CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

juillet 94

HORS-SÉRIE N°12

Spécial vacances

FAIRE JOUER LES AUTRES

Des scénarios et une aide de jeu pour vos jeux de rôle favoris...

JOUER SEUL

Scénario solo, cryptographie, labyrôle

M 2159 - 12 - 45,00 F-RD
328 FB - 12 FS - 7.75 $ can
Réunion/Antilles/Guyane 50 F

Ouï rock you

Bronx agence

SOMMAIRE

PLUS FROID QUE L'ESPACE... Page 5
Pour Star Wars

CHEF À LA PLACE DU CHEF Page 12
Pour Advanced Dungeons & Dragons 2

DESTINATION BOUDDHA Page 20
Pour Simulacres

LA POUSSIÈRE À LA POUSSIÈRE... Page 26
Pour L'appel de Cthulhu

CONTRÔLE QULTE Page 34
Un labyrôle pour jouer seul

DOUBLE CAUCHEMAR Page 42
Pour Cyberpunk

LE MONASTÈRE DU SOUFFLE DIVIN Page 50
Aide de jeu médiévale-fantastique

KEOL Page 54
Pour Mega III

UPRISING Page 62
Pour Scales

CRYPTOGRAPHIE Page 70
À consommer nature ou dans vos scénarios

LES YEUX D'ESMERALDA Page 74
Pour Nephilim

QUATRE Page 82
Scénario solo pour jouer seul

SALE CARACTÈRE ! Page 90
Pour Ars Magica

JOUER AVEC SIMULACRES Page 97
Adaptation de quatre scénarios

DCHSN

CASUS BELLI hors-série n° 12 juillet 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mme Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

La mode dans les jeux étant à la recherche du sens caché des choses, nous avons décidé que ce numéro hors série serait entièrement codé. Par exemple, toutes les lettres du scénario *Star Wars* ont été décalées de R2d2 lettres, celui de *L'appel de Cthulhu* ne livre son texte réel et secret qu'en remplaçant tous les mots par leur équivalent extrait du *Necronomicon* (par exemple en remplaçant le mot « tiroir » par le mot « tiroir » tiré du livre d'Abdul Al Azhred), et le scénario *Nephilim* n'est jouable que si vous avez le jeu en question (insensé, non ?).

Évidemment, pour ne pas vous laisser démunis et vous permettre de saisir la subtile essence de ces textes, *Casus Belli* vous livre non pas la traduction en langage vulgaire, mais les techniques pour opérer cette traduction vous-mêmes, dans un article sur la cryptographie signé d'un des plus grands spécialistes français, Jean-Jacques Bloch.

Si malgré cela, toute la période des vacances ne vous suffit pas pour extirper de ces textes leur sens caché, n'insistez pas. Après tout, même dans leur forme ici imprimée, ce sont de tout à fait jouables scénarios qui vous donneront entière satisfaction, surtout si vous êtes rôliste (ah ! ah !, vous êtes rôlistes n'est-ce pas ? Je l'avais deviné...).

Et si par hasard vous êtes seul dans un train, un avion ou une jonque, ce hors-série ne vous laissera pas dans l'ennui, puisqu'en dehors d'une aide de jeu qui peut se lire comme un guide touristique, deux aventures solo à jouer en égoïste vous tendent les pages : l'une classique, et l'autre sous forme d'un labyrôle, genre original et jamais imité qui nous valait de belles migraines à l'époque de *Jeux & Stratégie* à Phil Fassier et à moi-même (mais on l'avait oublié).

Et comme vous n'avez peut-être pas tous les jeux auxquels sont destinés ces scénarios, quatre d'entre eux sont décryptés et traduits en langage *Simulacres*, une bonne occasion de tester des univers de jeu et changer un peu d'horizons.

Chchdq Fthrdqhw

RÉDACTION.
Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Coordination du numéro : Jean-Marie Noël. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Gordana Dion. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Virginie Augustin, Rolland Barthélémy, Bernard Bittler, Christian Casoni, Cyrille Daujean, Julien Delval, Philippe Fassier, Didier Guiserix, Eric Puech, Servain. Couverture : Olivier Massebeuf.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur, AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Scales est édité par Siroz Productions, Cyberpunk 2020 est édité en français sous licence Talsorian par Oriflam, Mega III est édité par Descartes Éditeur, Nephilim est édité par Multisim, Ars Magica est édité en français sous licence Wizards of the Coast par Descartes Éditeur. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56.16.

PLUS FROID QUE L'ESPACE...

texte
Jean Balczesak
illustration
Servain
plan
Cyrille Daujean

Pour Star Wars

***En aide de jeu : Les détectives de la* Guerre des Étoiles**

Cette mini campagne pour Star Wars, seconde édition, est centrée autour d'une agence de détectives interstellaires dont la description est fournie en page 11. Elle s'adresse à deux à quatre joueurs (dont au moins un PJ capable de piloter un vaisseau) et un MJ expérimenté.

Thermina IV

Système : Thermina ; planète tournant autour d'une naine rouge
Type : monde de loisirs
Température : froid spatial
Atmosphère : aucune
Hygrométrie : faible
Gravité : moyenne
Terrains : surface rocheuse aride, 47 niveaux souterrains habités
Durée du jour : 33,7 heures standard
Durée de l'année : 476 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Sullustains, Gamorréens, etc. (aucune race indigène)
Astroport : catégorie standard
Population : 1 million d'habitants
Fonction planétaire : commerce
Gouvernement : conseil des propriétaires
Niveau technologique : espace
Principales exportations : aucune
Principales importations : vivres, produits divers
Thermina est un des rares « mondes récréatifs » de la Bordure Extérieure. Avec ses innombrables casinos, lupanars et autres établissements où il est possible de réaliser tout ce qu'un homme (ou un extraterrestre) peut rêver, ce monde s'est acquis la réputation de « paradis des truands ». Fils de bonne famille en goguette et trafiquants en tous genres s'y retrouvent pour passer des bons moments et négocier des affaires illégales.

