de leurs capacités). La mission durera treize jours. Elle a pour but de mettre en évidence la présence de pétrole dans la région en effectuant quelques forages.

● **Jour J, 05h42**: Les systèmes de défense de *l'Espérance* détectent la présence d'une perturbation majeure qui se dirige droit sur le vaisseau. C'est Mitch, un siphon que la météo annonçait beaucoup plus au nord. Toutes les sirènes et les lumières d'alerte se mettent en route, l'équipage rejoint les postes d'urgence. Aucun message de détresse ou de localisation ne peut être lancé, toutes les ondes radio sont brouillées.

● **Jour J, 05h44**: *L'Espérance* est pris dans le siphon. Les secousses sont d'abord atténuées grâce aux cinq points d'ancrage du vaisseau (les quatre griffes et le tuyau de forage), mais le siphon redouble de puissance. Les secousses sont de plus en plus violentes, les moteurs ne répondent plus, les sondes scans indiquent des valeurs incohérentes... *L'Espérance* finit par être arrachée de son point d'ancrage. Elle est secoué dans tous les sens. De gros dégâts sont infligés au vaisseau et aux membres de l'équipage.

● **Jour J, 06h11**: *L'Espérance* se retrouve à quelques 30 miles de son point d'ancrage. Le siphon s'apaise.

● **Jour J, 06h32**: Un peu plus de vingt minutes après le drame, l'équipage fait le bilan. Le commandant du vaisseau rassemble tout le personnel non occupé par des tâches urgentes (premiers soins sur les blessés, colmatage des fissures de

la coque...). Il énonce la liste des points de défaillance et donne les directives du plan de secours.

Mauvaises nouvelles en vrac

● Le vaisseau fonctionne sur ses batteries (autonomie 96 heures).

● La salle des machines est inaccessible. Les moteurs sont hors service, la plupart des mécaniciens ont péri. La réparation durera 34 heures minimum.

● Tous les contacts avec l'extérieur sont coupés. La réparation des systèmes de communication devrait durer 17 heures. Les sondes scans sont inopérantes.

● Une infiltration d'eau, qui a pu être arrêtée, rend les stocks alimentaires inaccessibles.

● Les réserves d'oxygène sont de 96 heures. L'accumulateur de gaz carbonique a été détruit.

● Le système de défense est inopérante. Il nécessitera plus de 20 heures de réparations, et cela seulement lorsque les moteurs (et donc l'alimentation) fonctionneront.

● Le vaisseau se trouve à l'envers avec tout ce que cela implique...

● Il y a eu 48 morts sur 105 membres d'équipage:

- 12 mécaniciens sur 16,
- 3 opérateurs de communication sur 10,
- 24 des 50 ouvriers se trouvant près du point d'ancrage et du point de forage,
- 2 sous-officiers sur 5,
- 1 cuisinier sur 5,
- 1 médecin sur 3,
- 1 pilote sur 4,
- 4 agents de sécurité sur 12.

À l'exception de cinq des ouvriers survivants, qui se trouvent dans le coma, les blessés ont des fractures sans grande gravité.

Le bilan est néanmoins très lourd, et le travail s'annonce long, d'autant que le nombre de méca-

nicien est réduit et les nerfs de tout le monde très éprouvés.

Pour le moment, les directives du commandant sont de soigner les blessés et de remettre en état au plus vite les moyens de communication, de manière à pouvoir appeler la base pour qu'elle envoie une équipe de secours, ou de demander de l'aide à toute communauté ou vaisseau se trouvant à proximité.

Selon les postes qu'ils occupent et leurs capacités, nos héros sont affectés à des tâches de réparation.

La communauté Bellavida

Au bout de trois heures, les sondes scans détectent la présence d'une communauté à 4 miles de là. Il est envisageable de s'y rendre pour chercher de l'aide. Impossible en revanche de localiser l'endroit où se trouve *l'Espérance*, ni d'identifier ces voisins nouvellement découverts, car le système de localisation des sondes scans est toujours en panne.

Une équipe incluant les PJ est désignée pour se rendre sur place (si les PJ ne sont pas assez expérimentés, faites-les accompagner de 2 à 5 membres d'équipage). Une fois les combinaisons de combat enfilées, le groupe sort du vaisseau, accompagné de deux drones.

De l'extérieur, les personnages se rendent mieux compte des dégâts. Une fois ramené à leur communauté, le vaisseau sera certainement mis à la ferraille...

Une petite famille de serpents-murènes (2 à 5 selon la forme des PJ), elle aussi énervée par le siphon, attaque l'équipe alors qu'elle arrive à mi-chemin.

Au bout d'une heure et demie de marche et de nage dans une eau trouble et assez opaque, les PJ arrivent à l'entrée de la communauté. Aucun signe de vie n'est visible de l'extérieur. Quelques projecteurs éclairent faiblement le sas principal. Tout

porte à croire que le siphon est passé par là aussi. Pour le moment, la population a certainement beaucoup à faire à l'intérieur, c'est certainement pour cela qu'aucun vaisseau ne s'est approché de l'*Espérance* après son échouage.

Devant l'entrée principale, les PJ trouvent de nombreux objets au sol. Ils proviennent d'une Caravelle qui s'est écrasée contre la paroi de la falaise. Quelques lumières éclairent encore faiblement l'intérieur, et une rapide visite révèle que les quatre membres de l'équipage sont morts. Ce mini-vaisseau de transport léger porte sur ses flancs un drapeau tricolore vert, blanc, rouge identique à celui qui orne le haut de la porte de la communauté. À l'intérieur, les PJ découvrent un peu de matériel de plongée, ainsi que des caisses de nourriture.

Le groupe tombe peu après sur le cadavre d'un homme, à quelques mètres de l'entrée de la communauté. Le casque de sa combinaison de plongée est cassé, il est mort noyé. Son style vestimentaire et son apparence générale donnent à penser qu'il s'agissait d'un mercenaire ou d'un pirate.

Pénétrer dans la base est chose aisée. Les systèmes de défense sont là aussi hors service. Une fois à l'intérieur, les PJ sont complètement libres de leurs mouvements. Il n'y a pas âme qui vive. La base est complètement inondée, l'eau remplit toutes les pièces (sauf, les PJ le découvrent s'ils visitent tout, l'unité de production, un réfectoire et deux autres pièces). De nombreux cadavres dérivent entre deux eaux. À première vue, cette petite communauté a été anéantie. En se rendant dans la salle de commande, les PJ découvrent quelques informations utiles (voir l'encadré).

En explorant les ruines, les PJ se rendent compte que les stocks de fer, de pétrole et de produits alimentaires sont inexistantes. C'est étrange pour une communauté vivant en autarcie. Autre détail bizarre, certains des habitants ne sont pas morts

noyés. Des cadavres portent des blessures causées par des armes blanches et/ou à feu. Conclusion évidente : la communauté a été attaquée juste avant de subir le passage du siphon.

Au secours !

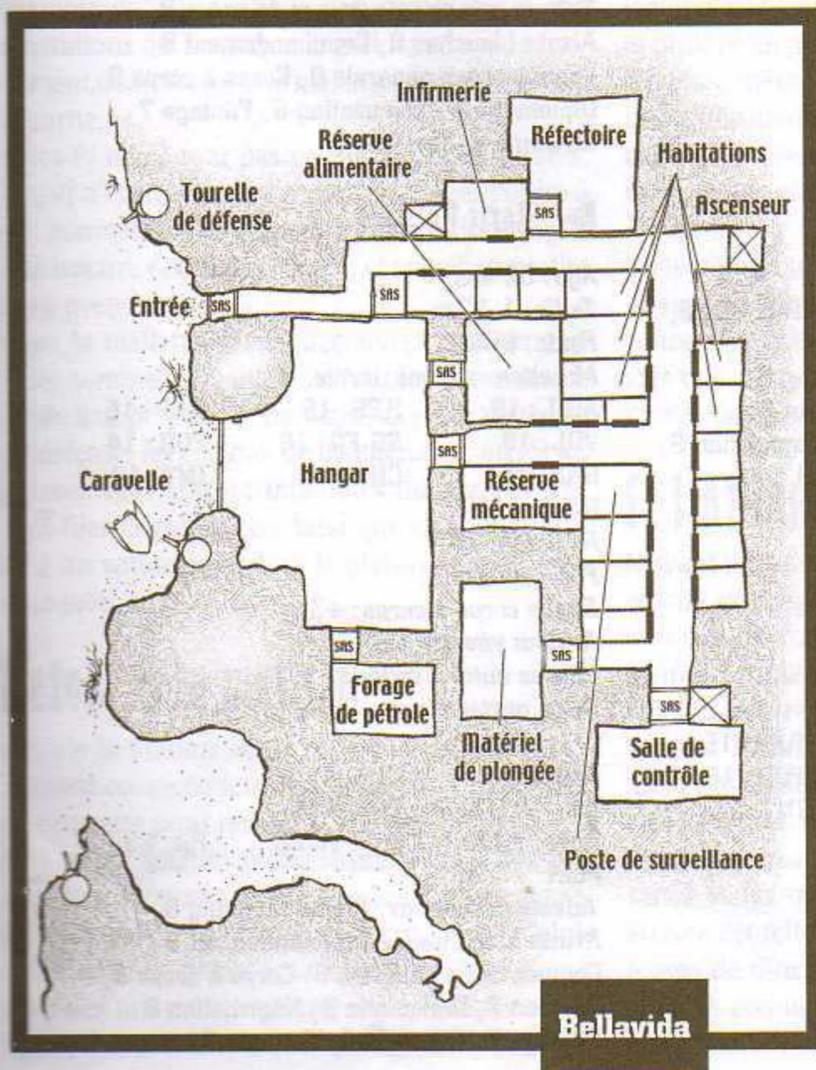
Durant leur inspection, les PJ entendent soudain des coups qui résonnent derrière la porte d'un sas. Un jet réussi sous le talent Lecture Sonar permet de constater que la pièce d'où viennent les bruits n'est pas inondée. L'inscription sur la porte précise qu'il s'agit d'un réfectoire. Le sas est défectueux, il sera donc très difficile d'y entrer sans inonder la pièce.

Alors que les PJ s'affairent à sauver les survivants, leur radio se met à crépiter. «... à patrouilleurs, répondez... Nous ne savons pas combien de temps durera la comm... zzzzzzz, signalez votre posi... zzzffffkkkkkk... ah zut qu'est-ce qui se passe?... ma réparation n'a pas l'air de tenir le coup, répondez vite...» La communication avec l'*Espérance* dure 40 secondes chrono (à jouer en temps réel!). Faites comprendre aux PJ que s'ils ont quelque chose à dire ou à demander à leur vaisseau, il faut faire vite, le temps est précieux.

Le sas est bloqué et a sérieusement besoin d'être réparé. Il faudra aussi récupérer des combinaisons de plongée de manière à pouvoir sortir les survivants de la base. La pièce où ils se trouvent n'a pas d'autre issue. L'un des 15 survivants indique aux PJ où se trouvent les combinaisons de plongée (un vestiaire entre l'atelier et l'armurerie). Une fois celles-ci ramenées dans le dortoir, la distribution a lieu. Hélas, il en manque une. À vous de souligner le côté dramatique de la chose, en trouvant une personne prête à sacrifier sa vie pour sauver ses compagnons (un vieil homme que tout le monde adore, le père d'une jolie fille ou son mari... à moins qu'une bagarre n'éclate). Si les PJ ne font rien, au bout de 50 minutes, le sas

cède et le réfectoire est inondé. S'ils poursuivent les recherches, les PJ découvrent que d'autres personnes sont bloquées dans plusieurs endroits de la communauté. Ils ont le temps de les secourir, et l'une d'elles affirme qu'il y a d'autres combinaisons de plongée en réparation à l'atelier.

Les PJ et les survivants se rendent ensuite à l'armurerie de la base pour y récupérer quelques armes. Après tout, personne ne sait quand les assaillants sont partis... Mauvaise surprise, les armes lourdes ont disparu, il ne reste que les armes de poing. De plus, la plupart des véhicules (3 Explorers de cinq places et un chenillard Titan de 10 places plus une vaste soute) ont été sabotés. Un autre Titan a disparu. Seuls quelques petits véhicules (scooters, drones porte-charges ou d'éclairage) sont encore en état de fonctionner. Les cinquante survivants de Bellavida sont réunis dans l'atelier.



La communauté

- **Nom** : Bellavida.
- **Profondeur** : 1500 m.
- **Latitude et longitude** : selon vos besoins.
- **Nombre d'habitants** : 250 (124 hommes, 100 femmes, 4 reproducteurs, 22 enfants, 0 mutant).
- **Allégeance** : ancienne Alliance polaire, indépendante depuis 4 mois.
- **Conflits** : aucun.
- **Production(s) principale(s)** : fer (2), pétrole (4), alimentation synthétique (1).
- **Ventes** : néant.
- **Matériel militaire** : 3 tourelles de défense, diverses armures de combat.
- **Histoire** : en étudiant les comptes rendus des différentes réunions du conseil d'administration de la communauté (un jet sous Bureaucratie), les PJ apprennent qu'elle a « gagné » son indépendance car elle ne rapportait rien de bien intéressant à l'Alliance polaire. Malgré son petit nombre d'habitants, elle pouvait très largement vivre en autarcie. Sachant que cela la rendait très vulnérable, elle a quand même choisi l'indépendance. Elle devait fournir à l'Alliance polaire 20 % de ses ressources pendant trois ans. Les deux communautés sont donc en contact régulier.

Les PJ peuvent les laisser sur place ou leur proposer de les rapatrier jusqu'à l'*Espérance*, car il ne pourront désinonder la base qu'une fois équipés de matériel qui manque pour l'instant. Soudain, ils reçoivent un message d'alerte de leur vaisseau : « Ici l'*Espérance*... sommes attaqués par des pirates... zzz m'entendez?... rappliquez vigggzzttz... »

Les pirates frappent !

L'*Espérance* a été pris d'assaut par une vingtaine de pirates. Le *Fracasse*, leur vaisseau, a lui aussi été pris dans le siphon. Bloqués à 2 miles de là, ils ont décidé d'attaquer l'*Espérance* à « pied ». Lorsque les PJ (probablement accompagnés des survivants de Bellavida) arrivent, la moitié de l'équipage de l'*Espérance* est déjà aux mains des pirates. En s'approchant discrètement, l'équipe peut voir que 5 hommes font le guet. Il est nécessaire de les neutraliser afin de pouvoir ensuite rentrer dans l'*Espérance*, où se trouvent 15 pirates qui ont pris en otage 25 membres de l'équipage.

Les pirates sont en train de démonter et de récupérer tout ce qui peut leur servir pour réparer leur vaisseau. Ils utilisent une partie des otages comme manutentionnaires. Leur chef a donné ordre à ses hommes de tuer les otages dès que le travail sera terminé (pas de témoins!). Le reste de l'équipage de l'*Espérance* est caché dans le vaisseau. Ils s'attendent au retour des PJ et ne sont pas surpris par leur contre-attaque. Ils pourront même faire diversion, si besoin est.

Les PJ se rendent vite compte qu'une bonne partie de l'équipement de défense et du matériel de réparation ont déjà été emportés par les pirates. Du coup, certaines réparations deviennent impossibles, et les vivres risquent de manquer rapidement puisqu'une grande partie des stocks ont été détruits lors du siphon. Il est nécessaire d'aller récupérer leur butin. Trouver l'emplacement du vaisseau des pirates est assez simple, car ils ont utilisé un véhicule sur fond marin Titan pour transporter le matériel volé, et ces engins laissent des traces.

Le « Fracasse »

Le vaisseau des pirates est de type Orca. Lorsque les PJ s'approchent, ils entendent le grondement des moteurs. Il y a 6 pirates à l'extérieur et 15 à l'intérieur. Bien sûr, si des pirates ont réussi à s'échapper lors de l'attaque sur l'*Espérance*, l'équipage du *Fracasse* est sur ses gardes, puisque les fuyards les ont mis au courant du retournement de situation. En revanche, s'ils n'ont pas été prévenus (leur radio est aussi hors d'usage), ils sont très occupés à leurs réparations, et donc peu attentifs et facilement maîtrisables.

Le *Fracasse* est la seule issue de secours pour les PJ. Cependant, lui non plus n'a plus de système radio. Aucun appel à l'aide ne peut donc être lancé. De plus, le siphon l'a coincé entre une paroi abrupte et un piton rocheux. Une fois sorti de là, il pourra naviguer, mais ce sera très difficile. Laissez les PJ se casser la tête et monter des plans rocambolesques pour l'extraire de ces rochers. S'ils fouillent le navire, ils trouvent de l'explosif qui les aidera certainement.

La troupe du *Fracasse* est constituée d'une cinquantaine d'hommes ne dépendant d'aucune grosse communauté de piraterie (à moins que cela puisse faire suite à l'une de vos précédentes aventures). Ils sont complètement endoctrinés par leur chef, un certain David Hoff, un colosse charismatique et un alcoolique de premier ordre. Un jet de Connaissance permet de se souvenir de son nom, cité dans des histoires de combats maritimes et de pillages. David Hoff travaille avec une dizaine d'hommes qui lui sont fidèles. Lorsqu'il a besoin « d'extras » pour effectuer des gros coups, il les embauche.

Après avoir investi le *Fracasse*, les PJ peuvent tirer des informations intéressantes d'éventuels prisonniers.

- Les hommes d'équipage savent juste qu'ils ont été engagés par David Hoff pour prendre d'assaut une petite communauté mal défendue. En échange de ce travail, ils étaient autorisés à récupérer les biens saisis sur place.

- Les « réguliers », les pirates qui travaillent pour Hoff en permanence, savent que le *Fracasse* a loué ses services à un inconnu. L'objectif de la mission était d'anéantir Bellavida et de nettoyer toutes les traces de leur passage, de manière à ce que la communauté du commanditaire puisse récupérer ensuite la base, ses équipements et ses puits de forage. Pour l'instant, les pirates ont fait le travail à moitié, puisqu'ils n'ont rien nettoyé du tout après le massacre dans la communauté, d'abord pris par surprise par le siphon, ensuite affairés à réparer, et enfin occupés par l'attaque de l'*Espérance*.

- Même Hoff et ses plus proches amis ne connaissent pas le nom de leurs commanditaires. En revanche, Hoff avait rendez-vous avec leur représentant, un certain John Engolf, aujourd'hui même au *Hilton*, un bar de la station la plus proche du point de départ de cette aventure. Il devait apporter, pour preuve de l'accomplissement du contrat, un petit film tourné lors de l'attaque de Bellavida. En échange, Hoff sait qu'il touchera une coquette somme d'argent et un plan de la communauté des PJ. Ces deux bonus doivent lui être remis lorsque Bellavida sera « à l'abandon ».

Hoff n'a pas parlé de cette somme d'argent à son équipage. Il espère la garder pour lui. Si les PJ ont envie de procéder subtilement plutôt que de se lancer dans une attaque frontale, il serait bon

qu'ils apprennent l'existence de cette somme d'argent et qu'ils en fassent part à l'équipage. Celui-ci se rebellera contre David Hoff, mettant le *Fracasse* à feu et à sang...

Autres indices

Les PJ peuvent trouver dans le *Fracasse* quelques éléments supplémentaires sur l'identité des commanditaires de l'opération. Ils découvrent dans la cale 20 fûts de 200 litres de carburant avec l'estampille de leur raffinerie, ainsi que des conserves alimentaires réservées à la consommation interne de leur communauté. Elles proviennent directement des stocks, avec une fabrication datée à J-10. Il est très bizarre que ces marchandises soient dans les soutes du *Fracasse*, d'autant plus qu'au-

LES PJ

Pour Polaris

Les pirates

Les caractéristiques des écumeurs et autres forbans se trouvent dans le supplément *Pirates*.

David Hoff, commandant du *Fracasse*

Âge : 40 ans.
 Taille : 1,90 m.
 Poids : 95 kg.
 Mutations : aucune, stérile.
 Réputation : pillard violent et alcoolique.
 Mise à prix : 100 000 mort ou vif.
 AGIL : 14 RES : 14 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 17 FOR : 15
 GAB : 18 CHA : 17 INT : 14
 INST : 12
 Réaction : 13
 Perception : 68
 Bonus corps à corps : +3
 Attribut vitesse : 03
 Vitesse auto : 1 m/tour
 Poids portable auto : 80 kg

Seuils
 Inc : 12 (15) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(27) Fat : 23(29)
 Mort : 47(67)
 Talents principaux : Armes de poing 6 ; Armes blanches 9 ; Commandement 9 ; Corps à corps 9 ; Diplomatie 7 ; Négociation 8 ; Pilotage 9 ; Stratégie 8 ; Tactique 9.

John Engolf

Âge : 37 ans.
 Taille : 1,74 m.
 Poids : 80 kg.
 Mutation : aucune, stérile.
 AGIL : 14 RES : 15 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 14 FOR : 15
 GAB : 16 CHA : 15 INT : 15
 INST : 13
 Réaction : 14.
 Perception : 65.
 Bonus corps à corps : +3.
 Attribut vitesse : 03.
 Vitesse auto : 1 m/tour.
 Poids portable auto : 75 kg.

David Hoff



Seuils
 Inc : 12 (13) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(28) Fat : 23(27)
 Mort : 46(65)
 Talents principaux : Armes de poing 8 ; Armes blanches 9 ; Commandement 8 ; Connaissance générale 8 ; Corps à corps 8 ; Diplomatie 7 ; Négociation 8 ; Pilotage 7 ; Stratégie 8 ; Tactique 7.

Boris Kalakof

Âge : 52 ans.
 Taille : 1,77 m.
 Poids : 80 kg.
 Mutation : aucune, fertile.
 AGIL : 16 RES : 16 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 16 FOR : 14
 GAB : 15 CHA : 18 INT : 18
 INST : 16
 Réaction : 14.
 Perception : 65.
 Bonus corps à corps : +3.
 Attribut vitesse : 03.
 Vitesse auto : 1 m/tour.
 Poids portable auto : 75 kg.

Seuils
 Inc : 12 (13) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(28) Fat : 23(27)
 Mort : 46(65)
 Talents principaux : Armes de poing 8 ; Armes blanches 7 ; Commandement 9 ; Connaissance générale 8 ; Corps à corps 8 ; Défense 7 ; Diplomatie 9 ; Négociation 8 ; Pilotage 7 ; Stratégie 8 ; Tactique 7.

cun vaisseau de leur communauté n'a été attaqué par des pirates récemment.

Lorsque la radio est enfin opérationnelle, le commandant de l'*Espérance* prend deux décisions.

- Rapatrier tous les survivants (équipage, rescapés de la communauté et pirates prisonniers) à bord du *Fracasse*.

- Contacter directement son supérieur hiérarchique pour l'informer de tout ce qu'il sait et demander des consignes. Partageant les soupçons du groupe quant à l'implication de leur communauté dans cette histoire, le patron ordonne que le *Fracasse* rentre au bercail, mais qu'il dépose en passant une équipe (constituée des PJ) qui ira au rendez-vous du *Hilton* pour ne pas perdre cette piste.

Le « Hilton »

Il s'agit d'un bar où 99% des consommateurs sont des pirates et des mercenaires ; même les services de sécurité de la station n'y mettent plus les pieds. Lorsque les PJ arrivent sur place, il est déjà assez tard dans la soirée et l'activité du bar est à son apogée. Une cinquantaine de consommateurs plus ou moins ivres sont affalés autour des tables et sur le comptoir. Des filles de joies proposent leurs services à cette population éruuctante. L'arrivée des PJ ne passe inaperçue que s'ils ont pensé à se déguiser pour ressembler à la faune locale. Sinon, ils sont rapidement provoqués et une bagarre éclate. John Engolf attend au fond du bar, en compagnie de quatre hommes armés. Lorsque les PJ s'approchent de la table et accostent ses occupants, deux des hommes d'Engolf les fouillent. Même si le groupe se fait passer pour des pirates, Engolf reste sur ses gardes. Après tout, il ne connaît pas ses interlocuteurs. Mais l'ambiance se détend rapidement si les « pirates » ont apporté la preuve de leur travail et s'ils ont trouvé une excuse pour expliquer l'absence de David Hoff (par exemple qu'il surveille le bon déroulement des réparations du *Fracasse*). Engolf les remercie froidement, leur donne une mallette et se dirige vers la sortie.

Si les PJ ne se font pas passer pour des pirates, Engolf n'hésite pas une minute à donner l'ordre à ses hommes de les capturer pour les interroger. Une bagarre éclate dans le bar, et Engolf en profite pour prendre le large.

Dans la mallette, les PJ découvrent une importante somme d'argent et surtout les plans détaillés de leur propre communauté, avec les systèmes de défense, les couloirs de maintenance, etc. Si les personnages sortent indemnes du bar, ils peuvent filer Engolf et constater que celui-ci retourne à un vaisseau portant le blason de leur communauté.

Retour à la maison

Depuis la station où se trouve le *Hilton*, les PJ peuvent contacter leur communauté et demander une navette pour rentrer à la base.

Ils y seront soignés si nécessaire, puis ils devront faire leur rapport à leurs supérieurs. Juste avant, au détour d'un couloir, ils croisent Engolf. Celui-ci fait mine de ne pas les reconnaître. Il les prend pour des pirates venus faire une reconnaissance. Hélas, il apprend vite que ce n'est pas le cas, et il

donne l'ordre à ses hommes « d'accidenter » les PJ. Pendant ce temps, ceux-ci peuvent apprendre qu'Engolf est l'un des officiers responsables de la sécurité.

Il est souhaitable que les personnages expliquent au conseil tout ce qu'ils ont compris concernant l'existence probable d'un traître au sein de leur communauté. Une enquête est menée, mais comme on s'en doute, elle n'aboutit à aucun résultat probant. Les PJ constatent avec tristesse que plus on est haut dans la hiérarchie, plus il est facile de se protéger. S'ils accusent précisément Engolf ou Kalakof (voir plus loin), ce sont eux qui risquent de se retrouver accusés de tremper dans l'affaire.

Boris Kalakof

Engolf est l'un des officiers qui commandent les gardes de la communauté. Il sert aussi d'intermédiaire entre les pirates et le chef de la sécurité de la base, Boris Kalakof, qui est le méchant de notre histoire.

Dès qu'Engolf lui annonce le succès de l'opération, Kalakof envoie une équipe d'hommes à lui à Bellavida pour mettre hors d'eau très rapidement les endroits sensibles de la base (salle de commande, salle de production), de manière à ce que le matériel ne subisse pas trop de dégâts. Lorsqu'il apprend les changements imposés à ses plans par le siphon Mitch, il improvise. Étant le responsable des autorités judiciaires de la communauté, il trouve un bouc émissaire pour être le « traître » qu'on recherche (l'un de ses propres officiers qui l'énerve par son intégrité et son loyalisme). Dans le même temps, il cherche désespérément un plan pour se débarrasser des rescapés (une attaque de pirates lors de leur retour à Bellavida?).

Remonter jusqu'à lui ne sera pas facile. Faire parler Engolf serait bien entendu la méthode la plus simple, mais cela soulève des problèmes politico-logistiques (il est proche de plusieurs conseillers, et protégé en permanence par des gardes fidèles). De plus, même si les PJ le capturent, il s'avère extraordinairement peu coopératif. D'autres approches, plus fines, fonctionneront mieux. Remonter la piste des conserves trouvées dans la cale du *Fracasse*, par exemple, débouche sur la découverte d'un petit réseau de bureaucrates corrompus dans les services de l'intendance. Ils ne connaissent rien du véritable plan, mais leur chef sait que cette « livraison » a été effectuée sur l'ordre de Kalakof...

Et l'Alliance polaire ?

N'ayant plus de contact avec Bellavida, l'Alliance envoie une équipe de secours. Celle-ci est très surprise de constater la présence d'autres personnes sur place, en l'occurrence les hommes de Kalakof qui travaillent pour remettre la base en service. L'Alliance polaire reprend immédiatement possession des lieux et une délégation musclée se rend dans la foulée à la communauté des PJ pour demander des explications. Vu la puissance et les moyens de l'Alliance polaire, leur arrivée est tellement brutale que personne n'a le temps de dire « ouf » : c'est quasiment une invasion, la communauté étant considérée comme belligérante envers Bellavida et donc envers l'Al-

Le plan de Kalakof

Kalakof a passé un marché avec Hoff et sa bande. Il leur a fourni les plans des systèmes de sécurité de la base en échange de l'extermination des Bellavidans. Il a également approvisionné le *Fracasse* en carburant et en conserves. Son but est de récupérer Bellavida à son profit et d'y monter sa propre communauté. Il a déjà commencé une campagne de rumeurs et pense qu'il arrivera d'ici quelques semaines ou mois à faire « prendre conscience » aux habitants que l'avenir de leur communauté est incertain, en dénonçant l'incapacité des autorités actuelles à y remédier. Dans ces conditions, le mieux serait de quitter les lieux pour aller vivre dans un endroit plus prospère... Par un chantage, il a obtenu que l'ingénieur responsable des forages désigne divers sites, dont le dernier se trouvait à quelques encablures de Bellavida. L'*Espérance* aurait dû « découvrir » la base abandonnée. Selon les usages, elle serait revenue à la communauté. Kalakof sait que le conseil, manquant de moyens, aurait refusé de profiter de cette découverte. Il n'avait alors qu'à personnellement investir un peu dans des premiers travaux de remise en état pour en devenir le propriétaire de fait, et découvrir « par hasard » que Bellavida est à proximité de fabuleux gisements pétroliers. Le terrain aurait alors été prêt pour qu'une majorité des habitants de la communauté des PJ le suivent, y compris ses troupes de sécurité, laissant leur base d'origine désertée et affaiblie. Ses membres feront alors une proie facile et juteuse pour les pirates. Mais Kalakof ignore un détail : Bellavida est encore pour trois ans sous la protection de l'Alliance polaire...

liance polaire. Tous les intervenants se retrouvent dans la salle du conseil, les représentants de l'Alliance étant escortés d'une douzaine d'hommes. Les autorités de la communauté des PJ vont avoir du mal à faire comprendre (et à accepter!) le fait qu'ils ont un traître parmi eux. Impliqués depuis le début, les PJ sont convoqués, à la fois témoins et suspects. Totalement surpris, Kalakof est également présent. S'il sent le vent tourner, il tente de s'enfuir en prenant en otage l'un des conseillers ou l'un des envoyés de l'Alliance polaire. Il essaye d'atteindre le hangar de la base pour dérober un vaisseau. Il est bien sûr accompagné de son sbire Engolf et de quelques hommes fidèles.

Laissez les PJ prendre part à sa capture, sachant que de leur doigté (et de l'absence totale de victimes parmi les gens de l'Alliance, officiels autant que soldats) dépend la paix ou la guerre...

Aubert Bonneau
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Warhammer



***Ce scénario conviendra à un groupe relativement restreint (4 ou 5 personnes)
Le MJ devrait être un peu expérimenté, mais il n'a pas***

Prologue

Corruption et abomination

Quenelles

Grand pays voisin de l'Empire, épargné par les attaques les plus directes des armées du Chaos, la Bretonnie coule des jours qu'elle croit paisibles à l'abri de la corruption et de la pourriture. Mais il n'en est rien. En réalité l'influence du Chaos se fait ici sentir de manière moins franche, plus insidieuse; mais elle n'en est pas moins très réelle. Pourtant, le pays paraît plus riant que l'Empire. Les forêts sont tout aussi impénétrables mais leur étendue ne provoque pas la même sensation d'étouffement; le climat est tempéré et la terre prodigue sans rechigner ses richesses: blé et vin; le bétail prospère et la vie coule, facile et paisible... en apparence. Mais si la nature semble épargnée, la corruption ronge l'âme des hommes. Cruauté, sadisme, injustice, oppression sont

quelques-uns des fléaux qui règnent en maîtres dans les grandes villes de Bretonnie, et particulièrement à Quenelles.

Quenelles est située dans la partie sud de la Bretonnie, sur le fleuve Brienne, à environ une centaine de kilomètres de la forêt de Loren, le principal habitat des elfes sylvains (voir la carte de la p. 272 de *WJdRF*). C'est une ville fort ancienne, dont les origines se perdent dans la nuit des temps et aussi, avec ses 15 000 habitants, la plus peuplée du royaume après Guisoreux. Quenelles pousse jusqu'aux extrêmes les stigmates du Chaos qui marquent la société bretonienne et particulièrement son « élite », la noblesse. Les nobles y sont d'une cruauté à faire frémir même des pirates de Sartosa, et le peuple y vit dans un état de dénuement et d'oppression continuel capable de faire regretter à un Arabe son ghetto de Magritta.

La cité tire l'essentiel de sa richesse du commerce. De très nombreux affluents de la Brienne descendent des montagnes Irrana, à environ 200 km au sud, et traversent des plaines depuis longtemps colonisées par l'homme pour sa terre grasse et productive. Le produit des cultures est amené à Quenelles d'où il repart, en chariot pour Parravon et le nord de la Bretonnie, et en bateau pour Bordeleaux, L'Anguille, Marienburg ou les royaumes estaliens. En effet, la Brienne est navigable par des vaisseaux de haute mer jusqu'à

Quenelles. Au-delà, seules des péniches à fond plat peuvent remonter jusqu'à l'orée de la forêt de Loren, mais les relations commerciales avec les elfes, qui n'ont jamais été bien importantes, se sont encore raréfiées ces dernières années. Les Sylvains n'apprécient guère le relent de Chaos qu'exhale la grande cité des hommes.

La ville est construite le long du fleuve, et plus exactement le long d'un bras mort de la Brienne, communément appelé l'Étouffé, et du bras principal qui s'élargit à cet endroit pour laisser la place à trois îles de trôner en son milieu. Ces îles sont le centre historique de la ville, où s'installèrent les premiers habitants. Plus tard, ils annexèrent la langue de terre entre les deux bras du fleuve, aujourd'hui appelée le Dard, où l'on trouve d'ailleurs les ruines d'anciens remparts. Elles témoignent qu'à une époque les autorités de la cité eurent le souci de la sécurité des habitants. C'est une époque révolue et ce qui reste des ouvrages défensifs est utilisé à bien d'autres fins. Quenelles aujourd'hui déborde de l'autre côté de l'Étouffé, sur des petites collines qui sont devenues le lieu de résidence de la noblesse; et aussi sur la rive sud de la Brienne dont se sont emparés commerçants et artisans.