— Allô, Bantha III ? Paré pour évacuation. Bon sang, qu'est-ce que vous fichez ?!
L'homme étreignait fébrilement son communicateur moyenne portée qui restait désespérément muet.
— Bantha III ? Quand allez-vous venir me chercher ? Ma situation devient intenable ici !
De plus en plus tendu, l'homme vérifia si son appareil fonctionnait bien. Apparemment, pas de problème.
C'est alors qu'il leva les yeux et vit passer dans le ciel émeraude, juste au-dessus de sa tête, le premier vaisseau impérial. Un frisson glacé, dû autant à la rage qu'à la peur, courut le long de sa colonne vertébrale...
— Ça, ils me le payeront...

Une histoire d'araignées...

Alors qu'ils viennent tout juste de terminer une petite période de « remise en forme » dans les sous-sols de la StarEye (voir aide de jeu page 11), les PJ sont un beau matin convoqués par Histip en personne. Quand ils arrivent dans le luxueux bureau situé au second, ils découvrent le « patron » en grande discussion avec un petit bonhomme ventripotent au visage lunaire qui arbore une expression profondément méprisante sur son visage. Le « visiteur » faisant mine de ne pas remarquer leur présence, il faut qu'Histip les présente pour qu'il consente enfin à les saluer d'une main molle et moite.
Le directeur de l'agence prie alors son compagnon de bien vouloir répéter l'histoire qu'il lui a racontée. Le désagréable personnage se râcle la gorge et commence... « Je m'appelle Togmar. Je dirige les Industries Togmar, un consortium impérialo-indépendant installé sur Doblinia, dans la Bordure Extérieure. Je me targue d'être un collectionneur d'art averti, mais j'ai malheureusement été victime, il y a de cela quelques années, d'un cambriolage dont je ne me suis jamais remis. On m'a en effet volé à l'époque diverses œuvres précieuses et – surtout – trois petites araignées de cristal, connues sous le nom de " Trois Sœurs ", auxquelles je tenais beaucoup car elles m'avaient été offertes par mon père. Mon réseau de relations personnelles m'a permis de connaître l'identité des voleurs : un Humain du nom de Derkhen, un Darga appelé Mahatl et un certain Mowgawa, un Wookiee. J'ai même pu localiser la planète sur laquelle se trouve Derkhen, mais je me vois mal aller lui réclamer ce qui m'appartient ! Je suis donc venu vous voir pour que vous récupériez la statuette qui est entre les mains de Derkhen. Quand ce sera fait, vous me ferez un rapport complet sur ce sinistre gaillard, afin que je puisse ensuite engager des poursuites à son encontre. Je ne désespère pas, par ailleurs, de réussir à localiser les deux autres voleurs. Vous pourriez alors m'être à nouveau utiles... »
Togmar passe aux PJ deux holo-photos. La première représente une araignée en cristal rose, d'une délicatesse extrême. Sur la seconde, on voit un Humain chauve au visage couturé de cicatrices, dont toutes les dents semblent avoir été remplacées par des petits crocs pointus en or massif : Derkhen ! « Il est sur Thermina IV ! », ajoute Togmar.

Où est la vérité ?

Si les joueurs pensent à vérifier les dires de Togmar, ils ne trouveront rien d'anormal dans les fichiers informatiques du secteur (jet moyen en Recherche ou Programmation d'Ordinateur).
Toutefois, deux jets de dés difficiles leur permettront d'apprendre :
- Que Togmar a la réputation de ne pas avoir un passé irréprochable. Sa fortune actuelle, il la devrait en partie à un manque de scrupules assez peu courant...
- Que les « Trois Sœurs », des bijoux célèbres, seraient en fait quatre si l'on en croit certains fichiers spécialisés en xénoart. (Interrogé sur ce point, Togmar prétendra que la quatrième araignée a été détruite lors du vol... alors qu'en fait elle lui a été confisquée par l'Empire).

En route !

Quoi qu'ils fassent, à ce stade de l'aventure les joueurs ne devraient pas avoir de raisons valables de se méfier de Togmar. Laissez-les se préparer, puis accordez-leur un des YT-1300 de l'agence (voir page 121 des règles) et – éventuellement – un ou deux gadgets de votre invention. Il ne restera plus ensuite aux PJ qu'à prendre le chemin de Thermina IV...

Ce que les joueurs ignorent

Il y a quelques années une bande de gangsters dirigée par quatre « Seigneurs du Crime » s'est attaquée à la banque de Gondha, un monde du Noyau. Tout se déroula comme prévu, mais, une fois leur coup accompli, les bandits durent se replier en désordre pour fuir des vaisseaux impériaux qui n'étaient pas prévus au programme. Le départ fut tellement précipité qu'un des quatre chefs – un certain Moxta Erthar – fut abandonné par ses compagnons et tomba entre les mains des autorités impériales. Ses compagnons, quant à eux, décidèrent de profiter de leur butin et de se refaire une « virginité » en adoptant de nouvelles identités.
Erthar fut soumis aux pires tortures que les interrogateurs impériaux purent imaginer. Il avoua tout ce qu'il savait, mais ses complices ne furent jamais retrouvés. Condamné aux travaux forcés à vie dans les mines de Kessel, il parvint à s'évader au bout de deux ans d'emprisonnement. Après une cavale de plusieurs mois, il finit par avoir l'idée de se faire passer pour mort et de « voler » l'identité d'une de ses anciennes relations d'affaires, Togmar, un richissime industriel au passé douteux. Après l'avoir tué et avoir éliminé tous ses proches au cours d'un regrettable accident, il demanda à un chirurgien de lui faire le visage du défunt dont il prit tout naturellement la place.
Aujourd'hui, il poursuit un double but : remonter une bande digne de ce nom et punir ceux qui l'ont jadis trahi. Il a déjà procédé à quelques recherches de son côté, mais comme il ne souhaite pas perdre de temps, ni prendre de risques, il a décidé de s'adresser à une agence de détectives connue afin qu'elle se charge des enquêtes sur le terrain. Par chance, il s'est souvenu que ses anciens complices et lui s'étaient tous choisis comme porte-bonheur – après un coup particulièrement réussi – de petites araignées de cristal très rares...