Malgré ce développement anarchique, le fonctionnement de la cité est d'une cohérence redoutable. Tout tend à renforcer le pouvoir et la richesse des nobles. Selon un édit royal fort ancien, le

La Morr dans l'âme



**de joueurs subtils, dirigeant des personnages pas trop bourrins.
besoin d'être un vétéran chargé d'ans.**

port de Quenelles possède l'exclusivité de l'embarquement des produits agricoles de la région. Les nobles, qui sont aussi les principaux propriétaires terriens, se sont ainsi arrangés pour profiter aussi de la commercialisation de leur production. Pour éviter l'implantation de guildes marchandes trop fortes, la noblesse a mis au point un stratagème qui fonctionne fort bien : le port et les docks, où les marchandises sont embarquées et débarquées, sont situés sur le Dard ; or aucune route ne permet d'accéder à cette langue de terre à cause du marais (le Vomi, nom local) à l'ouest et des collines au nord. Toutes les marchandises doivent donc emprunter l'un des deux ponts qui enjambent la Brienne. Évidemment, le passage est soumis à une taxe, taxe qui bénéficie en partie à la ville (théoriquement) et est reversée en partie aux commerçants au prorata de la quantité de marchandises qu'ils font transiter chaque mois. Si, par exemple, un propriétaire terrien vend son blé place des Postillons et que ce même blé emprunte l'un des ponts pour être embarqué, le propriétaire touche une partie de la taxe prélevée. En d'autres termes, les nobles de Quenelles sont riches, très riches.

Ces messieurs de la noblesse

Quenelles est une ville où la richesse la plus provocante côtoie la misère la plus extrême. La

noblesse a depuis longtemps quitté les ruelles infâmes des îles pour s'installer sur les collines au nord de la ville, appelées les Buttes aux Éperriers. Là se succèdent, au fur et à mesure que l'on se dirige vers les sommets, de belles maisons, puis de superbes manoirs et enfin des palais somptueux. Les plus grandes propriétés possèdent un jardin, le plus souvent en escalier, avec vue sur la ville et ses environs. Les nobles ne se déplacent jamais sans une suite aussi nombreuse que possible : amis, domestiques, solliciteurs, tout ce petit monde s'agite dans un tourbillon de vêtements chamarrés. Paraître étant une chose primordiale, les nobles rivalisent d'extravagance dans leur mise. La plupart portent des perruques ; hommes comme femmes sont fortement maquillés, s'inondent de parfums et s'apostrophent dans un Occidental nasillard et précieux. Même si les miliciens de la cité leur sont tout dévoués, ils sortent rarement sans un ou deux gardes du corps et ne marchent pratiquement jamais. Chaque famille possède plusieurs véhicules, carrosses ou cabriolets. Des chaises à porteurs sillonnent sans arrêt les Buttes.

La principale destination des nobles est le Dard. Cette partie de la ville ne vit que par et pour la noblesse, ou plutôt ses loisirs. Théâtres, cercles de jeux, maisons closes, etc., proposent tous les plaisirs que l'argent peut acheter. Une arène a été récemment construite où des Quenellois déses-

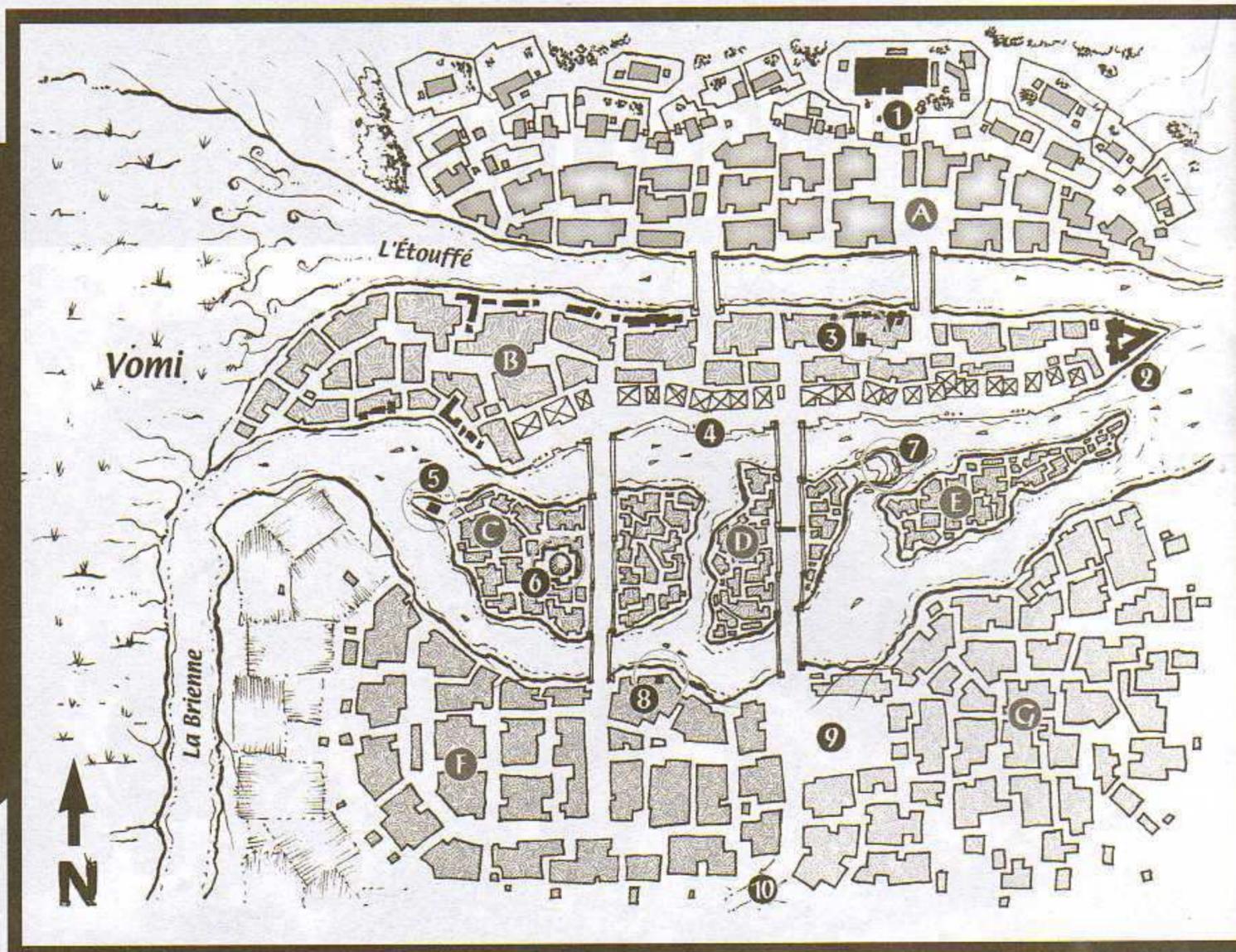
pérés affrontent des créatures du Chaos ramenées de la Voûte dans l'espoir, souvent rendu vain par un coup de griffe, d'acquérir richesse et gloire. De nombreux établissements se sont tout simplement installés dans les ruines des anciens remparts, comme par exemple *La rose et le fouet*, maison spécialisée dans les pratiques sexuelles d'un genre particulier, qui occupe une tour hexagonale rénovée qui plonge immédiatement les clients dans l'ambiance.

Les nobles cachent une rivalité féroce sous une courtoisie de façade. Extrêmement polis entre eux, ils respectent une étiquette subtile mais stricte, difficile à saisir pour l'étranger, mais qui peut se résumer ainsi : plus vous avez d'argent, plus vous avez de pouvoir et plus on vous respecte. La communauté des Buttes suit avec une attention soutenue les aléas de fortune de ses membres. De grosses pertes au jeu ou la disparition en mer d'une cargaison sont souvent synonymes de dégringolade dans l'échelle sociale. En revanche, tous les nobles se rejoignent dans leur manière de traiter les gens du peuple : au mieux avec mépris, au pire avec sadisme. Il n'est pas rare de voir un carrosse précédé d'un garde du corps fouettant tous ceux qui ne libèrent pas le passage assez vite, ou encore un noble tenant un fer rouge avec lequel il marque, par jeu, tous les gueux qui ont le malheur de passer à sa portée...

Quenelles

- A – Buttes aux Éperviers.
- B – Le Dard.
- C – La Veuve.
- D – L'Orphelin.
- E – L'Infirm.
- F – Quartier des Gros Sous.
- G – Nouveau quartier.

- 1 – Palais du gouverneur.
- 2 – Fort de l'Églantier.
- 3 – La rose et le fouet.
- 4 – Les docks
- 5 – Orgue à senteurs.
- 6 – Temple de Véréna.
- 7 – Glissement de terrain (J + B).
- 8 – Le cheval blanc.
- 9 – Place des Postillons.
- 10 – Route de Brienne.



Beaucoup de nobles portent des stigmates du Chaos. Ils les masquent sous des tonnes de fard et des vêtements amples, mais les chairs en putréfaction et les mutations ne sont pas rares. Certains affichent aussi ouvertement leurs croyances chaotiques. Mais ils sont rares, car c'est une pratique désapprouvée par le gouverneur royal et ils prennent en plus le risque d'être assassinés par les fidèles d'un culte rival.

Dard et quenouilles

À l'ouest du Dard s'étend une zone marécageuse dans laquelle vient se perdre l'Étouffé. Le nom de Vomi que lui donnent les Quenellois évoque avec justesse l'odeur qui se dégage de cet enchevêtrement de végétation pourrissant au milieu d'une eau stagnante. Il y a eu de nombreuses tentatives d'assèchement du marais dans le passé mais depuis des années maintenant la cité ne s'en soucie plus et le Vomi s'étend de plus en plus, comme s'il tendait une main putréfiée pour se saisir de la ville. Son odeur nauséabonde, poussée par le vent d'ouest, porte de plus en plus souvent jusqu'au Dard et aux îles.

À l'extrémité est du Dard, le fort de l'Églantier est le QG de la garde. C'est l'un des rares éléments des anciennes défenses qui soit encore en parfait état. Surnommés les « quenouilles » par le peuple, les miliciens sont nombreux et compensent leur manque d'entraînement par une brutalité certaine. Corrompus et peu scrupuleux, ils remplissent fort bien leur principale mission : maintenir les gens du peuple dans leur rôle, celui de victimes. La partie sud du Dard, le long de la Brienne, est la zone réservée aux docks et aux entrepôts de marchandises. L'endroit est totalement désert la nuit.

La rive sud de la Brienne est nettement plus animée. La place des Postillons est le centre névralgique de cette partie de la ville. C'est une vaste

place ronde autour de laquelle se trouvent les bureaux des principaux marchands indépendants et des représentants des nobles les plus riches. C'est là, soit au cours de ventes aux enchères sur la place, soit dans le secret d'un bureau, que se concluent la plupart des affaires. À l'ouest de la place, le quartier des Gros Sous est sans aucun doute le coin le plus vivable de Quenelles. C'est là qu'habitent petits commerçants, agriculteurs prospères qui préfèrent vivre en ville, riches artisans, etc. C'est aussi là que se trouvent les auberges les plus sympathiques, celles du Dard étant plus chères ou proposant des services spéciaux que tous les voyageurs ne considèrent pas indispensables... De nombreuses tavernes accueillent les nuits agitées des étudiants de l'université, ironiquement spécialisée en droit. À l'est de la place des Postillons, le nouveau quartier est, comme son nom l'indique, la partie la plus récente de la cité. C'est là que vivent et travaillent la plupart des artisans, ainsi que les étudiants les plus pauvres. Une petite communauté de nains s'est aussi installée là, aux limites de la ville.

Les îles

Les trois îles au centre de la Brienne sont l'un des endroits les plus atroces de tout le Vieux Monde. Environ 8000 êtres humains s'entassent là dans des conditions épouvantables. Les trois îles, qui ont pour nom la Veuve, l'Orphelin et l'Infirm, constituent la partie la plus ancienne de la ville. Ce n'est qu'une succession de ruelles étroites (au mieux, on touche les murs en écartant les bras) bordées de maisons en bois à deux ou trois étages, branlantes, mal entretenues et adossées les unes aux autres. Le feu est un risque permanent et une catastrophe redoutée. L'une des professions les plus courantes est celle de poissonnier, qui consiste à enduire les murs d'une résine résistante au feu mais qu'il faut appliquer réguliè-

ment, car elle s'écaille facilement en séchant. Cette poix ne sent pas particulièrement bon et son odeur vient se mêler à toutes les autres. Il faut bien l'admettre, dans les îles, ça pue vraiment. Le visiteur a l'impression de se cogner dans un mur d'odeurs : mélange de sueur, de pisser, de sang, de nourriture rance ou pourrissante, le choc est terrible et a de quoi faire rendre son dernier repas même à un aventurier habitué aux relents putrides du Chaos.

La population, nommée les îlois par les gens des deux rives, vit dans la misère la plus noire. Elle est composée de manouvriers qui travaillent aux docks, de journaliers agricoles qui, hors saison, passent le temps comme ils peuvent, de domestiques, d'apprentis, et bien sûr de tire-laine, cambrioleurs et autres contrebandiers. Tout ce petit monde vit entassé les uns sur les autres dans des conditions sanitaires déplorables. Les épidémies ne sont pas rares. De nombreuses bandes se sont arrogées le droit de faire respecter la loi, du moins leur loi, et les rixes à mains nues ou au couteau sont monnaie courante. Mais les bandes préfèrent s'affronter d'île en île, et il n'est pas rare de voir ceux de la Veuve faire une descente en règle chez ceux de l'Orphelin. Les quenouilles n'hésitent pas eux non plus à visiter les îles. Ils viennent toujours en nombre et fortement armés. Les miliciens sont souvent bien mieux renseignés qu'on pourrait le croire : depuis la nomination du nouveau capitaine, la délation est encouragée et grassement récompensée. La milice n'hésite pas à pratiquer la politique de la terreur, châtiant des habitants pris au hasard en attendant de mettre la main sur les véritables responsables. D'ailleurs, on trouve des cages métalliques disséminées un peu partout. Suspendues à des poteaux dressés exprès, elles sont de formes très différentes et ont toutes comme point commun de ne pas respecter l'anatomie humaine, obligeant les prisonniers à se tenir dans des positions humiliantes et douloureuses.

Deux ponts enjambent la Brienne et relient le Dard à la rive sud du fleuve. L'un débouche place des Postillons, l'autre dans le quartier des Gros Sous. Suffisamment larges pour permettre à deux carrosses de se croiser, ce sont des réalisations impressionnantes, dont les arches se voient de loin quand on voyage sur la Brienne. Plusieurs piliers reposent sur les îles de la Veuve et de l'Orphelin, mais les escaliers qui permettent de rejoindre les ponts eux-mêmes ont été détruits sur ordre du gouverneur royal. Pour rejoindre les berges, les îlois n'ont pas d'autres choix que de nager ou d'utiliser un bateau. Cela explique la prolifération d'embarcations de toutes tailles et natures, depuis la barque de pêche à fond plat jusqu'à la caisse à savon qui commence à prendre l'eau au bout de dix mètres. De la même façon, aucun pont ne relie les trois îles entre elles. Là aussi il faut nager, utiliser une embarcation ou marcher sur les bancs de sable instables que le courant dépose aux endroits calmes. La méthode la plus courante est de marcher sur des cordes disposées en V au ras de l'eau. Plusieurs de ces ponts suspendus sommaires relient en permanence les îles entre elles, mais il faut rester vigilant en les empruntant, car couper les cordes alors que plusieurs personnes sont à mi-parcours est une plaisanterie courante à Quenelles. Toujours dans le domaine de la plaisanterie, il faut mentionner les deux catapultes installées le long des docks, soi-disant pour des raisons défensives, en réalité pour le plus grand plaisir des jeunes nobles qui s'amusent à se défier par équipes à un jeu très amusant : une embarcation coulée, trois points ; chavirée, un point ; un noyé, cinq points...

Le conseil des échevins

Comme dans la plupart des villes de Bretagne, le gouvernement de la cité est entre les mains d'un



Aymé de Lorme

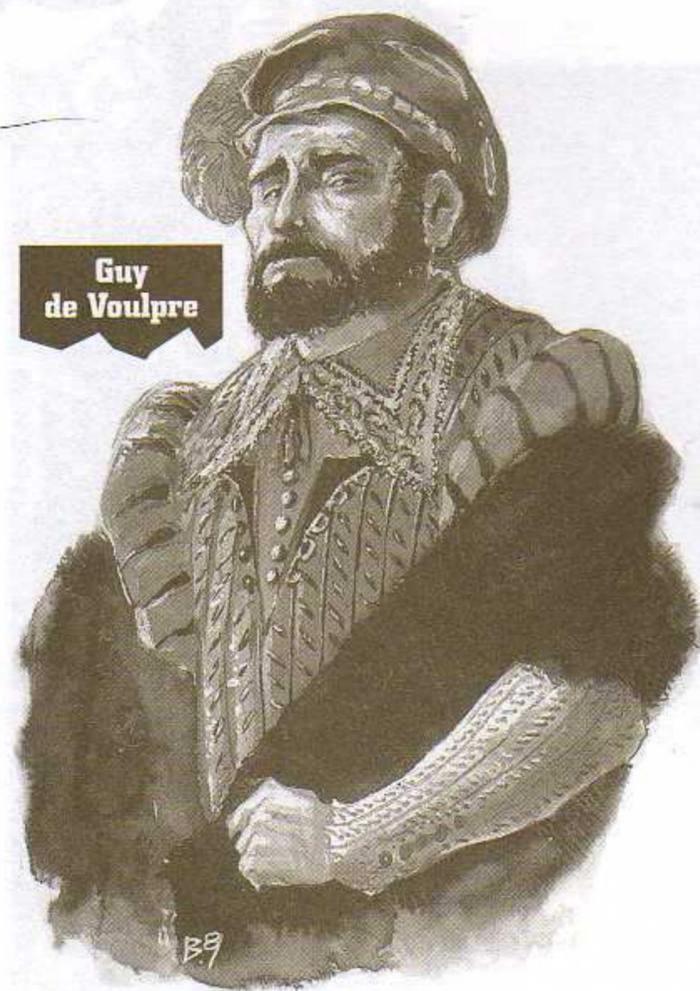
conseil constitué de neuf membres, les échevins. Les décisions sont prises à la majorité relative. Le gouverneur royal, représentant du roi, a la possibilité de légiférer par décrets dans certaines circonstances. Bien entendu, le conseil ne représente et ne défend pas d'autres intérêts que ceux de la noblesse. Ses représentants sont élus tous les deux ans par groupe de deux (un échevin reste donc en poste pendant huit ans). Le scrutin est bien entendu censitaire. Seules les personnes résidant à Quenelles et pouvant justifier de leurs quartiers de noblesse ou de richesses importantes possèdent le droit de vote. Les membres actuels du conseil sont :

● **Le gouverneur royal, Guy de Voulpre.** Le marquis de Voulpre est un homme extrêmement compétent dans le domaine qui permet en Bretagne d'obtenir le pouvoir le plus rapidement possible : l'intrigue. Âgé de quarante-huit ans, de taille moyenne mais fortement charpenté, portant une barbe noire en collier, de Voulpre est en poste depuis six ans et il se plaît à Quenelles. À son arrivée, il a trouvé une ville selon son cœur : corrompue, violente et cruelle. Il se contente d'accompagner en douceur la longue glissade des mentalités vers le Chaos et de tisser un réseau d'espionnage qui lui permet d'avoir une idée assez juste (mais pas suffisamment, comme on le verra plus loin) de ce qui se trame dans la cité. Ce n'est pas du luxe dans une ville où de plus en plus de cultes chaotiques bourgeonnent comme des champignons vénéneux à la mauvaise saison. De Voulpre n'a aucun scrupule à pratiquer le chantage, l'enlèvement, l'assassinat... bref, toute pratique qui lui permet d'asseoir son pouvoir. Le gouverneur est aussi l'un des démonistes les plus puissants de Quenelles, encore qu'il ait toujours dissimulé cette activité. Bien que marqué par le Chaos, de Voulpre a gardé suffisamment de lucidité pour donner le change.

● **Duc Aymé de Lorme.** Les De Lorme sont l'une des plus anciennes familles de Quenelles. Le duc est un homme assez jeune, une trentaine d'années, grand, le nez busqué, d'apparence hautaine. Il est convaincu de la supériorité de son sang, mais cela ne l'empêche pas de montrer une certaine compassion devant le spectacle de la misère. De Lorme a longtemps vécu à Parravon et il n'est revenu à Quenelles qu'il y a trois ans. Scandalisé par l'état de déréliction de la cité, il a commencé à s'activer pour « nettoyer tout ça ». Plutôt que de s'en faire un ennemi, le gouverneur a manœuvré pour le faire élire au conseil où, sous le couvert de son approbation, il lui est plus facile d'étouffer le zèle de ce noble un rien trop impétueux. Il est à noter que de Lorme est un fidèle de Véréna.

● **Comte Maxence de la Fenouillère.** Le comte, un homme très grand et très mince, la cinquantaine grisonnante, est l'un des plus gros propriétaires terriens de Quenelles. La seule chose qui l'intéresse, c'est que rien ne change et que ses domaines continuent à rapporter. Il vote toujours dans le même sens que le gouverneur qu'il juge très compétent.

● **Baron Hurain de Cagagnac.** De Cagagnac est un homme massif, au visage porcine, qui tente de dissimuler ses bourrelets de graisse derrière des vêtements amples et invariablement mal coupés. Son apparence renseigne assez jus-



Guy de Voulpre

tement sur son caractère : c'est une brute. Habitué des expéditions nocturnes dans les îles, entouré de quelques spadassins sans scrupules, il n'aime rien tant que de traquer une proie. Au fond c'est un chasseur ; mais un chasseur d'hommes. Le baron est un bon ami du capitaine Gwenaël d'Arceau. Ses votes sont souvent imprévisibles et obéissent à des foucades soudaines. Il n'aime pas trop Frochant et de Voujor, qu'il juge trop mielleux.

● **Vicomte Léandre de Voujor.** Petit et sec comme un coup de trique, de Voujor est un débauché, tout à fait représentatif d'une bonne partie de la noblesse de Quenelles. Tout ce qui l'intéresse est de jouir, encore et toujours. Blasé par les petits plaisirs innocents de la vie de tous les jours, ratonnades, mutilations, prostitution, il n'aime rien tant que les longues soirées de tortures sexuelles dans les donjons du Dard. Il se désintéresse totalement des affaires de la cité ; c'est d'ailleurs la raison pour laquelle de Voulpre a arrangé son élection. Le vicomte ne fait aucune difficulté pour voter dans le même sens que son bienfaiteur.

● **Chevalier Gwenaël d'Arceau, capitaine de la garde.** D'Arceau est un jeune homme d'à peine trente ans, aux cheveux châtain bouclés et aux yeux bleus. Sa fine moustache, son rire franc qui dévoile une dentition éclatante, son uniforme toujours impeccable, sa prestance naturelle enfin, en font un séducteur irrésistible. Conscient de sa beauté, le capitaine promène sur la gent féminine un regard dominateur, justifié par ses innombrables conquêtes. Issu d'une famille ruinée de la basse noblesse, d'Arceau a été repéré par le gouverneur qui a discerné en lui une ambition dévorante et une cruauté irrépressible qu'il a su encourager. Le chevalier a réorganisé la milice de manière efficace et sa cote ne cesse de monter auprès de la noblesse de Quenelles. Il vote dans le même sens que de Voulpre.

● **Maître Jehan Frochant.** Grand, dégingandé, laid, affublé d'un nez long comme une péninsule (comme on dit au théâtre), Frochant est néanmoins l'un des roturiers les plus populaires auprès de la noblesse. La raison en est son art.

Omphale
d'Athénée



pourquoi il se range sagement aux avis du gouverneur ou du duc de Lorme, qu'il admire sincèrement.

● **Omphale d'Athénée, grande prêtresse de Véréna.** Aussi surprenant que cela puisse paraître aujourd'hui, le culte de Véréna, déesse de l'étude et de la justice, était autrefois le culte dominant de Quenelles. Véréna est même la protectrice de l'université. Mais la foi des Quenellois n'est plus ce qu'elle était. Beaucoup se sont éloignés des anciennes croyances et ne pratiquent plus, quand ils ne se sont pas carrément tournés vers l'adoration d'un dieu du Chaos. Néanmoins, le culte de Véréna reste vivace, suffisamment pour que la prêtresse soit régulièrement réélue tous les huit ans. D'Athénée est une femme d'une quarantaine d'années, grande, blonde, à la beauté morne. Issue d'une famille de la petite noblesse, elle a toujours vécu à Quenelles. Jusqu'à récemment, c'était avec résignation qu'elle voyait sa ville arborer de plus en plus nettement les stigmates du Chaos. Son culte, qui tenait autrefois sa puissance de son implantation au sein de la noblesse, survit aujourd'hui, paradoxalement, grâce à la foi des plus humbles. Sans doute la situation du temple, en plein milieu de la Veuve, et la revendication de justice inhérente au culte sont-ils responsables de cet état de fait. Mais depuis l'élection au conseil d'Aymé de Lorme, la prêtresse a repris espoir et retrouvé de son mordant en même temps qu'un allié. Elle appuie systématiquement les revendications du duc et se méfie du gouverneur qu'elle n'apprécie guère.

Frochant est parfumeur et l'un des meilleurs qui ait jamais foulé le sol du Vieux Monde. Installé à Quenelles depuis une douzaine d'années, il a su petit à petit conquérir tous les faiseurs d'opinion grâce à ses parfums d'une subtilité et d'une richesse confondantes. Aujourd'hui, il est le fournisseur quasi exclusif de toute la noblesse. Il n'hésite pas à concevoir, pour ses clients les plus prestigieux, des fragrances personnalisées, totalement originales. Dans une ville qui pue autant que Quenelles, son art est inestimable, d'autant plus qu'il lui donne un aspect mystérieux, promettant, à mots couverts, que ses parfums possèdent des pouvoirs étonnants. Certains chassent l'insomnie, d'autres disposent favorablement les gens en faveur de ceux qui les portent... Mais le maître parfumeur est aussi un homme de secrets et d'activités occultes. Bien que tout le monde au conseil l'ignore, y compris le gouverneur, il est le chef de l'Anneau d'Or, une guilde d'assassins auxquels beaucoup, au sein de la noblesse, ont recours. Frochant est aussi à la tête de la Porte rouge, un culte dédié à l'adoration de Khaine, le seigneur du meurtre.

● **Maître Olier Grumaud.** Grumaud n'a pas du tout le physique que l'on imagine pour quelqu'un de sa profession (oiseleur). Il est petit et rondouillard, avec une tête hypertrophiée surmontée d'un toupet de cheveux rebelles. Dernier élu au conseil, voici deux ans, avec Aymé de Lorme, il bénéficie d'un phénomène de mode. Toute la noblesse s'est entichée de ses oiseaux qu'il dresse, il faut l'avouer, extrêmement bien. Ses deux plus grands succès sont les éperviers de combat que des nobles poudrés et emperruqués portent virilement sur le bras... d'un serviteur et lâchent sur des îlois impuissants ou sur d'autres éperviers; et les perruches au plumage bariolé qui, enfermées à plusieurs dizaines dans d'immenses volières, sifflent ensemble, parfois, un chant à la beauté étrange et envoûtante. Sorti de ses oiseaux, maître Grumaud fait preuve d'un discernement digne d'une de ses perruches. C'est

Maître Frochant



Frochant a en effet un grand dessein: rendre à Khaine, le seigneur du Meurtre, ce qu'il estime lui être dû, c'est-à-dire le contrôle des âmes des morts, usurpé par le frère de Khaine, Morr... Le parfumeur a découvert un moyen d'accéder au monde d'En-Bas. Pour cela, il lui faut commettre un sacrifice massif. Qu'à cela ne tienne, il a décidé de sacrifier, en la noyant, toute la population des îles! Une fois ce crime atroce accompli, il partira au royaume des morts... où les PJ devront le suivre s'ils veulent déjouer ses plans. Pour l'instant, les aventuriers ne savent pas ce qui les attend. Ils viennent juste d'arriver à Quenelles où les attend du travail, sous la forme d'une mission que leur confie le duc Aymé de Lorme.

Acte I

Qui fait du mal aux petits n'enfants ?

Synopsis

L'aventure se décompose en deux parties. Dans la première, les personnages-joueurs sont engagés, de manière très classique, afin d'enquêter sur des enlèvements de petites filles. Leur enquête n'arrange pas les affaires du responsable des disparitions, maître Jehan Frochant. Le parfumeur intervient donc indirectement afin d'orienter les aventuriers sur une fausse piste, d'autant plus crédible qu'elle concerne aussi des enlèvements d'enfants. Cette nouvelle direction mène droit au vicomte Léandre de Voujor et au gouverneur royal. Parallèlement, les PJ se retrouvent mêlés à une tentative d'assassinat sur la personne du baron Hurain de Cagagnac; là aussi tout semble désigner le gouverneur. Enfin, les aventuriers découvrent et explorent d'étranges tunnels creusés sous les îles où se terrent des skavens. Tous ces événements sont-ils liés? En grande partie, mais leur instigateur n'est nullement Guy de Voulpre, mais bien le parfumeur.

Une bonne vieille enquête

L'échevin recherche des aventuriers compétents et discrets. Il n'a pas fait placarder d'avis, car il ne veut pas ébruiter sa démarche. Dans ces conditions, comment les PJ sont-ils contactés? Peut-être l'un d'entre eux est-il originaire de Quenelles? À moins qu'ils ne retrouvent par hasard, dans une taverne, un PNJ auxquels ils ont déjà eu affaire par le passé et qui, connaissant leur valeur, les recommande à de Lorme?

Toujours est-il que les voici en route pour la demeure familiale des De Lorme, un splendide palais au sommet de l'une des Buttes aux Éperviers. C'est l'occasion pour eux de rencontrer pour la première fois la noblesse de Quenelles. Les PJ sont examinés ouvertement, non sans dédain, sauf si leur mise est impeccable. Les Quenellois dans leur ensemble, entre autres défauts, sont un peu xénophobes et n'aiment guère les Impériaux. Tous les aventuriers originaires de l'Empire souffrent d'un malus de 10 à 20%, suivant leur interlocuteur, sur tous les tests d'interaction avec les habitants de Quenelles.

Au palais, les PJ sont rapidement admis dans un cabinet de travail, au rez-de-chaussée. Le duc

commence par se faire une idée des aventuriers en les interrogeant sur leurs hauts faits passés. S'il y a un sorcier dans le groupe, il se montre méfiant, n'aimant guère la magie; un prêtre a plus de chances de gagner sa confiance. Une fois rassuré, de Lorme entre dans le vif du sujet. Il y a une semaine de cela, trois fillettes de la noblesse ont été enlevées, exactement le même jour. L'une d'elles est sa nièce. Les investigations de la milice sont pour l'instant restées sans succès. Le duc se perd en conjectures. Il a d'abord cru, comme beaucoup, qu'il s'agissait d'un crime crapuleux et que les ravisseurs exigeraient une rançon. Mais plus le temps passe, plus cette hypothèse perd de sa vraisemblance. Alors? Alors, cela va être aux PJ d'enquêter, s'ils acceptent la mission et la rétribution qui va avec: 40 CO par personne et par jour. De Lorme propose aussi de payer les frais d'hébergement et suggère une bonne auberge du quartier des Gros Sous, *Le cheval blanc*. Avant de clore l'entretien, il donne aux PJ le nom des fillettes et leur conseille de rendre visite aux familles. Enfin, il leur demande de venir rendre compte des progrès de l'enquête tous les jours à onze heures. Son secrétaire, Félix Vaucourt, qui assiste à tout l'entretien, recevra les PJ et se tiendra à leur disposition en cas de besoin.

Rendre visite aux familles est un exercice périlleux pour l'amour-propre des aventuriers, et qui ne débouche sur rien de concret. Les PJ sont impoliment éconduits, à moins qu'ils ne pensent à signaler qu'ils sont envoyés par de Lorme. Dans ce cas, ils sont reçus au bout d'une à deux heures d'attente par un noble visiblement mal disposé à leur égard et qui de toute façon ne sait rien: «Oui, ma fille jouait au jardin. Non, je n'ai rien vu.» Seul le beau-frère du duc, le comte d'Herrouard, se montre coopératif. Il a retrouvé l'un de ses gardes du corps, le cœur transpercé d'un coup de poignard, sur la scène du crime. L'homme a eu le temps de prononcer un seul mot avant d'expirer: «anneau». D'Herrouard suppose que cela fait référence à l'anneau qu'il avait offert à sa fille lors de son anniversaire. Finalement, les renseignements collectés sont minces. Les fillettes ont entre huit et douze ans, elles ont été enlevées en fin d'après-midi; personne n'a vu ni entendu quoi que ce soit de suspect. Seul point commun, les petites filles sont rousses toutes les trois. Détail troublant, mais qui n'aide guère les aventuriers pour l'instant. De toute façon, ils ne le savent pas encore, mais au moment où ils commencent leur enquête, les fillettes sont déjà mortes, écorchées vives par Frochant qui a utilisé leur peau pour distiller l'un de ses élixirs...

Visite au temple

Dans la discussion, de Lorme mentionne l'existence du temple de Véréna sur la Veuve et conseille aux PJ de s'y rendre pour parler avec la grande prêtresse, Omphale d'Athénée. Celle-ci accueille les PJ cordialement dès qu'elle apprend le motif de leur visite. De tous les échevins, d'Athénée est la seule qui soit facilement accessible. Elle se montre tout d'abord un peu réservée avant d'accepter de coopérer avec les aventuriers. Malheureusement, elle ne sait rien de précis sur les enlèvements. Mais elle a souvent entendu des rumeurs mentionnant des disparitions d'enfants

et d'adultes sur les îles, des histoires difficilement vérifiables, hélas!

Justement, quelqu'un est venu l'interroger à ce sujet il y a deux jours. C'était un homme grand, avec un fort accent impérial, dont le visage était à demi dissimulé par un chapeau à large bords (il s'agit de Tobias Santhof, voir *Un répurgateur à Quenelles*, plus loin). Il a refusé de donner son nom. Si certains PJ sont originaires de l'Empire, elle se tourne vers eux et leur demande s'il s'agit d'un ami.

Le reste du scénario est bâti comme une succession d'événements. Ils sont récapitulés dans l'encadré ci-contre. Vous n'aurez rien de neuf à jeter en pâture aux joueurs avant le soir du troisième jour. Mettez ce temps à profit pour faire découvrir la ville aux personnages. Laissez-les prendre des initiatives. S'ils ont l'intelligence de fureter un peu en essayant de délier les langues grâce à quelques pistoles ou quelques verres de tord-boyaux, vous pouvez les gratifier de quelques rumeurs présentées dans le paragraphe du même nom. Enfin, le paragraphe *On ne s'ennuie jamais à Quenelles* propose quelques événements que vous pouvez mettre en scène à tout moment.