Chapitre un

Le sourire de la richesse

L'arrivée

Quand le vaisseau des PJ approche de Thermina IV, décrivez une boule de roc noirâtre dérivant dans la lumière rouge d'une petite étoile.
Creusé dans les profondeurs de la roche et bordé d'immenses panneaux solaires, l'astroport de Storza ressemble un peu au moment de l'atterrissage à une large gueule métallique suffisamment vaste pour « engloutir » un Destroyer stellaire.
Après avoir acquitté les taxes locales (150 crédits « négociables ») et avoir justifié de manière satisfaisante leur présence, les PJ vont découvrir les mystères d'une planète qui ne vit que pour le plaisir...
Note : Si les joueurs annoncent à leur arrivée qu'ils sont des détectives, cela risque de compliquer sérieusement leur tâche.

N'oubliez pas que pour la majorité des gens, un « détective » est avant tout un espion de l'Empire. Sachez en tenir compte dans les événements qui se dérouleront ensuite.

Le monde de la corruption

Ancienne planète minière dont les filons sont aujourd'hui épuisés, Thermina IV est percée d'innombrables galeries et tunnels répartis sur une cinquantaine de niveaux. Ceux-ci sont organisés et aménagés en fonction de leur raison d'être : dortoirs, entrepôts, habitations, etc. La plus grande partie de ce réseau souterrain est toutefois consacrée à tous les vices et plaisirs connus. Le visiteur, qui peut se déplacer assez rapidement grâce à un système de trottoirs roulants, est confronté à d'innombrables enseignes holographiques annonçant des casinos, des salles de spectacles, des hôtels louches, des bars, etc.

Note : Pour l'ambiance, pensez aux scènes censées se dérouler sur Mars dans le film *Total Recall*.

Quand les portes d'acier de l'astroport s'ouvrent pour laisser passer les PJ, lisez à haute voix :

« Imaginez que Sodome et Gomorrhe aient été transposées dans un lointain futur et vous aurez une faible idée de la vision qui s'offre à vous... Un immense couloir crasseux rempli d'une faune interlope s'étend aussi loin que porte votre regard. Toutes les races de l'univers connu semblent représentées ici : Gamorréens, Twi'leks, Humains, Wookiees, etc. Des Droïds vêtus de robes chamarrées vantent à coup de slogans tonitruants les mérites des innombrables établissements locaux qui forment une espèce de gigantesque centre commercial où ne seraient proposées que des distractions de toutes sortes. L'écœurante odeur de chou qui règne dans l'air révèle que le système d'aération mériterait une petite révision... »

Balade en sous-sol

Laissez-vous guider par votre inspiration et par les décisions des joueurs pour décrire ce que voient les PJ. Voici toutefois quelques indications utiles concernant des lieux qu'ils seront susceptibles de visiter...

● **Les bars :** On trouve de tout sur Thermina IV, du tripot le plus louche, jusqu'à la Cantina la plus chic, en passant par des cafés aux décorations les plus excentriques. Quand les PJ voudront entrer dans un bar, lancez un dé afin de déterminer le « niveau » de l'établissement en question :

1- Ignoble boui-boui fréquenté par des clients agressifs. Relancez le dé, sur un résultat de 5 ou 6, 1D clients chercheront la bagarre avec les intrus.

2- Bar réservé avant tout à une race bien précise d'extraterrestres (ex. Gamorréens) qui n'apprécient guère qu'on les dérange. Relancez le dé, sur un résultat de 6, toute l'assemblée sautera sur le râble des intrus... pour les jeter sans ménagement à la porte !

3- Bar pour « junkies » dans lequel toutes les boissons – des cocktails d'apparence anodine – sont droguées. Si un personnage boit un verre ici, demandez-lui de faire un jet en Résistance ou Vigueur. Si le résultat n'est pas au minimum moyen, il sera pris d'hallucinations étranges (« Des Impériaux en uniformes roses ! Comme c'est joli ! ») ou de troubles nerveux incontrôlables (« Mais arrête donc de trembler comme ça, tu vas te cogner la tête contre la table ! »), à moins qu'il ne perde tout simplement connaissance... au choix du MJ.

4/5- Bar normal où les clients sont normaux, les boissons normales... bref, aucune raison de s'inquiéter.

6- Bar « classe » pratiquant des tarifs prohibitifs où le service d'ordre (1D brutes armées de blasters lourds) ne badine pas avec le savoir-vivre.

● **Les hôtels :** Les moins chers (et les plus crasseux) coûtent 10 crédits la nuit, mais il n'est pas rare que l'on se fasse dévaliser pendant son sommeil.

● **Les casinos :** Rien n'interdit aux PJ de risquer leur argent dans quelques jeux de hasard... d'autant que les tenanciers de casinos n'apprécieront pas que l'on fréquente leurs établissements sans dépenser quelques crédits. Si vous possédez l'aventure *Crise à la Cité des Nuages*, voici l'occasion d'organiser une petite partie de *sabacc* avec vos joueurs. Sinon, chaque fois que ceux-ci miseront une somme d'argent à un jeu quelconque, lancez un dé : 1 à 4- mise perdue, 5- mise récupérée, 6- mise doublée. Attention, sur Thermina IV, tout joueur qui sortira d'un casino plus riche qu'en arrivant sera d'office considéré comme un tricheur. 1D employés armés de gourdins cloutés (dommages VIG+1D) lui tendront une embuscade dans un coin sombre.

Note : Sauf indication contraire, considérez que les PNJ ont toutes leurs caractéristiques à 2D. N'hésitez cependant pas à « gonfler » leurs compétences en Combat Mains Nues ou Blaster si les PJ vous semblent avoir la partie trop facile.

Voici encore quelques péripéties qui pourront arriver aux personnages pendant leurs déplacements dans les couloirs de Thermina IV...

● Un des PJ est heurté par un énorme extraterrestre couvert d'écailles. C'est un pickpocket (compétence 6D !). Qu'il réussisse ou non à dérober quelque chose, si sa « victime » s'aperçoit de son manège, le « monstre » la défiera en combat singulier à mains nues. Evidemment, sa Vigueur sera de 5D et sa compétence en Combat Mains Nues de 7D...

● Les PJ sont accostés par un homme au visage de fouine qui leur propose de participer à un coup « sûr à 100 % » qui leur permettra de gagner plusieurs milliers de crédits en quelques minutes. Il s'agira, en l'occurrence, d'attaquer la caisse d'un casino...

● Une patrouille d'une douzaine de « policiers » locaux encercle les PJ et les menace de blasters à l'aspect peu engageant. Il s'agit en fait d'une forme de racket dont sont coutumiers les représentants de « l'ordre » sur Thermina IV. Quelques jets de Persuasion ou de Marchandage accompagnés d'un « don » spontané permettront aux héros de se sortir de ce mauvais pas.

Derkhen !

Laissez les joueurs décider de ce qu'ils ont l'intention de faire pendant tout leur séjour sur la planète. Si leurs personnages se bornent à se promener en montrant à tous les passants l'holo-photo de Derkhen, ils n'obtiendront aucun résultat concret...

Quand vous jugerez que les PJ se sont assez promenés, lisez ce qui suit à voix haute :

« Alors que vous marchez dans un couloir secondaire, vous remarquez sur un mur une holo-affiche libellée en ces termes : "Lormoz, le Maître du Plaisir, vous souhaite la bienvenue dans son établissement du 23e niveau". Or le Lormoz en question est un homme assez mince à la peau d'un noir d'ébène qui sourit largement... découvrant ainsi d'étonnantes petites dents pointues aux reflets dorés ! »

Eh oui, après quelques opérations de chirurgie esthétique, Derkhen a changé de nom est s'est offert un énorme casino avec ses « économies ».

Récupérer l'araignée

Trouver le casino de Lormoz ne posera aucune difficulté, c'est une des maisons de jeu les plus réputées de Thermina IV. L'ennui, c'est que Derkhen/Lormoz ne sort pratiquement jamais de son bureau et de ses appartements qui sont installés au premier étage de son établissement. Si les PJ sont patients et passent quelques heures à jouer et à boire dans la grande salle, ils pourront éventuellement apercevoir un gros homme noir se tenir pendant un court instant en haut d'un escalier menant au premier. S'ils réussissent alors un jet moyen en Perception, ils remarqueront que l'homme noir en question porte autour du cou un pendentif qui ressemble à s'y méprendre à celui qu'ils cherchent...

Pour récupérer cette « babiole » plusieurs solutions s'offriront à eux :

● Sortir leurs blasters et tenter un assaut frontal : ce n'est pas une très bonne idée. Le casino est très bien défendu par une vingtaine de gardes armés de blasters lourds et Derkhen est protégé par deux gardes du corps particulièrement redoutables.

● Essayer de se gagner les bonnes grâces du tenancier afin de se faire engager par

STAR WARS

La planète est dirigée par un conseil des propriétaires, une assemblée regroupant les mille plus riches habitants. Malgré une indépendance de façade, ce conseil fait toujours en sorte de ne pas déplaire à Palpatine... notamment en versant chaque année un tribut conséquent à l'administration impériale. La surface du monde étant absolument inhabitable, la capitale Storza n'est qu'un gigantesque réseau souterrain de plusieurs niveaux s'étendant sur des centaines de kilomètres.

Derkhen

Derkhen est un truand particulièrement robuste dont toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf Arme Blanche 4D+2, Blaster 5D+1, Esquive 3D, Parade Arme Blanche 4D, Vigueur 4D, Combat Mains Nues 5D. Il possède en outre 3 Points de Personnage et se bat avec un pistolet blaster lourd (dommages 5D).

Zonda et Kaoda

Ces deux énormes « femmes » (?) aux corps couverts de tatouages bigarrés (1,95 m, 130 kilos) sont originaires d'une planète à forte gravité ce qui leur vaut d'être douées d'une force hors du commun. Elles adorent se battre... et tuer. Toutes leurs caractéristiques sont à 2D, sauf : Arme Blanche 6D, Blaster 3D, Parade Arme Blanche 4D, Vigueur 5D (eh oui, elles font exception à la règle), Combat Mains Nues 6D, Parade Mains Nues 6D. Elles possèdent chacun un Point de Personnage et se battent plutôt avec d'énormes vibro-lames (dommages VIG+3D), même si elles possèdent aussi des mini-blasters (dommages 3D).

Zender

Système : Gorach
Type : monde désertique
Température : élevée (moyenne aux alentours de 50° C)
Atmosphère : respirable mais saturée de poussière toxique, port d'un masque respiratoire indispensable si l'on ne veut pas encaisser 1D de dommages (cumulatifs) à chaque heure.
Hygrométrie : très faible
Gravité : 0,95 standard
Terrains : déserts de poussière rouge, montagnes escarpées
Durée du jour : 23 heures standard
Durée de l'année : 269 jours locaux
Races intelligentes : Dargas et Humains (Impériaux)
Astroport : aucun astroport civil
Population : 200 000
Gouvernement : dictature religieuse
Niveau technologique : équivalent début XXe siècle pour les indigènes.
A part quelques nappes de pétrole, Zender n'a aucun intérêt économique. L'Empire y a néanmoins installé une garnison de mille hommes (dont 200 soldats de choc) qui supervisent l'exploitation d'une petite mine de Dorium (un métal radioactif) en employant une main-d'œuvre faite d'esclaves indigènes.

Les Dargas

Les autochtones, les Dargas, sont des Humains à la peau bleue et aux yeux rouges qui ont muté au fil du temps à cause des radiations dégagées par le Dorium contenu dans le sous-sol. Ils vivent un peu à la manière des Berbères de notre Terre en se déplaçant sans cesse

lui : il faudra alors que chaque PJ se mesure à l'un des membres du personnel de sécurité (toutes caractéristiques à 2D, sauf Vigueur 4D et Combat Mains Nues 4D).