Couleur locale

Rumeurs

- «Des enfants disparaissent régulièrement sur les îles. Et des gamins, hein, pas assez vieux pour fout'le camp seuls de cette ville infecte. Ils sont enlevés par des mutants du Chaos, ça c'est sûr.» (Vrai en partie. C'est de Voulpre qui les fait enlever.)
- «Depuis quelque temps, la terre tremble. L'aut' jour, j'ai bien senti que le mur, il vibrait. J'ai bien cru que j'allais prendre la maison sur la tête.» (Vrai mais uniquement sur les îles. Phénomène créé par les vers fousseurs, voir plus loin.)
- «Y a des monstres dans l'fleuve maint'nant. Le vieux Mattéi s'est à moitié fait arracher une jambe, et moi j'ai vu comme un dos de dragon. Comme j'vous vois, là! Un dragon du fleuve!» (Vrai. Ce sont les vers fousseurs.)
- «Un vampire rôde sur les docks. Il s'attaque aux malheureux qui sont seuls.» (Faux. Quoique, si le cœur vous en dit...)
- «Y a des saloperies de mutants qui habitent dans les caves. J'en ai vu un qui avait trois jambes! Heureusement, il courait toujours pas aussi vite que moi! Et ces salopards creusent des tunnels pour vivre dedans!» (Vrai et faux. De pauvres hères souffrant de mutations chaotiques tentent de survivre comme ils peuvent. Mais les tunnels sont l'œuvre des vers fousseurs.)
- «Il paraît qu'avec les engingneurs nains ça s'passe pas trop bien. Sont pas contents pasqu'ils sont pas payés.» (Vrai. Le conseil refuse de payer le prix convenu aux nains qui ont construit le barrage, en ergotant sur des détails.)
- «En vrai, la prêtresse de Véréna c'est une adepte du Chaos. Elle protège un culte qui se livre à des rites dégoûtants dans les caves du temple.» (Faux. Mais c'est vrai qu'il se passe des choses dans les caves du temple...)
- «Les élections, de toute façon, ça va rien changer. Les échevins, c'est tous les mêmes.» (Blanc bonnet et bonnet blanc, refrain connu, non?)

C

Chronologie des événements

Cette chronologie n'est qu'indicative.

Vous pouvez resserrer ou au contraire augmenter le laps de temps entre deux événements, suivant les initiatives prises par vos joueurs.

- **1^{er} jour, journée** : Embauche des PJ par Aymé de Lorme.
- **3^e jour, soir** : Les PJ reçoivent un message mystérieux.
- **5^e jour, soir** : Tentative d'assassinat sur la personne d'Hurain de Cagagnac.
- **6^e jour, soir** : Léandre de Voujor se rend à *La rose et le fouet*.
- **8^e jour, journée** : Effondrement d'une portion de l'Orphelin.
- **9^e jour, soir** : Bal masqué chez le gouverneur.
- **11^e jour, journée** : Les trois îles sont submergées, ouverture du portail vers le monde d'En-Bas.

- «Y a plein de morts bizarres en ce moment et je dirais, moi, que c'est pas les gangs. Ça non. Pourquoi les gars des gangs y iraient tuer un vieux pas méchant comme Yvan le bossu?» (Vrai, c'est l'œuvre de Tobias Santhof qui l'a pris pour un mutant).
- «D'puis trois mois qu'y a le barrage, on est bien tranquilles avec le fleuve. Fini les inondations! Ma foi, c'est bien agréable d'avoir les pieds au sec.» (Vrai.)

On ne s'ennuie jamais à Quenelles

Voici quelques événements qui, pour la plupart, n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue principale, mais qui peuvent s'y rattacher. Le mieux est d'en développer deux ou trois pour égarer un peu les PJ ou leur donner du grain à moudre pendant les temps morts.

- Classique attaque de ruffians. Elle peut avoir lieu si les PJ posent un peu trop de questions dans les îles. On leur conseille d'abord de se mêler de leurs affaires avant de les en convaincre de façon plus musclée. Par ailleurs, si l'un des aventuriers est trop bien habillé, il risque de susciter des convoitises. Ou encore, les PJ sont pris dans un combat entre gangs...
- Tandis que les PJ traversent la Brienne en bateau pour se rendre sur les îles, de jeunes nobles commencent une partie de catapultes. L'embarcation des aventuriers est visée, une autre, non loin d'eux, est touchée et sombre avec à son bord un père de famille, sa femme et deux marmots. Si les PJ n'interviennent pas, c'est la noyade assurée. S'ils interviennent, ils se font tirer dessus à l'arbalète par l'équipe de nobles qu'ils sont en train de faire perdre (souvenez-vous: un noyé, cinq points). S'ils vont chercher des noises aux nobles, ceux-ci sont une demi-douzaine, guère prêts à se battre pour de vrai, mais leurs gardes du corps sont là pour ça.

Un répurgateur à Quenelles

Tobias Santhof est un répurgateur de l'Empire que les circonstances ont poussé à Quenelles. Le pauvre a d'abord été horrifié de voir les marques du Chaos s'exhiber aussi librement en pleine ville. Après avoir frôlé la jaunisse, il a décidé de passer à l'action et de faire le ménage. Il a d'abord contacté les autorités et il a été proprement éconduit par d'Arceau qui se soucie peu d'aider un fanatique de la lutte contre le Chaos dans sa croisade. Santhof en a conclu qu'il était seul dans son combat. Il a loué une chambre minuscule et puante sous les toits d'une maison branlante sise dans l'île de l'Orphelin, chambre qu'il quitte tous les jours à la tombée de la nuit, dissimulant sous sa cape un long poignard, une solide épée et quelques flasques d'huile. Il passe ses nuits à traquer et à détruire tout ce qui ressemble pour lui à une créature du Chaos : les mutants essentiellement, mais aussi de pauvres hères atteints de difformités physiques. Les PJ entendront parler de lui par d'Athénée. Ils peuvent essayer de le retrouver, ce qui n'est pas impossible mais difficile. Santhof est un PNJ idéal pour jouer le rôle du *deus ex machina*. Servez-vous de lui pour aider les aventuriers s'ils sont dans une mauvaise passe ou pour leur donner un coup de pouce dans leur enquête. Mais il peut tout aussi bien leur causer beaucoup d'ennuis par son attitude intransigeante. Tôt ou tard, le répurgateur attirera l'attention des gangs îlois, de la milice ou d'un culte chaotique quelconque... Ce qui risque de signifier la fin de sa carrière.

● Sur les îles, les PJ sont attaqués par des mutants que la faim rend téméraires. Sans doute trop, car les pauvres bougres sont vite mis en fuite. Si jamais les aventuriers les capturent ou les suivent, les mutants supplient qu'on les aide. Il suffit de pas grand-chose, par exemple un peu d'argent ou de nourriture, pour obtenir leur reconnaissance. En échange, ils peuvent collecter des renseignements. Ils ont déjà vu, dans certaines caves, des hommes-rats étranges...

● Un culte de Nurgle s'est installé dans le sous-sol d'un oratoire anciennement consacré à Shallya. Les PJ en entendent parler par hasard, à moins que ce soit Santhof qui les mette sur la piste, ou encore d'Athénée qui mentionne une sorte de maladie étrange qui affecte de plus en plus d'îlois. Les fidèles du culte sont très occupés à répandre

leur variété particulière de peste. Leur but est de transformer tous les îlois en « pesteux ».

● Ça sent bon ! Une fois par semaine, Frochant joue de son orgue à senteurs. Il a construit cet instrument à l'extrémité ouest de la Veuve (à cause du vent d'ouest, dominant à Quenelles), officiellement pour soulager la misère des îlois et les faire bénéficier d'un peu de son art. Officieusement, il en aura besoin lors de l'ouverture du portail vers le monde d'En-Bas. Donc, un jour de grand vent, le parfumeur joue de son instrument. De ses multiples tuyaux s'échappent les senteurs les plus exquis qui se marient à ravir et composent une symphonie d'odeurs extraordinaire. C'est un événement pour les îlois, qui se pressent nombreux aux alentours de l'orgue. Même des nobles viennent profiter de ce spectacle unique.

Manipulations

Les premières investigations des PJ ne sont pas passées inaperçues, loin de là. Trois membres du conseil sont mis au courant le jour même.

● Le capitaine Gwenaël d'Arceau est prévenu par les familles des fillettes. Il n'est pas homme à apprécier que l'on se mêle de ses affaires, mais les PJ étant au service du duc, il préfère ne pas intervenir immédiatement. Si jamais les aventuriers vont le trouver, il refuse poliment de partager les informations en sa possession (il faut dire qu'il n'en a pas plus qu'eux). Par la suite, il se contente de faire de l'obstruction, mais il n'intervient pas directement pour empêcher les PJ d'agir, sauf si de Cagagnac ou plus probablement le gouverneur le lui demandent.

● De Voulpre est pour sa part renseigné sur les agissements des aventuriers directement par le secrétaire du duc. Félix Vaucourt est devenu involontairement un espion du gouverneur. Honnête et fidèle à son maître, il est tombé entre les griffes de De Voulpre à cause de sa passion du jeu. Il doit des sommes importantes à plusieurs cercles du Dard, et le gouverneur s'est porté garant pour lui à condition que le secrétaire le renseigne. Vaucourt n'ira jamais jusqu'à commettre un acte qui puisse causer d'importants problèmes au duc ; mais l'enquête menée par les PJ ne lui semble pas, du moins au départ, confidentielle. Cela risque de changer par la suite, tout dépend de ce que les personnages choisissent de confier à Vaucourt. S'ils accusent nettement le gouverneur, Vaucourt prend peur et craque : il raconte tout aux PJ de son double jeu. Dans le cas contraire, il continue de renseigner de Voulpre.

Le gouverneur, s'il joue un rôle important, est un PNJ passif. C'est-à-dire qu'il n'agit qu'en réaction de ce que font les PJ, et uniquement s'il est au courant de leurs agissements. C'est donc à vous de déterminer son comportement. Gardez à l'esprit qu'il est intrigué lui aussi par la disparition des fillettes et qu'au départ il n'a donc rien contre une enquête sur le sujet. Ce n'est que s'il s'aperçoit qu'il est directement mis en cause qu'il prend des mesures. Elles sont essentiellement préventives : il demande à d'Arceau de trouver un prétexte pour arrêter les PJ, et il met ce répit à profit pour faire disparaître les traces de ses activités les plus compromettantes (qui sont détaillées plus loin). Le fait que les aventuriers soient renseignés par un informateur secret l'intéresse énor-

mément et peut l'amener à vouloir rencontrer le groupe pour en savoir plus, ou tout au moins à le faire espionner directement.

● Enfin, le véritable responsable de l'enlèvement des fillettes, maître Jehan Frochant, apprend la nature de la mission des PJ en effectuant sa visite quotidienne de l'après-midi parmi la noblesse. Justement, ce jour-là, il passe au palais Herrouard... Le parfumeur a vite fait de prendre sa décision. L'enlèvement des fillettes a été assuré par des membres de l'Anneau d'Or, et il est peu probable que ses chers assassins aient laissé des indices derrière eux. Néanmoins, Frochant refuse de prendre ce risque. Il ne tient pas à ce qu'on mette le nez dans ses affaires alors qu'il est si près du but. En conséquence, le parfumeur décide de manipuler les PJ en les mettant sur une fausse piste d'autant plus convaincante qu'il s'agit aussi d'enlèvements d'enfants. Il se doute sans en être tout à fait certain des activités de démoniste du gouverneur. Pourquoi ne pas lancer les aventuriers sur ses traces ? Le temps qu'ils démêlent le vrai du faux, son œuvre sera accomplie...

Frochant prend deux mesures. Un de ses assassins s'installe dans une chambre du *Cheval blanc*, au même étage que les PJ. Il fouille leurs affaires à la première occasion, puis se contente de faire le guet et de signaler à un complice dans la rue quand le groupe sort. Les aventuriers sont en permanence suivis par trois membres de l'Anneau d'Or qui connaissent parfaitement la ville et se relayent pour ne pas être reconnus. Si les PJ ont des soupçons, la consigne est d'abandonner la filature plutôt que de prendre le risque de se faire prendre. Cela dit, même un espion habile peut se faire pincer. S'ils sont capturés, les hommes de Frochant restent muets comme des tombes. Ils ne craignent pas grand-chose : quelle charge pèse contre eux ? Si on les bouscule, ils révèlent simplement qu'ils appartiennent à la guilde de l'Anneau d'Or et qu'il vaut mieux ne pas maltraiter ses membres si on tient à la vie. Ils ne savent ni qui est le chef de guilde, ni la raison pour laquelle on leur a demandé d'espionner les PJ.

Le parfumeur écrit aussi une missive (il sait parfaitement masquer sa vraie écriture) qu'il fait déposer à l'auberge en l'absence du groupe :

« J'ai appris, par des moyens que je ne peux pas plus vous dévoiler que ma véritable identité, la nature de la mission que vous a confiée le duc Aymé de Lorve. Je n'ai qu'un conseil à vous donner, mais il est précieux. Si vous souhaitez connaître le fin mot de cette affaire, intéressez-vous à La rose et le fouet. K. »

Le K. de la signature est pour Khaine. Un trait d'humour noir.

« La rose et le fouet »

La rose et le fouet ? En demandant autour d'eux, les PJ apprennent facilement, de la bouche d'un noceur, qu'il s'agit d'un établissement très spécial et très privé du Dard. Cette maison de tous les plaisirs, mais particulièrement les plus cinglants, occupe un ouvrage de défense qui faisait partie des anciens remparts maintenant en ruine. Il s'agit d'une tour hexagonale de deux étages, garnie de meurtrières. L'intérieur a été réaménagé afin de

satisfaire les goûts luxueux d'une clientèle riche, exigeante et décadente. La maison a deux spécialités : le sadomasochisme poussé jusqu'à ses limites les plus extrêmes, et une prostitution que l'on pourrait qualifier de plus classique si elle ne concernait essentiellement les infirmes, les difformes et... les mutants. Ce sont d'ailleurs deux mutants, que l'on appelle simplement Rose et Fouet, qui tiennent la maison. Rose est une très belle jeune mutante d'apparence parfaitement humaine. Elle possède un pouvoir particulier qui lui permet de copier les traits du visage de n'importe quel humanoïde. Associé à sa compétence de déguisement, il en fait une espionne redoutable.

Fouet est grand, lourd et massif. Son bras droit se termine par plusieurs lanières de peau qui ont l'apparence d'un fouet. Le mutant les a recouvertes de limaille de fer pour plus d'efficacité. Tous deux se sont vus confier la gestion de la tour par de Voulpre. En échange, ils espionnent et tuent pour leur bienfaiteur.

En effet, comme tout démoniste, le gouverneur souffre de plusieurs handicaps. Le plus dramatique est sans conteste le besoin qu'il a de manger le cœur d'un enfant chaque semaine, sous peine de souffrir de terribles convulsions.

Ce sont les deux mutants qui lui fournissent cette marchandise très spéciale. Rose se charge de l'enlèvement, généralement en prenant l'apparence de la mère, et Fouet accomplit la sale besogne. Parfois, les enfants capturés sont « rentabilisés » en servant de partenaires à certains clients très spéciaux.

La rose et le fouet est fermé durant la journée. Si les PJ se présentent à ce moment-là, ils trouvent porte close. Et il s'agit d'une porte métallique massive avec un sort de Verrou magique. Jusqu'au crépuscule, les deux mutants sont les seuls résidents de la tour. Le soir, les clients arrivent presque toujours seuls. La plupart dissimulent les traits de leur visage avec un chapeau, voire un masque. Si les PJ se présentent à cette heure, ils sont reçus par un garde et Rose, qui arbore un visage souriant d'hôtesse. La mutante ne les laisse pas entrer. Ne sont admis dans la tour que les clients connus ou ceux qui bénéficient d'une bonne recommandation. Forcer le passage est une mauvaise idée, les miliciens ne sont jamais loin (intervention en Id6+2 rounds) et certains clients comptent parmi les nobles les plus puissants de la ville. L'aventure risque fort dans ce cas de finir dans les geôles du fort de l'Églantier. La solution consiste à aller chercher une recommandation. Mais auprès de qui ? Félix Vaucourt ignore jusqu'à l'existence de l'établissement et se refuse à accréditer les PJ. Idem pour la prêtresse de Vérena (« vous n'êtes pas sérieux ? »).



Si les PJ restent à faire le guet durant la nuit, ils voient Rose quitter l'établissement et se diriger vers les îles. Elle est difficilement reconnaissable, car elle ne « porte » pas son visage d'hôtesse. La mutante revient deux heures plus tard, accompagnée d'un jeune garçon en haillons qui la suit docilement. Un peu de chair fraîche pour un certain client... puis pour le gouverneur.

Une agression dans la nuit

Au soir du cinquième jour, les PJ sont témoins d'une agression. Il est préférable qu'elle se déroule dans les îles, mais si les aventuriers n'y vont pas ce soir-là, ce sera ailleurs. Un homme seul, aux prises avec trois adversaires vêtus de noir, appelle à l'aide. Dès que les PJ se précipitent, les agresseurs prennent la fuite à toutes jambes. Ils sont agiles, connaissent bien les lieux et n'ont aucune envie de se faire prendre... Mais des aventuriers déterminés ont leur chance. Les PJ viennent de secourir Hurain de Cagagnac, membre du conseil de Quenelles. L'échevin est légèrement blessé : une côte cassée et un poignet foulé. Il remercie les aventuriers et leur demande de l'accompagner au temple de Vérena où il se rendait pour un entretien avec la prêtresse. En chemin, de Cagagnac, furieux, donne sa version des faits aux PJ. En ce moment, comme tous les deux ans, ont lieu les élections destinées à réélire ou remplacer

deux membres du conseil. Ces membres sont Omphale d'Athénée et de Cagagnac. Tous les deux sont candidats à leur propre succession, mais des adversaires politiques se sont présentés. Ils sont, d'après le baron, soutenus en coulisses par le gouverneur. De Cagagnac est persuadé que de Voulpre veut se débarrasser de lui (et de la prêtresse) et qu'il est prêt à utiliser la manière forte.