● Tenter un cambriolage discret : ce n'est pas une si mauvaise solution que ça. Il suffira de créer une diversion dans la grande salle pour qu'un ou deux PJ puisse se glisser subrepticement au premier (s'ils réussissent chacun un jet moyen en Discrétion). Ensuite, il faudra encore qu'ils s'occupent de Derkhen et des deux gardes du corps, mais ce ne sera pas forcément impossible... En effet, une paire de grenades paralysantes achetées au marché noir et des masques respiratoires pourront leur éviter bien des débordements de violence.

Si vous voulez développer cette partie de l'aventure, incitez les PJ à se faire engager par Lormoz. Arrangez-vous ensuite pour qu'il leur faille un certain temps avant qu'ils ne rencontrent de suffisamment près leur « patron » pour envisager de lui voler son précieux bijou. Entre-temps, vous pourrez leur confier quelques missions « habituelles » pour des gardes d'un établissement de jeu : aider certains clients trop imbibés à sortir (en évitant les coups qu'ils essayeront de leur porter !), escorter – avec quelques autres gardiens – la recette de la semaine jusqu'à une banque située dans un secteur mal famé (combien pariez-vous que des voleurs leur tendront une embuscade ?), etc.

La poudre d'escampette

Vous ne voudriez quand même pas que les choses se passent trop facilement, non ? Alors, quelle que soit la solution retenue par les PJ, faites en sorte qu'ils se retrouvent poursuivis par tout le personnel de Derkhen. Ils devront alors filer en direction de l'astroport, sauter à bord de leur vaisseau... et décoller sans demander leur reste !

Pour savoir combien de péripéties vont se produire au cours de leur fuite dans les couloirs de Storza, lancez 1D : 1/2- une péripétie, 3/4- deux péripéties, 5/6- trois péripéties.

Employez ensuite la table ci-dessous pour déterminer la nature de ces péripéties :

1/2- Un groupe de 1D gardes armés de blasters lourds coupe le chemin des PJ.

3/4- La foule est tellement dense qu'il est pratiquement impossible d'avancer. Un jet difficile en Persuasion permettra de faire suffisamment peur aux badauds pour pouvoir passer.

5- Le couloir que suivaient les PJ se termine sur une porte anti-explosion verrouillée. Il faudra réussir un jet de Sécurité difficile pour forcer sa serrure magnétique. Si le premier jet n'est pas réussi, 1D poursuivants armés de blasters lourds surviendront et il faudra faire une seconde tentative en essuyant un feu nourri.

6- Derkhen/Lormoz et ses deux gardes du corps attendent les PJ au pied de la rampe d'embarquement de leur vaisseau...

Intermède I

Lorsque les PJ rentreront à l'agence, ils auront la surprise de tomber à nouveau sur Togmar dans le bureau de Histip. L'industriel semblera heureux de récupérer son bien... tout en semblant particulièrement intéressé par les détails de leur aventure (nouveau nom de Derkhen, adresse de son casino, personnel de celui-ci, etc.). Si les PJ ont « par malheur » dû abattre Derkhen, Togmar ne pourra retenir un éclat de rire...

A un certain moment, cependant, il prendra la parole : « Des amis m'ont appris récemment qu'un autre de mes voleurs, un extraterrestre du nom de Mahatl, serait retourné sur Zender, sa planète natale. Je ne sais rien de plus, mais je ne doute pas que vous aurez des difficultés à me ramener l'araignée qui est en sa possession... »

Sur ce, il remettra aux PJ une holo-photo représentant un homme émacié à la peau bleue et aux yeux d'un rouge flamboyant...

Chapitre deux

Le regard du croyant

L'arrivée

Comme cette planète ne possède pas d'astroport civil, les PJ auront peut-être la très mauvaise idée de se poser près de la base des Impériaux. Dans ce cas, ils seront aussitôt pris pour des espions, capturés et jetés dans une prison dont ils auront sans doute bien du mal à s'évader.

S'ils essayent en revanche de se poser près d'un camp indigène (ceux-ci étant très bien cachés, il faudra réussir un jet difficile de Senseurs pour ce faire), ils se feront accueillir par un tir nourri de blasters-mitrailleurs que les Dargas ont dérobés aux Impériaux. Il leur faudra bien vite renoncer à ce projet pour aller se poser un peu plus loin.

Alors qu'ils se déplaceront dans un paysage désolé, après avoir pensé à camoufler leur appareil, les PJ vont tomber dans un guet-apens. Lisez à haute voix :

« La chaleur est effroyable. Tout autour de vous, vous ne voyez que des dunes d'un rouge incandescent scintiller sous un ciel émeraude. Brusquement, le sol se met à bouger ! Jaillissant de trous bien dissimulés dans la poussière, deux cents silhouettes encagoulées et vêtues de djellabas ornées d'un symbole rappelant une araignée vous encerclent et vous menacent avec de grands fusils ornementés, manifestement très dangereux... »

Alors que leur situation semblera désespérée (tenter de résister équivaudrait à un suicide !), les PJ vont assister à une étrange dispute opposant celui qui semble être le chef de la bande à deux de ses soldats. A moins qu'ils ne réussissent un jet très difficile en Langages, les personnages vont devoir attendre pour comprendre un peu de quoi il retourne. En effet, au bout d'un moment le « chef » se tournera vers eux et bredouillera dans un basique approximatif : « Vous êtrrrrres ceux de la grrrrande Alliance ? Vous êtrrrres ceux de la prrrophétie de Zindatl ? Vous rrrépondre vite ou nous tuer vous dans d'atrrrroces souffrrrances ! »

Espérons que les PJ comprendront vite qu'ils ont tout intérêt à répondre que oui-oui, ils sont bien des envoyés de l'Alliance Rebelle venus pour aider les Dargas (demandez-leur quand même un jet de Persuasion, histoire de les « crisper » un peu). Dans le cas contraire, l'agence Star-Eye risque de déplorer la perte de quelques agents...

Note : Pour bien comprendre dans quel esprit vous devez jouer le chapitre qui se déroule sur Zender, pensez à *Lawrence d'Arabie*. Les PJ vont en effet se retrouver dans la peau de « libérateurs » contraints d'aider un peuple primitif à se débarrasser d'odieux oppresseurs...

Le grand prophète

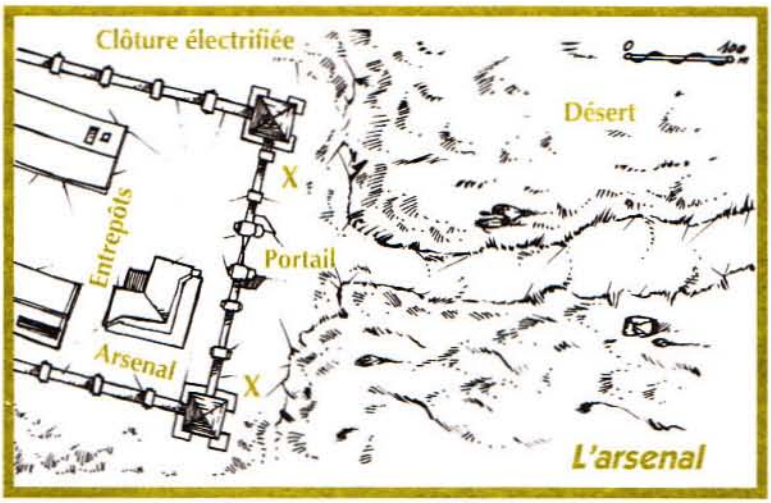
Une fois tout « malentendu » dissipé, les PJ sont conduits à dos de Banthas par leurs nouveaux amis jusqu'à une petite chaîne montagneuse proche. S'ils profitent du voyage pour demander ce que représente le symbole qui orne leurs djellabas (un cercle noir dont partent huit rayons), les Dargas leur apprendront qu'il s'agit de l'emblème de Zindatl, leur prophète...

Au bout de cinq heures d'un trajet éprouvant effectué sous un soleil de plomb, les Dargas et leurs invités arrivent enfin dans une petite vallée rocheuse où se dresse un superbe temple entouré d'habitations troglodytes : la demeure du prophète !

Zindatl ne tarde d'ailleurs pas à sortir de son repaire pour venir les saluer. Il s'agit – évidemment – de Mahatl.

L'ancien bandit a bien changé depuis l'époque où il pillait les banques de la galaxie. Touché par la grâce – et par les effets pervers d'une trop grande consommation d'hallucinogènes – il s'est un jour transformé en dévôt illuminé, obsédé par un but unique : libérer son peuple du joug impérial. Avec sa fortune, il a aussitôt entrepris d'acheter des armes pour les siens, mais il a été trahi par un de ses hommes et a été contraint de se réfugier en toute hâte sur sa planète natale, ruiné mais plus déterminé que jamais.

Il y a quelques jours, il a rêvé de l'Alliance Rebelle et depuis il a la conviction que celle-ci enverra des émissaires afin d'aider les Dargas (il se trompe, la Rébellion a malheureusement d'autres chats



à fouetter pour l'instant). Les PJ arrivent juste à temps pour réaliser sa prophétie. Une fois qu'il sait que les étrangers sont des « envoyés de la grrrrande Alliance », Zindatl se jette sur eux pour les étreindre en les suppliant d'aider son peuple à se battre. Il est prêt à leur donner n'importe quoi s'ils acceptent de former ses guerriers et de les mener au combat.

Comment récupérer l'araignée

Les PJ n'ont pas le choix. Perdus sur un monde hostile et entourés des soins attentifs d'une peuplade de fiers guerriers, ils ont tout intérêt à faire ce qu'on leur demande. S'ils mènent à bien les opérations militaires décrites succinctement ci-dessous, Zindatl leur remettra volontiers n'importe quoi... même l'araignée qu'il garde dans les profondeurs de son temple ! Maintenant, si les joueurs veulent tenter un vol... qu'ils réfléchissent un peu d'abord !

Libérer une planète

Malgré ses gisements de Dorium, Zender ne présente pas un grand intérêt pour l'Empire, même en tant qu'avant-poste. La garnison locale n'est guère motivée et n'attend qu'une chose : la relève. Il suffirait de peu de choses pour que les Impériaux lèvent le camp. Avec un peu d'intelligence, les PJ pourront peut-être les aider à se décider...

Zindatl va se faire un devoir d'accueillir ses hôtes dans son somptueux temple (l'araignée trône sur un piédestal édifié au centre de la pièce principale). Là, il leur expliquera que le problème actuel de ses hommes tient à l'armement. A part deux blasters-mitrailleurs très utiles pour dissuader les Impériaux de les attaquer depuis le ciel (la garnison ne possède que deux TIE classiques en fait d'appareils de combat), les Dargas ne disposent que de fusils rudimentaires pour se battre. L'idéal serait d'aller se servir dans l'arsenal de la base impériale...

Note : Pour toutes les attaques de grande envergure décrites ci-dessous, inspirez-vous de la bataille décrite page 32 des règles.

● **L'arsenal :** Les Impériaux ont installé leur arsenal à la limite de l'enceinte de leur base, de sorte que si une explosion devait survenir, elle ne risquerait pas de toucher les baraquements. Les PJ sont libres d'adopter le plan qui leur convient : soit une attaque en plein jour avec diversion (un assaut simple serait sans espoir), soit une opération commando de nuit.

Pour réussir, il faudra éliminer discrètement les deux miradors marqués d'un X sur le plan ci-contre (en réussissant un jet moyen en Discrétion, puis un autre jet moyen en Grimper), avant de se débarrasser des servants du blaster-mitrailleur qui se trouve en haut. Une fois cela fait, il ne restera plus qu'à ouvrir le portail proche, afin qu'un groupe de Dargas puisse venir prendre des armes.

Note : N'oubliez pas que la discipline de cette base est un peu relâchée, même si les soldats de la garnison ont des caractéristiques classiques (voir page 133 des règles). Laissez vos joueurs mettre au point leur plan. S'il « tient debout », il n'aura aucune raison de rater. Ensuite, arrangez-vous pour qu'ils connaissent quelques « péripéties » inattendues (ex. : arrivée d'une patrouille d'1D soldats de choc à l'improviste, techniciens armés de pistolets blasters chargeant des caisses de munitions sur une barge, etc.).