En vérité, il n'a pas complètement tort. Le gouverneur estime qu'il commence à avoir beaucoup d'opposants potentiels au conseil : de Lorme, d'Athénée, de Cagagnac, Frochant dont il se méfie, et cet écervelé de Grumaud qui donne parfois l'impression de décider de son vote à pile ou face. Il a décidé d'y mettre bon ordre en écartant deux des trouble-fête pour faire élire des gens sûrs. En revanche, le gouverneur est totalement innocent de l'agression de ce soir. C'est un noble que le baron a humilié publiquement voici quelques mois qui a payé des spadassins de l'Anneau d'Or non pas pour tuer l'échevin, mais pour le mutiler. Si jamais les PJ sont parvenus à capturer l'un des agresseurs, c'est la seule information que celui-ci lâche. Pour le reste, il

est muet comme une tombe, même sous la torture (si les PJ le laissent faire, de Cagagnac le brutalise un peu, pour essayer de le faire craquer). Arrivés au temple, de Cagagnac et les PJ sont immédiatement reçus par la prêtresse. Celle-ci a aussi le sentiment que le gouverneur cherche à la pousser hors du conseil, mais elle doute qu'il se soit risqué à engager des spadassins. Si les aventuriers parlent au baron de leur propre enquête, il se montre tout à fait intéressé et prêt à les aider. Il ne sait pas qui a écrit le message ni qui peut être « K ». Mais il connaît *La rose et le fouet*, dont il est un client irrégulier (des accès de masochisme, parfois). Et surtout il sait que Léandre de Voujor, « ce pervers », y a ses habitudes. Justement, l'échevin doit se rendre à la tour le lendemain soir... De Cagagnac révèle ces informations aux PJ et accepte de les recommander pour entrer à *La rose et le fouet* (pas plus de trois recommandations écrites, au-delà cela paraîtrait louche... et en plus les orgies ne sont pas la spécialité de la maison). Il insiste sur les relations solides qui lient selon lui de Voujor et le gouverneur. Il exige en retour des PJ qu'ils le tiennent au courant des résultats de leurs investigations. Bref, c'est du donnant-donnant. Le baron espère bien que les aventuriers découvriront quelque secret compromettant qui lui permettra d'exercer sur le gouverneur et le vicomte une pression suffisamment forte pour assurer sa réélection.

Anatomie d'un lieu de débauche

Quand l'établissement est ouvert, son personnel comprend, outre Rose et Fouet, trois gardes mercenaires et deux servantes. Habituellement, deux gardes se tiennent au rez-de-chaussée, à l'accueil et dans le bureau, et le troisième sur une chaise au sommet de l'escalier du deuxième étage.

1 - Escalier en colimaçon.

2 - Salon. Il est luxueusement meublé, avec tentures aux murs, canapés et fauteuils moelleux...

3 - Cabinet de travail. Il contient une table, des chaises, un meuble de rangement. Rien d'intéressant.

4 - Réserve. Elle est pleine à ras bord de boissons, de nourriture, d'instruments de torture...

5 à 10 - Chambres. Toutes sont décorées de tentures représentant des scènes obscènes. Des instruments de torture sont fixés aux murs, sol et plafond : chaînes, entraves diverses, etc. Un râtelier comprend un assortiment très complet de fouets, knouts et même des lames genre stylet ou poignard. Il y a aussi un lit pour les clients plus traditionalistes. Les renforcements dans les murs n'existent que dans les chambres du deuxième étage. La chambre n° 5 du deuxième étage est celle de Rose. Fermée par un Verrou magique, elle ne contient rien de particulier sinon une patente signée du gouverneur autorisant l'exploitation de *La rose et le fouet* par la Quenelloise dénommée Rose et quelques grimoires sur la magie des illusions.

11 - Vraie salle de torture. Les victimes qui entrent ici n'en sortent pas vivantes. Cette salle est réservée à quelques rares clients très spéciaux (comme de Voujor) qui aiment pousser les raffinements du sadomasochisme jusqu'à ses extrêmes : la torture et la mort. Le mobilier est spartiate : sol en terre battue (absorbe mieux le sang), grande table de bois avec chaînes et rigoles (toujours pour le sang), vierge de fer, etc.

12 - Chambre de Fouet. En plus de sa paille, on y trouve divers instruments de torture, des bocaux contenant des substances spéciales (acides) ou des restes humains et quelques armes (masses et épées). Une trappe mal dissimulée sous un tapis défraîchi mène à une cave où règne une odeur atroce. C'est là que le mutant enterre les victimes. C'est là aussi que se trouve une rangée de bocaux contenant des cœurs humains. Ils

sont soigneusement étiquetés « enfant » ou « adulte ». Leur destinataire est de Voupre qui a besoin des premiers pour échapper à ses convulsions et des seconds comme composants de sorts pour ses invocations.

Un peu d'amour (très) vache

Le lendemain soir, le sixième jour de l'enquête si vous suivez la chronologie proposée, les PJ sont embusqués non loin de *La rose et le fouet*, en compagnie du baron. Ils n'ont pas longtemps à attendre avant qu'un homme de petite taille, emmitoufflé dans une vaste cape, descende d'un carrosse. Aussitôt, de Cagagnac se précipite pour lui parler. Les deux hommes échangent quelques mots. Les PJ peuvent distinguer les traits du visage du vicomte. Puis le baron s'éloigne et de Voujor s'engouffre dans la tour.

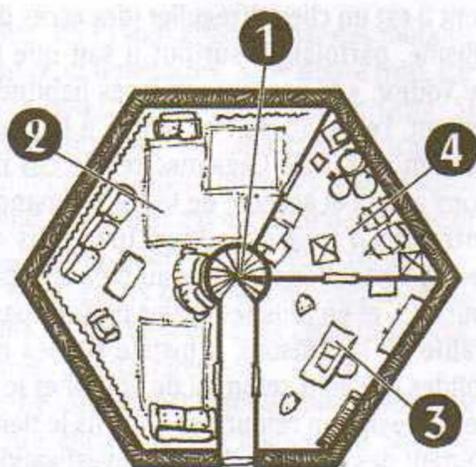
Les trois aventuriers qui se sont dévoués, les veinards, pour entrer à *La rose et le fouet* sont accueillis une nouvelle fois par Rose. Celle-ci lit les lettres de recommandation et dévisage soigneusement les PJ avant de les laisser entrer et de leur souhaiter la bienvenue. Puis elle les emmène au salon du rez-de-chaussée où attendent quelques clients ainsi que plusieurs créatures. Les pensionnaires de l'établissement couvrent tout l'inventaire des goûts sexuels : il y en a des belles, des moches, des vieilles, des garçons, des difformes, des mutants, etc. Rose invite les PJ à se mettre à l'aise (comprenez à enlever tous leurs vêtements gênants) et à prendre leur temps pour faire leur choix. S'ils ont des goûts particuliers, ils peuvent lui en parler librement : elle saura les aiguiller.

Lier conversation avec les autres clients est difficile. Personne ne vient ici pour parler, sinon de sexe et d'ordure. Les servantes ne savent pas grand-chose non plus si ce n'est que certains clients vont à la cave, là où dort Fouet. Justement, un monsieur y est descendu tout à l'heure. Ce « monsieur » c'est bien entendu de Voujor que les aventuriers ne trouvent pas dans le salon. À eux d'agir maintenant, mais vite : ils peuvent traîner une ou deux heures dans le salon, mais ensuite Rose vient les voir pour leur demander ce qui ne va pas. Peut-être n'ont-ils rien vu qui leur plaise ? Interrogée sur de Voujor, la mutante refuse de répondre, prétextant la discrétion de mise dans ce

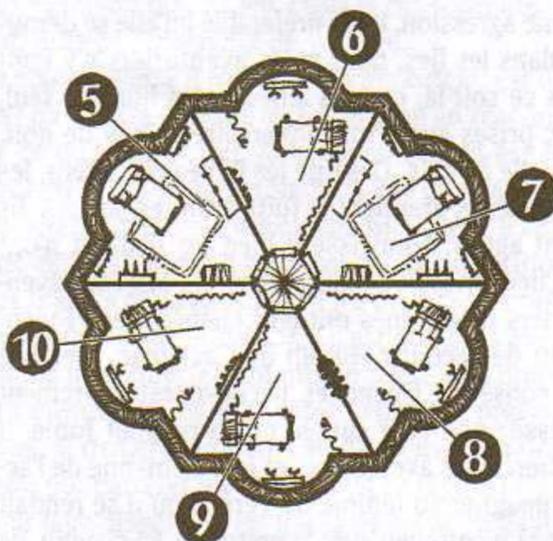
Rose



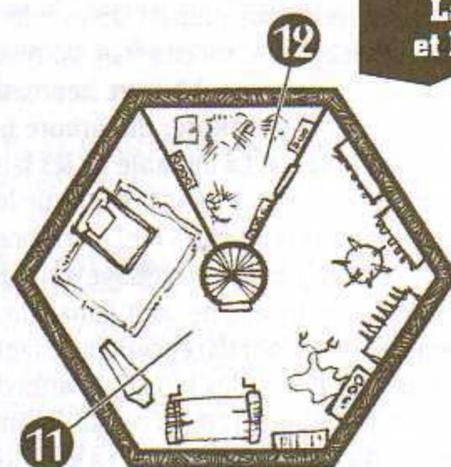
type d'établissement. Si les PJ insistent, elle demande à son personnel de les surveiller discrètement et va prévenir l'échevin. Le vicomte est à la cave, occupé à assouvir ses fantasmes avec le garçon que Rose a enlevé la veille ou l'avant-veille. S'il est dérangé, il demande à la mutante d'essayer d'en savoir plus sur les PJ. La porte de la cave est fermée magiquement et ne s'ouvre que pour les deux mutants. Pourtant, la preuve des turpitudes de l'échevin est derrière... Si les PJ se décident pour une intervention musclée, ils doivent se montrer très prudents et bien organisés. Beaucoup de clients voudront fuir pour appeler la milice, d'autres se battront, surtout si leur garde du corps les accompagne (ce n'est pas rare). Cela risque d'être la pagaille. De Voujor, confondu, se comporte d'abord avec arrogance et menace les PJ. Si les aventuriers le brutalisent



RdC



1er et 2e étages



Sous-sol

La rose et le fouet

ou menacent de le faire chanter, il s'effondre en larmes. Qu'a-t-il fait pour mériter cela? Fouet refuse de parler et se bat, s'il en a l'occasion, jusqu'à la mort. Quant à Rose, si elle n'a plus d'autre choix, elle confesse le commerce meurtrier auquel elle se livre pour ravitailler le gouverneur en cœurs. Mais elle compte utiliser son pouvoir à la première occasion pour s'enfuir et prévenir de Voulpre.

Acte II

Les événements se précipitent

Gloub!

Le huitième jour survient un événement inattendu (sauf si les PJ ont déjà farfouillé dans les caves suite à des rumeurs; dans ce cas ils ont déjà pu faire les rencontres exposées ici). La pointe est de l'Orphelin s'affaisse dans la Brienne. Le glissement de terrain s'avère meurtrier. Plusieurs pâtés de maison se sont effondrés, ensevelissant les habitants sous les décombres; d'autres îlois sont morts noyés. Certains témoins hystériques évoquent un dragon qu'ils ont entraperçu dans l'eau. Plus étrange, les premiers sauveteurs ont retrouvé les cadavres de deux mutants d'un type inconnu: des hommes-rats. D'Athénée, en apprenant cela, comprend immédiatement qu'il s'agit de skavens, dissimule les corps pour éviter la panique, et fait mander les PJ. Quand ceux-ci arrivent, elle les met rapidement au courant de la situation et leur demande d'aller voir.

À la lisière du glissement de terrain, certaines maisons penchent dangereusement mais tiennent encore debout. Il n'y a rien de particulier à voir dans les étages, mais une visite à une cave est plus intéressante. Emporté par l'éboulement, un mur s'est effondré, révélant un tunnel obscur d'environ un mètre de diamètre dont une partie s'enfonce rapidement sous l'eau. Si les PJ suivent l'autre partie, ils atteignent rapidement un embranchement, puis encore un autre. La progression est difficile. Les aventuriers doivent marcher à quatre pattes et les parois sont rugueuses, couvertes d'une substance grumeleuse (la roche pulvérisée par les vers). Au bout de deux ou trois embranchements, les PJ entendent clairement un bruit en provenance d'une galerie, en direction du sud. S'ils avancent, ils constatent que le tunnel descend légèrement et devient boueux. Le son, un atroce bruit de succion, accompagné du raclement d'outils contre la roche, se fait plus fort et bientôt les aventuriers découvrent le spectacle suivant: cinq skavens (des petits, 1,20m) sont occupés à essayer de dégager un ver fousseur de l'éboulement qui a coincé une extrémité de son corps. L'endroit est une ancienne cave, aussi les PJ comme les hommes-rats peuvent-ils se tenir

debout. Si les aventuriers s'avancent sans prendre de précautions (par exemple sans dissimuler l'éclat de leurs lanternes), trois skavens ont le temps de s'embusquer dans les recoins de la cave afin d'attaquer par derrière. Si les PJ sont discrets, seul l'homme-rat qui fait le guet a le temps de se cacher. Le ver, bien que coincé, participe au combat par ses jets d'acide.

En remontant à la surface, les PJ découvrent Gwenaël d'Arceau qui les attend, pas très content. Que sont-ils allés faire là-dessous? Qu'ont-ils trouvé? Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de skavens? Le capitaine est franchement irrité par la situation et cherche des boucs émissaires sur lesquels passer ses nerfs. Si les aventuriers le prennent de haut, il les fait arrêter pour entrave à la justice, quitte à les relâcher en fin de journée après avoir essayé de les cuisiner.

Les PJ peuvent mettre leur découverte en corrélation avec certaines rumeurs entendues ici et là. Si jamais ils descendent dans des caves d'immeubles (ce que certains îlois, soupçonneux, prennent mal) il y a 30% de chance pour qu'ils trouvent trace d'autres tunnels. Dans les galeries, ils ont 20% de chance de rencontrer 1d6+2 skavens par demi-heure, et 10% pour un ver. Le réseau des galeries est d'autant plus complexe qu'il ne correspond à aucune logique: les vers creusent au hasard. Régulièrement, toutes les heures environ, un bruit sourd et régulier se fait entendre pendant cinq minutes, parfois plus; les PJ ne peuvent le distinguer que sous la Veuve. Il s'agit d'un tam-tam joué par les hommes-rats dans leur quartier général. Il a pour but d'attirer les vers afin que ceux-ci ne s'éloignent pas trop et cantonnent leur œuvre de destruction aux îles. Si les aventuriers s'obstinent de nombreuses heures et réussissent quelques tests d'Orientation, ils peuvent progressivement cerner l'endroit d'où viennent les tambours. Il s'agit d'une zone de la Veuve au centre de laquelle se dresse le temple de Véréna.

Les skavens ont choisi le temple comme quartier général parce que, contrairement à la plupart des maisons des îles, il est bâti sur une épaisse couche de roche sous laquelle se trouvent de vieilles cryptes oubliées. Ils peuvent faire tout le bruit qu'ils veulent, rien ne filtre à la surface. D'Athénée, prévenue, est abasourdie. Elle apprend aux PJ qu'il existe d'anciennes cryptes profondément enfouies sous la surface où étaient enterrés autrefois les grands prêtres. Mais elles ne servent plus et elle-même ne s'y est plus rendue depuis une vingtaine d'années. La prêtresse a besoin d'un quart d'heure pour retrouver les clefs, qui ouvrent une vieille porte métallique. De l'autre côté, un escalier étroit et pentu emmène les aventuriers dans les profondeurs. Les cryptes sont composées d'une succession de trois pièces carrées de 6 x 6m, uniquement meublées d'autels poussiéreux. Les tombes des prêtres sont de simples plaques sur le sol. Une vingtaine de skavens se trouvent là en permanence. Le combat risque d'être rude et les PJ seraient bien avisés de demander de l'aide auprès de la garde et/ou de Tobias Santhof. Les hommes-rats ne sont pas au courant des détails de leur mission, à part leur chef, un skaven impressionnant au pelage noir, qui préfère mourir au combat plutôt que d'être capturé.

A

u nom de Khaine

Il est temps de faire un peu de théologie. Khaine, le seigneur du Meurtre, est le frère de Morr, dieu de la Mort. C'est aussi un dieu jaloux et malfaisant. Il envie l'empire de son frère sur les âmes des morts et espère bien lui ravir un jour ce pouvoir. Et si Jehan Frochant parvient à ses fins, ce jour pourrait bien être redoutablement proche. . . Le parfumeur, érudit et alchimiste accompli, a découvert deux choses à force de recherches. La première est qu'il peut ouvrir un portail vers le monde d'En-Bas. La deuxième est que la porte que les âmes doivent franchir pour entrer dans le royaume de Morr est en réalité la mâchoire d'une très ancienne créature qui vivait du temps où les dieux arpentaient la terre. Frochant pense avoir trouvé un moyen de lui faire refermer sa gueule. Il n'en est pas sûr. . . Mais cela vaut la peine d'essayer, car ainsi Khaine régnerait sans partage sur les morts. Pour réussir cet exploit, il y a quelques préalables dont le plus important est un sacrifice massif pour Khaine. Le parfumeur a donc décidé de sacrifier tous les îlois. Comment compte-t-il s'y prendre? De deux manières:

- En sabotant le barrage. Celui-ci a été construit par des nains à quelques kilomètres en amont de Quenelles, sur une proposition du duc Aymé de Lorme. En effet, les crues importantes de la Brienne provoquaient régulièrement l'inondation des îles. Pour le saboter, rien de plus simple. Alchimiste, Frochant est capable de fabriquer de la poudre. Ses assassins sont capables d'en truffer le barrage. Et pour simplifier le travail, le parfumeur a discrètement poussé le conseil à ne pas payer les nains. Du coup, ceux-ci sont en grève et seuls deux d'entre eux assurent la maintenance du barrage.
- Frochant a contacté des skavens du clan assassin Eshin. Les hommes-rats ont fait venir de la Voûte des vers fousseurs. Ces gigantesques (3 m à 4 m de long) créatures du Chaos ont la particularité de creuser sans cesse la terre et de pulvériser la roche grâce à un acide qu'elles produisent. Les skavens les font aller et venir depuis des semaines sous les trois îles dont le sous-sol est maintenant troué comme du gruyère et devrait s'effondrer irrémédiablement au moment du raz-de-marée.