● **La mine :** Les Impériaux emploient près de 400 esclaves Dargas dans leur mine de Dorium située à une dizaine de kilomètres du camp. Les indigènes veulent absolument libérer leurs parents et amis qui sont enfermés là-bas. Mais, pour s'assurer que des renforts ne surviendront pas inopinément, il serait bon de penser à détruire la ligne de monorail qui relie la base à la mine. Celle-ci est défendue par 100 soldats de choc... qui ne feront pas le poids contre des Dargas armés de fusils blasters. Laissez néanmoins les PJ échafauder un plan intéressant afin de minimiser les pertes chez les indigènes.

Libérateurs malgré eux !

Si les PJ se comportent de manière intelligente, les Impériaux procèderont à une évacuation d'urgence dès qu'ils apprendront que les troupes de la mine ont été décimées et les esclaves libérés.

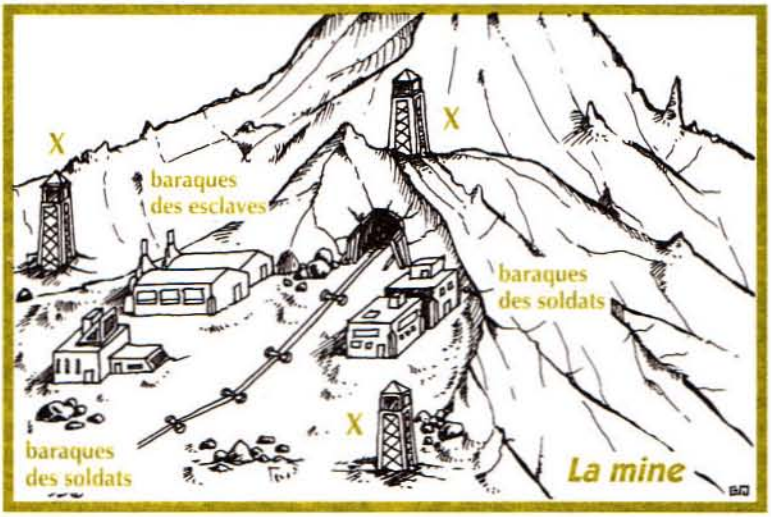
Il ne restera plus aux « héros étrangers » qu'à assister aux réjouissances organisées en leur honneur par les Dargas. S'ils demandent alors à Mahatl/Zindatl de leur donner son araignée, celui-ci se fera un plaisir de s'exécuter.

Au bout de quelques jours, les PJ pourront rejoindre leur appareil... et retourner jusqu'au siège de la StarEye.

Intermède II

Lorsqu'ils arrivent à l'agence, les PJ sont convoqués par Histip qui leur fait part des soupçons qu'il éprouve à l'égard de Togmar. En effet, depuis leur départ une terrible guerre des gangs a sévi sur Thermina IV et Derkhen a été tué. Histip se demande si ces événements n'auraient pas un rapport avec la mission que leur avait confiée Togmar...

Néanmoins, faute d'indices suffisants, il invite les PJ à se rendre sans délai sur la planète Tastini où s'est réfugié le dernier « voleur », un Wookiee du nom de Mowgawa.



à dos de Banthas afin de se rendre d'une oasis à l'autre dans les immenses déserts rouges de leur monde. Pendant des siècles, les Dargas formaient des tribus ennemies qui se disputaient sans cesse la suprématie des oasis et des quelques arbres fruitiers que l'on y trouvait. Depuis l'arrivée des Impériaux, les tribus ont décidé d'unir leur force afin de mener une guérilla féroce aux envahisseurs. Elles obéissent toutes à un chef « mystique » nommé Zindatl...

Dés d'attributs : 12D
Attributs Minimum/Maximum
DEXTERITE 2D/5D
SAVOIR 1D/2D
MECANIQUE 1D/3D+2
PERCEPTION 2D/3D+2
VIGUEUR 2D+1/4D
TECHNIQUE 1D/3D
Déplacement : 11
Taille : 2 m
Armes de prédilection : sabre recourbé (dommages VIG+1D+2), fusil à poudre (dommages 4D, ne tirent qu'un coup, leur chargement prend trois rounds)
Talent spécial :
Prescience : Les Dargas ont parfois des visions prémonitoires d'une étonnante précision. Celles-ci leur viennent pendant leur sommeil et sont parfois difficiles à interpréter (le MJ est libre de les rendre aussi embrouillées qu'il le souhaite), mais il leur arrive aussi d'être très précises. Ces visions sont à la base de la religion mise sur pied par Zindatl.

Tastini

Système : Chamberlam
Type : monde de jungle
Température : élevée (moyenne aux alentours de 40° C)
Atmosphère : standard
Hygrométrie : très forte
Gravité : 1,30 standard
Terrains : forêt vierge, océans, montagnes
Durée du jour : 32 heures standard
Durée de l'année : 463 jours locaux
Races intelligentes : Sawals (guerriers indigènes), Humains et quelques extraterrestres
Astroport : de fortune
Population : 2000 colons/ouvriers, 3 millions de Sawals répartis sur toute la planète
Gouvernement : aucun (exploitation privée)
Niveau technologique : galactique pour les colons, âge de pierre pour les indigènes.
Exportations : bois précieux, herbes rares
Tastini est un monde inhospitalier exploité par la Corporation Faversham, spécialisée dans les cosmétiques et produits de luxe. Les rares signes de civilisation que l'on peut y trouver sont un petit astroport de fortune entouré de bâtiments préfabriqués et quelques huttes perdues dans la forêt.