La présence massive de skavens sous la cité n'amuse pas du tout les échevins. Mis au courant (par les PJ, d'Arceau ou d'Athénée), le gouverneur convoque une séance spéciale du conseil pour le surlendemain après-midi. S'il apprend le rôle joué par les aventuriers dans cette affaire,



il cherche à les rencontrer au plus vite (enfin, si leurs relations le permettent).

Le palais du gouverneur

Le palais du gouverneur est construit au sommet de la plus haute des Buttes aux Éperviers. Un jardin disposé en terrasses descend le long de la butte jusqu'à la moitié de sa hauteur. Il est bien entretenu, quoiqu'un peu inquiétant. Aucune allée n'est droite, les bosquets sont touffus, certaines plantes donnent l'impression d'attendre un moment d'inattention pour mordre le promeneur. Le palais lui-même, sur deux étages, est luxueux.

1 - Véranda. Elle est soutenue par des colonnes sculptées.

2 - Hall d'entrée.

3 - Bureau. Les deux secrétaires du gouverneur y travaillent. Il contient un fouillis de papiers sans intérêt.

4 - Bureau du gouverneur. Un vaste plan de Quenelles trône sur l'un des murs.

5 - Grand escalier. Il mène au premier étage. Sur le côté de l'escalier, dissimulée par une tenture, se trouve une porte discrète qui mène à la cave.

6 - Bibliothèque. Elle contient essentiellement des ouvrages de droit et des mémoires.

7 - Archives.

8 - Salle de réception. C'est là et dans le jardin qu'a lieu le bal masqué (voir plus loin).

9 - Chambres d'hôtes. Elles sont actuellement inoccupées.

10 - Appartement du gouverneur. Sa chambre.

11 - Appartement du gouverneur. Son salon.

12 - Salon de réception. Cette pièce sert aus-

si de salle à manger pour les dîners officiels. Elle comprend aussi plusieurs tables de jeu.

13 - Salle de réunion.

14 - Chambres des secrétaires du gouverneur.

15 - Balcon. Il surplombe le hall d'entrée.

16 - Cave. Nourriture et vins y sont stockés. Un passage secret dissimulé dans le mur du fond permet d'accéder à l'ancre secret du gouverneur.

17 - Salle de travail du démoniste. Un pentacle est gravé sur le sol, divers instruments de magie sont éparpillés tout autour.

18 - Réduit. De Voulpre y stocke ses composants de sorts. Un Verrou magique bloque la porte.

19 - Salle d'étude. Verrou magique sur la porte. Elle contient des traités de magie et de démonologie et différents documents compromettants : correspondance secrète, etc. Elle est gardée par un démon maussade qui, pour se distraire, se fait une joie d'attaquer toute personne pénétrant dans la pièce.

La nuit des élections

Soirée mondaine

Le lendemain de l'affaire des skavens se déroule au palais du gouverneur le traditionnel bal masqué au cours duquel sont révélés les résultats des élections au poste d'échevin. Toute la noblesse de Quenelles se prépare pour cet événement qui promet beaucoup : les fêtes organisées par de Voulpre sont toujours fastueuses et très réussies. Frochant compte bien en profiter pour neutraliser les PJ, décidément bien curieux, en les compromettant publiquement. Il leur fait parvenir des invitations, aux armes du duc de Lorme,

ainsi que des masques de chouette, tous identiques, et différents costumes : l'un d'homme-rat (humour noir), l'autre de pirate sartosin, etc. Parallèlement, il envoie une lettre au gouverneur, signée de l'Anneau d'Or, l'informant que des spadassins étrangers non affiliés à la guilde tenteront un assassinat lors du bal. Ce genre de dénonciation concernant des « indépendants » est rare, mais pas exceptionnelle. De Voulpre la prend tout à fait au sérieux.

Le soir du bal, tout ce qui compte à Quenelles converge vers le palais du gouverneur. Le jardin est illuminé par des torchères, des serviteurs en livrée accueillent les invités. Bientôt l'endroit grouille de monde. Tous les invités portent des costumes absolument extravagants et des masques assortis. L'alcool coule à flots, la nourriture est abondante, deux orchestres, l'un dans la salle de réception, l'autre dans le jardin, jouent une musique entraînante et dissonante à la fois. La règle du bal est claire : il est strictement interdit de retirer son masque ou de révéler son identité avant que le gouverneur ne proclame les résultats des élections, ce qu'il fait généralement tard dans la nuit. Une vingtaine de gardes, déguisés eux aussi, se promènent parmi la foule. Ils se reconnaissent entre eux grâce à un brassard rouge discrètement porté au bras. Un PJ attentif a

une chance de les remarquer (test d'Initiative à -20%) ou de s'apercevoir que lui et ses compagnons sont les seuls à arborer des masques de chouette. Une dizaine d'autres gardes, en uniforme mais avec un masque, déambulent au milieu de la fête pour s'assurer que tout va bien.

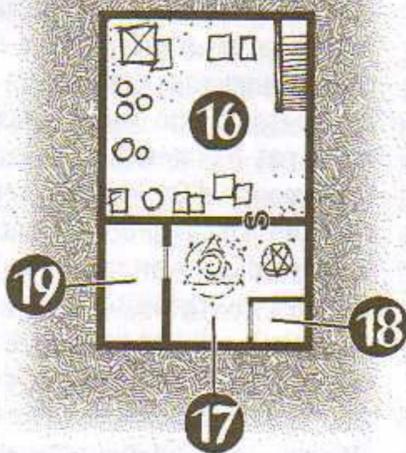
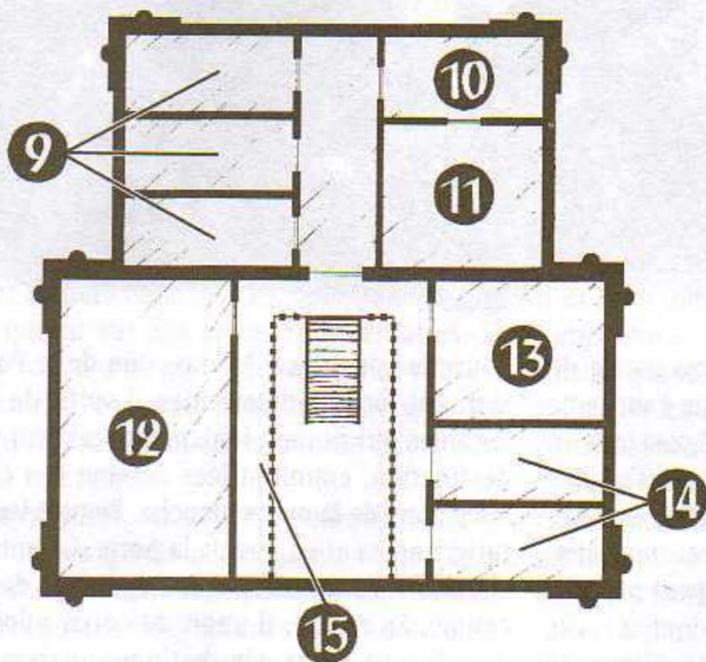
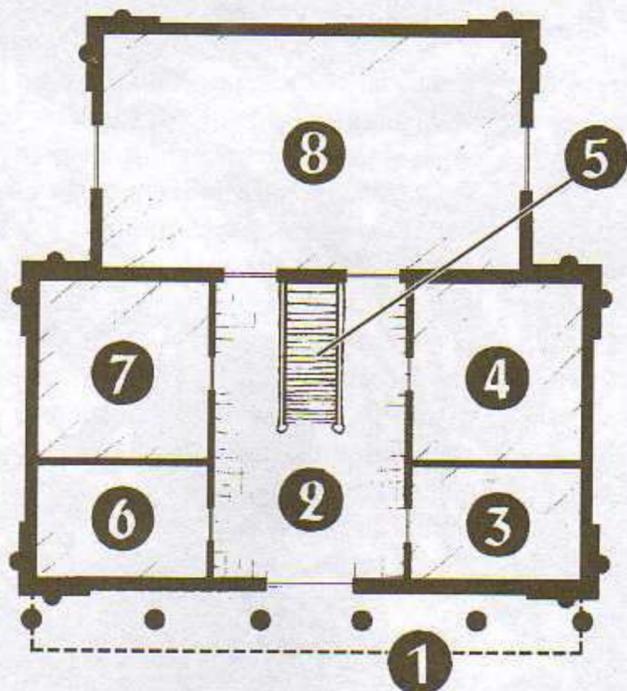
Si les PJ essaient de profiter du bal pour fouiller le palais, leur tâche n'est pas facile. Le hall est rempli de monde et deux gardes interdisent l'accès au premier étage. À un moment donné, avant la tentative d'assassinat, le gouverneur et quatre invités se rendent à la salle de réunion pour y discuter tranquillement. Ils en redescendent vingt minutes plus tard. Toujours en traînant dans le hall, les aventuriers remarquent un serviteur qui disparaît derrière une tenture : c'est l'accès à la cave. Bien évidemment, personne en dehors du démoniste n'est au courant de l'existence du passage secret.

Les plaisirs du bal

L'ambiance qui règne lors du bal est extraordinaire, baroque et décadente. Les invités se comportent sans retenue et laissent libre cours à leur fantaisie et à leurs désirs. Essayez d'entraîner les PJ dans cette ronde de folie ! Voici quelques événements qu'ils peuvent vivre.

- Un ruisseau coule le long du flanc ouest de la butte. Son lit a été aménagé pour qu'il tombe en cascade dans un bassin vaste mais peu profond. C'est là que s'ébat un animal étrange venu de la lointaine Arabie : long de plus de deux mètres, il possède une gueule énorme et une queue redoutable. Deux gardes armés de longues piques le tiennent à distance, mais une récompense de 1000 CO est offerte à celui qui le tuera en com-

Le palais du gouverneur



battant avec un simple poignard. Apparemment, à en juger par la couleur de l'eau, plusieurs ont déjà essayé... Quand les PJ approchent du bassin, un invité fin saoul s'apprête à tenter sa chance sous les vivats du public.

● Une femme dont les courbes sont avantageusement mises en valeur par un costume de druidesse aborde un PJ et lui glisse à l'oreille un rendez-vous : « dans un quart d'heure, viens me rejoindre derrière la statue de l'éphèbe ». Cette

statue se trouve à l'extrémité est du jardin, dans un coin sombre. À l'arrivée du PJ, trois femmes, des fidèles de Rhya la déesse-mère, se jettent sur lui comme des furies. Cette nuit est celle de la procréation sacrée et elles comptent bien en profiter...

● Une femme aux allures de matrone et à l'haleine fortement chargée s'approche d'un PJ et commence à flirter. Elle interprète la moindre réaction de l'aventurier, même de simple politesse, comme une invite et ne le quitte plus d'une semelle de toute la soirée, tout en l'accablant de sous-entendus explicites et de gloussements idiots.

● Un homme habillé de vêtements à la coupe grotesque arbore un masque particulièrement horrible : pustules tumescentes, peau en lambeaux, narines absentes, yeux suintants. Il s'approche d'une jeune femme portant un masque de perruche et exécute devant elle une danse obscène. Son compagnon cherche à repousser l'intrus et, en le touchant par mégarde au visage, s'aperçoit que l'homme ne porte pas de masque. Une dégénérescence chaotique ! Aussitôt l'amant dégainé un poignard et se jette sur le mutant qui s'enfuit en courant, conquis par la foule qui s'élance à ses trousses. S'il est rattrapé, c'est le lynchage assuré.

Une tentative d'assassinat

Soudain, alors que la soirée bat son plein, un invité, habillé exactement comme un PJ, se précipite sur un homme déguisé en Arabe et lui porte un coup de poignard avant de prendre la fuite. Le faux Arabe est en réalité de Voulpre. Il est blessé, mais pas gravement. Deux gardes qui se trouvent

non loin de lui se précipitent immédiatement à la poursuite de l'agresseur, mais celui-ci disparaît derrière un bosquet. Enfin disparaît... pas vraiment, car les gardes repèrent le PJ, fondent sur lui et le maîtrisent. Si d'autres aventuriers interviennent, de Voulpre les fait arrêter aussi, ainsi que tous les invités portant des masques de chouette. Que s'est-il passé exactement ? En espionnant le principal costumier de Quenelles, Frochant a appris quel serait le déguisement du gouverneur.

Il a envoyé l'un de ses assassins faire sa triste besogne, habillé comme l'un des PJ. Son homme de main avait l'ordre de blesser seulement sa victime, puis de fuir en buvant une potion de Déguisement (*WJdRF*, p. 189).

Un ou plusieurs aventuriers sont fermement maintenus par les gardes tandis qu'un début de panique agite la foule. De Voulpre, sans masque, du sang coulant sur son bras, grimpe sur un banc et exhorte ses invités au calme, puis il démasque publiquement celui qu'il croit être son agresseur. À partir de là, les réactions des différents PNJ sont difficiles à décrire. De Lorme, de Cagagnac, de Voujor, d'Arceau ou d'Athénée sont susceptibles de réagir, tout dépend des relations que les PJ ont noué avec eux. En attendant, l'aventurier est ligoté et emmené sous bonne garde au fort de l'Églantier, où quelques coups de bottes et un cachot plein de rats l'attendent. Si ses petits camarades protestent trop fort, ils sont arrêtés comme complices.

L'inondation

Après le bal masqué, les PJ sont soit en prison, soit en fuite, soit les deux. Peut-être possèdent-ils des preuves pour accuser le gouverneur de démonisme et d'assassinat ; et peut-être pas. En tout cas, laissez-les se débrouiller avec leurs problèmes durant le dixième jour. Les aventuriers prisonniers passent une journée morne, sans la moindre visite. D'Arceau les a mis au secret et de Voulpre a pour l'instant d'autres chats à fouetter que de leur rendre visite.

D'Athénée et de Cagagnac ont été battus aux élections. Ils sont remplacés par deux fantoches aux ordres du gouverneur. La séance du conseil de l'après-midi ne débouche sur rien de bien concluant. De Voulpre charge le capitaine d'organiser une équipe spéciale pour l'exploration des caves et c'est tout. En revanche, le lendemain restera gravé dans les annales de Quenelles.

Le plan de Jehan Frochant est parfaitement au point et fonctionne à merveille, à moins que les PJ ne parviennent à enrayer la machine d'une manière ou d'une autre. Ses assassins font sauter le barrage après avoir tué les deux nains de garde. Le soir tombe, le soleil allume un brasier couleur de sang sur l'horizon, lorsqu'une vague de plusieurs mètres de haut déferle sur Quenelles. En quelques instants, les maisons des îles disparaissent sous le mur d'eau. Des craquements inquiétants dominent bientôt le bruit du déluge et lentement la Veuve, l'Orphelin et l'Infirmes s'enfoncent, entraînant maisons et habitants. Les îlois sont noyés, broyés, brisés. À l'ouest de la Veuve, l'orgue aux senteurs se met brusquement en marche, répandant dans l'atmosphère des odeurs âcres et nauséabondes. Ceux qui les respirent se sentent irrémédiablement suffoquer et périssent asphyxiés. Quelques minutes après la catastrophe, le spectacle qui s'offre aux regards des Quenellois sidérés est cauchemardesque. Les trois îles ne sont quasiment plus visibles, seuls les sommets de quelques bâtiments, comme le temple de Véréna, affleurent encore. Le fleuve, paisible de nouveau, charrie un flot de cadavres et de débris. Des survivants s'accrochent à tout ce qui passe à leur portée, des hurlements de désespoir s'élèvent dans l'atmosphère humide. Des mil-

La transformation des PJ

A force de recherches, de Voulpre a découvert une formule magique qu'il croit capable de transformer un humain en démon (elle marche aussi sur les nains, les elfes, les halfelings et autres gnomes). Il n'a jamais testé ce sort, mais puisque l'occasion se présente. . Pour les PJ, la transformation prend 1d4 rounds et elle est très douloureuse. Le choc est tel que chacun gagne immédiatement 1d6 points de folie. Toutes les capacités physiques des personnages sont altérées. Procédez à un nouveau tirage avec les valeurs suivantes.

Cd, Int, Cl, FM restent inchangés.

La Soc diminue de 20%.

M : 1d3+3. CC : 4d20+20.

CT : 4d20+20. F : 1d4+3.

E : 1d4+3. B : 2d4+8.

I : 4d10+30. A : 1d4+1.

Dex : 4d10+30.

Les personnages conservent toutes leurs compétences et connaissances, sorts y compris. Ils peuvent aussi emporter leur équipement, mais il ne leur est pas possible de porter d'armure. Un MJ taquin leur demandera certainement, dans les premiers temps, d'effectuer des jets lorsqu'ils entreprennent même les actions les plus simples ; jet sous la Dex pour réussir à manipuler des objets (avec une main à trois doigts griffus, ce n'est pas évident), jet sous le Cl pour réussir à s'adapter à cette situation étrange. . Une fois retransformés en humains par Morr, les PJ conserveront une trace physique de leur transformation : un bout de peau écailleux, etc. De plus, l'une de leurs caractéristiques (au choix du joueur) est définitivement améliorée de +10% ou de +1, grâce divine accordée par Morr. En guise de remerciement, le dieu de la Mort octroie aussi aux PJ la possibilité de faire une fois appel à lui pour lui demander une faveur spéciale.

liens d'ilois sont morts et le portail vers le monde d'En-Bas est ouvert.

Arrangez-vous pour que les PJ soient présents sur les îles au moment de la catastrophe, par exemple en les faisant mander par Omphale d'Athénée. Ils peuvent s'en tirer avec un peu de chance et quelques tests de Natation, d'Initiative et/ou d'Acrobaties. Autour d'eux, tout le monde n'a pas cette chance, mais les aventuriers ne peuvent sauver qu'un nombre infime d'ilois. Dès qu'ils reprennent suffisamment leurs esprits,



ils sentent les relents âcres en provenance de l'orgue aux senteurs. Le bâtiment qui l'abrite ne s'est qu'en partie effondré car il a été construit en surélévation. Une lueur étrange, d'un vert orangé surnaturel, brille à proximité. Il s'agit du passage vers le monde d'En-Bas. Le franchir est suicidaire, un être humain (nain, elfe, etc.) ne peut pas survivre de l'autre côté, car la matière dont est faite la réalité y est subtilement différente. N'importe quel personnage avec des compétences de magie en a conscience. Si les personnages entrent à l'intérieur de l'orgue, ils découvrent une petite pièce remplie d'ustensiles d'alchimie, dont un alambic. L'odeur est épouvantable. À côté de quelques flacons vides reposent trois petites robes et des touffes de cheveux roux... Une lettre est posée bien en évidence sur l'orgue. Elle est adressée au «gouverneur royal ainsi qu'à toute la population de la cité de Quenelles». Frochant y explique en quelques phrases son dessein et promet à tous les Quenellois une éternité de souffrance entre les griffes de Khaine. Guy de Voulpre arrive sur ces entrefaites, accompagné du capitaine d'Arceau et d'une poignée de miliciens. Après avoir pris connaissance des faits, le gouverneur explique aux PJ qu'il y a peut-être encore un moyen de sauver la situation. En utilisant ses connaissances en démonologie et le pouvoir brut que représente le portail, il est capable de transformer les aventuriers en démons, ce qui leur permettra de survivre dans le monde d'En-Bas.

Dans la peau de démons

Le monde d'En-Bas est un désert de rocaille. Il n'y a pas vraiment de ciel, mais une clarté crépusculaire entoure toutes choses. Les PJ marchent ou volent, en essayant de s'habituer à leur

nouvelle apparence. La direction de la Porte de Morr est facile à déterminer, il suffit de suivre les âmes qui flottent lentement vers leur ultime destination, emmitouflées comme des chrysalides dans de la ouate blanche. Bientôt les aventuriers arrivent en vue de la porte. Gigantesque, elle donne l'impression d'être encadrée dans une colline. En réalité, il s'agit du corps minéralisé d'un lézard géant. On distingue nettement sa gueule ouverte, son corps lové sur lui-même, ses pattes... Mais où est passé Frochant? Le parfumeur s'est dirigé naturellement vers le cerveau. Il est entré dans la créature par une oreille qui était déjà à moitié éboulée. Par précaution, il a achevé de fermer cet orifice. L'autre oreille est fermée depuis longtemps déjà.

Il faut trouver un autre passage. La gueule ne mène pas à l'intérieur du lézard mais au véritable monde d'En-Bas, dont ceci n'est que l'anti-chambre. En s'approchant plus près, les PJ distinguent des ouvertures dans la patte avant. Ce sont des cavernes situées en hauteur. L'escalade est la seule solution pour les atteindre. Les cavernes sont hélas habitées par des oiseaux charognards qui n'apprécient guère d'être dérangés et attaquent aussitôt (deux par aventurier).

Après s'être défaits de leurs adversaires, les PJ s'enfoncent sous la «colline». Les galeries se rétrécissent, mais restent suffisamment hautes pour pouvoir marcher debout. La roche irradie une douce lumière irisée qui rend superflu tout éclairage artificiel. Plusieurs tunnels serpentent selon une trajectoire plus ou moins parallèle, mais ils vont en gros dans la même direction. Bientôt les aventuriers débouchent dans une galerie plus importante, qui correspond au corps du lézard. En prenant à gauche, ils remontent vers la tête. La progression est plus facile, le sol plus égal. En

observant bien, les PJ remarquent de petites rigoles qui courent un peu partout dans la roche. Puis ils se retrouvent devant un embranchement. Un tunnel continue tout droit, l'autre part vers le haut. Ce dernier conduit au cerveau. Malheureusement, si les PJ l'empruntent, ils tombent au bout d'un moment sur un pan de roche : la minéralisation du lézard a créé un mur infranchissable. La galerie qui continue tout droit se rétrécit et s'assombrit peu à peu, puis elle s'incline nettement vers le bas et tourne sèchement. Soudain, les PJ distinguent un murmure de voix. S'ils se montrent suffisamment discrets, ils découvrent plusieurs créatures, plus petites que des halflings et ayant l'apparence de la pierre, penchées sur la roche et occupées à nettoyer les rigoles. Les youskis (c'est le nom qu'ils se donnent) sursautent en apercevant les aventuriers, puis fuient à toute allure. Il n'est pas très difficile de les rattraper et de les interroger. Les youskis s'expriment dans une version archaïque de l'Occidental et seul un érudit est capable de les comprendre sans difficulté. Ils semblent d'ailleurs surpris que les PJ essaient d'entrer en contact avec eux plutôt que de les manger. Pour les rassurer, les aventuriers doivent réussir quelques tests de Soc à -30%, -20% puis -10%. Finalement, les youskis acceptent d'emmener les aventuriers jusqu'à leur village qui est un peu plus loin dans le tunnel. L'arrivée d'un groupe de démons fait sensation : les lutins de pierre courent dans tous les sens, paniqués, et se précipitent sur des armes rudimentaires. Si les PJ ne font pas de gestes brusques, les youskis se détendent et tout se passe bien. Dans le cas contraire, ils attaquent dans un réflexe de peur (ils sont une trentaine).

Une fois rassurés, les youskis expliquent aux PJ qu'ils sont les gardiens du lézard et que leur devoir est de le maintenir en état. Ce sont surtout les rigoles qui sont importantes, car ce sont elles qui canalisent la sana, et un jour, quand il y aura de nouveau beaucoup de sana, le lézard reprendra vie et les youskis aussi. Car ils n'ont pas toujours eu cette apparence de pierre, oh non ! À une époque, ils étaient faits de chair ; enfin c'est ce que disent les vieilles légendes. Les youskis se montrent rapidement très curieux de ce que les PJ peuvent leur apprendre de leur quête et du monde extérieur. Des « oh ! » et des « ah ! » ponctuent leur récit. Une fois leur curiosité satisfaite, les lutins se déclarent prêts à aider les aventuriers. Ils confirment que le lézard vivait il y a longtemps et qu'il n'est pas complètement mort, même s'il ne secrète presque plus de sana. Ils pensent que si Frochant réussit à fermer la gueule/porte, cela signifiera la mort définitive de la créature. Ils acceptent de guider les PJ vers le cerveau, en empruntant une voie secondaire car le tunnel principal est bouché.

Cinq youskis accompagnent les aventuriers. Ils empruntent plusieurs galeries étroites avant d'atteindre une cheminée qui grimpe à pic dans laquelle les lutins s'engagent résolument. Les PJ doivent réussir trois jets d'Escalade et/ou de Dextérité à -10% pour pouvoir les suivre. En haut, le groupe pénètre dans une nouvelle galerie, plus étroite et plus sombre. C'est le moment que choisissent les youskis pour quitter les PJ. Ils leur souhaitent bonne chance, leur conseillent de se méfier des ombres sur leur chemin et enfin leur

remettent une petite fiole contenant un liquide laiteux : de la sana à verser sur l'œil du cerveau afin qu'il puisse voir, expliquent-ils, ce qui ne devrait pas beaucoup éclairer les PJ.

Les aventuriers continuent d'avancer dans un tunnel qui s'agrandit de nouveau mais reste très sombre. Soudain, des silhouettes plus noires que noires se détachent dans l'obscurité et interpellent les PJ. Ce sont des guerriers de l'ombre, des fantômes d'un peuple au glorieux passé. Un personnage qui réussit un test d'Histoire à -20% se souvient d'anciens récits les mentionnant. Si les guerriers de l'ombre s'aperçoivent que les aventuriers ont gardé le souvenir de leurs exploits, ils les laissent passer et confient au personnage compétent en histoire une amulette (Amulette de cuivre trois fois béni, *WJdRF* p. 183). Autrement, le combat est inévitable.

Après avoir réglé le problème des guerriers de l'ombre, les PJ continuent leur progression. Bientôt, ils distinguent l'extrémité de la galerie, auréolée d'un halo de lumière, et les éclats d'une voix gutturale leur parviennent. Dans une vaste salle ovale, une créature de près de trois mètres de haut, à la gueule ouverte sur des crocs menaçants et dotée de quatre bras, psalmodie une litanie étrange. Elle jette toutes sortes de poudres dans un brasero posé devant elle, d'où émane une odeur écœurante de vomis. Il s'agit de Jehan Frochant que son rituel de passage dans le monde d'En-Bas a transformé en avatar de Khaine. Le parfumeur est accompagné de deux petits démons de Khaine qui se dissimulent de façon à attaquer en traître, si les PJ ne sont pas très discrets. Sur la paroi du fond de la salle, devant le parfumeur, on distingue une protubérance qui fait étrangement penser à un œil fermé. Un multitude de rigoles en partent et viennent se perdre dans le sol puis dans les trois tunnels qui débouchent dans la salle. La plus grande galerie est celle que les PJ n'ont pas pu prendre car elle est bloquée ; les deux autres correspondent aux accès empruntés par Frochant et les aventuriers.

C'est le combat final. Frochant est puissant et bien résolu à ne pas échouer si près du but. Lorsque les PJ font irruption dans la salle, il vient juste de terminer son rituel pour fermer la porte. Sachant que le lézard n'est pas tout à fait mort mais n'a plus de vie consciente, le parfumeur tente de provoquer une réaction de défense automatique ; un réflexe en somme. Les parfums qu'il prépare depuis des heures sont destinés à irriter l'animal géant de façon à ce qu'il... éternue, fermant ainsi sa gueule pour ne plus jamais la rouvrir. Le réflexe d'éternuement se déclenche 1d6+3 rounds après le début du combat. Le seul moyen de l'éviter est de verser la sana sur le semblant d'œil intérieur du lézard. Cet apport de ce qui est sa substance vitale lui permet de réagir et de bloquer son réflexe. Autrement, c'est l'éternuement le plus lourd de conséquence de toute l'histoire du Vieux Monde qui se produit. Le lézard ferme sa gueule, expire, et Morr perd la garde des âmes des morts au profit de son frère Khaine. Affreuse perspective, non ?

The end

Les PJ viennent d'accomplir un exploit grandiose. Il ne leur reste plus qu'à quitter le monde d'En-Bas

Qu'est-ce qu'on gagne ?

Points d'expérience par personnage.

● Pour avoir démantelé le trafic de *La rose et le fouet* : 80 PE.

● Pour avoir secouru Hurain de Cagagnac : 20 PE.

● Pour avoir combattu les skavens sous les îles : 20 PE.

● Pour avoir trouvé le QG des skavens et les en avoir délogés : 40 PE.

● Pour avoir trouvé des preuves du démonisme de Guy de Voulpre : 30 PE.

● Pour avoir accepté la transformation en démons et s'être rendu dans le monde d'En-Bas : 50 PE.

● Pour avoir vaincu Jehan Frochant dans le crâne du lézard et l'avoir empêché de fermer la Porte de Morr : 200 PE et un point de Destin.

● Pour la qualité de l'interprétation des personnages : entre 0 et 50 PE. Vous pouvez aussi attribuer des PE, entre 20 et 30, pour les intrigues secondaires que vous avez fait jouer.

pour retourner chez eux. Mais, hélas, le portail s'est refermé depuis longtemps, car le temps passe beaucoup plus vite dans le Vieux Monde que dans le monde d'En-Bas. Triste fin ? Non, car Morr reconnaissant leur redonne leur aspect normal et les transporte à Quenelles. Le personnage qui s'est vu donner l'amulette par les guerriers de l'ombre la garde.

Presque deux semaines s'écoulent sans incidents. La cité se remet très lentement du désastre. Guy de Voulpre n'est plus gouverneur, il a été rappelé à la cour du roi pour essayer d'expliquer comment une telle catastrophe a pu arriver sous son gouvernement. D'après certaines rumeurs, le démoniste n'a pas fait le voyage jusqu'au palais d'Oisillon, il a préféré disparaître en cours de route. Peut-être les PJ le regretteront-ils, car cela les empêche de régler leur contentieux avec lui. Justement, partir à la recherche de Guy de Voulpre peut être une suite à donner à cette histoire. Mais il y en a beaucoup d'autres.

Quenelles s'enfonce dans une grave crise économique à cause du manque de main-d'œuvre. Il n'y a plus personne pour travailler sur les docks, les récoltes pourrissent sur les quais ! Au conseil, deux clans s'affrontent : celui du duc Aymé de Lorme, nommé gouverneur par intérim, qui souhaite réformer en profondeur le fonctionnement de la cité ; et celui dirigé par le comte Maxence de la Fenouillère et le capitaine Gwenaël d'Arceau, qui ne veulent rien changer et faire venir des esclaves de Tilée.

La guilde de l'Anneau d'Or se retrouve sans chef. Survivra-t-elle à la désorganisation que cela entraîne ? La prêtresse Omphale d'Athénée est décédée, noyée lors de l'inondation. Quenelles n'a plus de guide spirituel.

Enfin, deux enquêteurs ont été envoyés par le roi afin de tirer toute l'histoire au clair. Hélas, leurs sympathies vont plutôt au Chaos...

► **Guy de Voulpre, humain, gouverneur royal, démoniste 4 niveau**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	28	4	5	15	72	1	89	75	81	83	90	25

Points de magie : 58.

Compétences : Celles qui vous arrangent.

Sorts : Tous ceux de magie mineure et de magie démonique.

► **Jehan Frochant, humain, maître parfumeur, alchimiste 4 niveau**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	23	4	4	15	70	1	93	72	88	79	85	27

Points de magie : 50.

Compétences : Celles qui vous arrangent.

Sorts : Tous ceux de magie mineure et de magie de bataille jusqu'au niveau 3.

Frochant a mis au point des parfums qui dupliquent exactement les effets de certains sorts. Il en porte en permanence plusieurs vaporisateurs sur lui. Pour les utiliser, il lui faut un round ; les effets magiques ne prennent effet que 1d4 rounds plus tard (le nombre entre parenthèse indique le nombre de doses disponibles dans le vaporisateur). Il a Sommeil (x3), Débilité (x2), Peur magique (x3), Hallucination (x2).

► **Rose, mutante, illusionniste niveau 1**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	25	3	3	8	42	1	31	21	44	26	33	27

Points de magie : 13.

Sorts : Feux follets, Sommeil, Sons, Verrou magique ; Action secrète, Désorientation de l'ennemi.

► **Fouet, mutant**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	22	4	5	11	45	3	30	27	23	44	36	21

Il porte un pourpoint de cuir. Il se bat avec une épée courte (deux attaques) et son bras-fouet (une attaque, mêmes règles que le fouet).

► **Miliciens**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	35	1	32	27	29	39	32	39

Compétences : Coups puissants, Course à pied.

Possessions : Cotte de mailles, casque, bouclier, épée courte.

► **Gardes du corps**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	8	40	2	35	27	29	33	32	25

Compétences : Coups assommants, Désarmement.

Possessions : Gilet en cuir, dague ou gourdin.

► **Assassins de l'Anneau d'Or**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	3	4	9	41	2	40	22	29	39	28	27

Compétences : Camouflage urbain, Course à pied, Adresse au tir, Déplacement silencieux (urbain), Escalade, Filature.

Possessions : Gilet de cuir, épée courte, dagues de lancer.

► **Skavens**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	35	3	3	7	40	1	34	24	24	28	29	14

► **Oiseaux charognards**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	0	3	3	11	40	3	-	30	10	30	35	-

Il y en a autant que de PJ, moins un. Ils attaquent avec deux griffes et une morsure par round. Ils volent comme des piqueurs.

► **Trois guerriers de l'ombre**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	30	4	3	10	60	2	70	80	55	78	75	30

Compétences : Coups puissants

Possessions : Cotte de mailles à manches longues, cagoule de mailles.

► **Forme « khainique » de Jehan Frochant**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	70	60	6	6	40	72	9	89	75	81	83	90	11

Transformé, Frochant a une apparence similaire à celle du dieu qu'il vénère : grand (2,50 m), une gueule béante d'où dépassent des crocs aiguisés, quatre bras tenant chacun une épée courte effilée. Sous cette forme, Frochant conserve toutes ses capacités de mage et n'a pas besoin de composants pour lancer ses sorts. Il peut aussi utiliser ses vaporisateurs. En mêlée, il a deux attaques avec chaque bras et une avec la gueule. Les épées sont empoisonnées. Si un PJ est touché par l'une d'elles, il doit effectuer un test contre le poison (E x 10). S'il échoue, les dommages qu'il subit sont augmentés de 1d4.

► **Démons de Khaine**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	50	5	5	25	60	5	65	45	40	70	63	11

Ces horreurs ressemblent à leur maître mais en plus petit. Elles ont quatre attaques avec les bras et une avec la gueule. Chaque bras tient une épée courte enduite de poison. Si un PJ est touché par l'une d'elles, il doit effectuer un test contre le poison (E x 10), s'il échoue, les dommages qu'il subit sont augmentés de 1d4.



Skaven