Chapitre trois

Le visage de la honte

L'arrivée

Lorsque les personnages débarquent à l'astroport de Tastini, ils sont accueillis par une pluie épaisse comme une coulée de crème fraîche. L'air ambiant sent la végétation putréfiée. Lisez à voix haute :
« Autour de la piste en terre battue, vous voyez quelques vaisseaux cargos, les portes des soutes ouvertes, dans lesquels des ouvriers en combinaisons de travail s'empressent de charger ce qui semble être des rondins de bois. Un peu plus loin, vous apercevez une sorte de village composé de huttes métalliques. Au-dessus d'une de ces huttes, vous remarquez un grand écriteau peint à la main : *Chez Gorham.* »

Un accueil « frais »

Si les PJ n'ont pas pensé à se vêtir d'uniformes de la Faversham (ce qui est probable), ils seront très mal acceptés par les colons. Ceux-ci travaillent en effet tous pour cette corporation et des « étrangers » ne peuvent, à leurs yeux, être que des espions...
C'est pourquoi, lorsqu'ils demanderont si quelqu'un a vu un Wookiee dans les parages, personne ne leur répondra.
S'ils se rendent au bar *Chez Gorham*, un infâme bouge fréquenté par des manutentionnaires peu engageants, les choses pourront dégénérer rapidement et donner lieu à une bagarre dans la grande tradition des westerns/films d'aventure. Chaque personnage se trouvera alors opposé à deux adversaires...
Si les PJ remportent la victoire – ou du moins se battent « bien » – leurs adversaires changeront subitement d'attitude et tout le monde se réconciliera autour d'un verre de tord-boyaux. Il sera alors possible d'apprendre qu'un Wookiee un peu fou est bien venu ici, il y a quelques années, mais un jour il est parti en direction de l'ouest et plus personne ne l'a revu depuis. Sa mort ne fait aucun doute !

Expédition dans l'inconnu

Eh bien si, elle fait un doute... Car si personne n'a revu Mowgawa, cela ne signifie pas pour autant qu'il ait été tué. Quoi qu'il en soit, il n'est pas dans les habitudes des employés de la StarEye d'abandonner une piste pour si peu. Il ne reste donc plus maintenant aux PJ qu'à s'équiper, avant de s'enfoncer dans la jungle à la recherche d'un Wookiee. Une partie de plaisir !
Gorham peut leur fournir tout ce qu'ils désirent (vibro-machettes, bottes, vivres, etc.), mais demandez-leur bien de noter tout ce qu'ils emportent avec eux... quand ils seront perdus dans la forêt, ils ne pourront plus que pleurer les cordes, réchauds et autres ustensiles qu'ils auront pu oublier ! Un détail : personne n'acceptera de leur servir de porteur ou de guide !
Pour l'ambiance « jungle » souvenez-vous des films qui, comme *Greystoke* ou *Aguirre*, montrent combien il est difficile de progresser dans un milieu aussi hostile. Décrivez des insectes répugnants (millepattes d'un mètre de long, etc.), des serpents couverts de pustules, etc.
Voici quelques péripéties qui pourront leur arriver. A vous de les développer...

- Les PJ sont attaqués par une énorme bête féroce ressemblant un peu à un tyrannosaure à tête de crabe : Dextérité 2D, Perception 5D, Vigueur 8D. 2 coups de griffes par round (dommages VIG+1D). Déplacement 15.
- Les PJ entendent un hurlement dans le lointain, s'ils se précipitent, ils découvriront un Sawal en train de lutter avec l'énergie du désespoir contre deux espèces de « kangourous » agressifs à gueules de crocodiles (DEX 4D, PER 3D, VIG 2D, Morsure [dommages 3D], Déplacement 11). Si les héros portent secours au malheureux, celui-ci se jettera à leurs pieds... avant de disparaître rapidement dans le sous-bois.
- Les PJ sont attaqués par un groupe de Sawals. S'ils ont sauvé celui qui avait été attaqué dans la péripétie ci-dessus, il viendra à la rescousse et il leur sera plus facile de faire croire à leur bonne foi.

Le monstre dans la jungle

Les PJ pourraient tourner des siècles dans la jungle de Tastini sans jamais trouver trace de Mowgawa. S'ils veulent savoir où réside le Wookiee, ils devront s'adresser aux Sawals du coin (détail : ils ne parlent pas le basique !). Ceux-ci connaissent tous Mowgawa qu'ils considèrent comme une sorte d'esprit de la forêt, mais ils accepteront éventuellement de conduire les personnages jusqu'à sa résidence, une hutte de branchages aménagée au sommet d'un arbre immense. Mowgawa a en effet la nostalgie de Kashyyyk...
Il n'accueillera pas les nouveaux venus à bras ouverts, mais avec un peu de patience, il sera possible de l'approcher sans risquer de prendre un carreau de son arbalète.
Mowgawa est las. Il y a si longtemps qu'il n'a pas vu d'êtres civilisés...

L'histoire de Mowgawa

Si les PJ gagnent sa confiance, le Wookiee sera tout prêt à discuter avec eux. Il serait bien qu'un PJ comprenne sa langue, car s'il comprend lui-même le basique, comme tous ceux de sa race il ne peut pas le prononcer. Quand vous l'interpréterez, poussez des brames à fendre l'âme tout en essayant de vous expliquer par gestes...
Il y a une vingtaine d'années, Mowgawa travaillait comme esclave sur une planète dominée par l'Empire. Un jour, il fut libéré par Mahatl lors d'une attaque de banque et le Wookiee, lié par la « dette de vie » qu'il devait à son sauveur, commença à partager la vie des écumeurs de l'espace. Malheureusement, il fut amené plus d'une fois à prendre part à des actions « discutables », ce qui provoqua en lui de terribles problèmes de conscience. Quand Mahatl le libéra de toute obligation après sa crise de mysticisme, Mowgawa, honteux de son passé et peu désireux de subir les remontrances de ses congénères, décida d'aller se perdre sur une planète qui lui rappellerait sa bien aimée Kashyyyk.
Si on l'interroge sur son araignée de cristal, il la donnera volontiers à ses visiteurs. Trop de mauvais souvenirs lui sont rattachés. Et si les PJ essayent d'apprendre quelques détails sur Togmar, il dira que pour lui c'est un bonhomme sans intérêt et un « trouillard » comme il y en a peu. D'ailleurs, il croyait avoir entendu dire qu'il était mort dans un accident...
Si les PJ continuent à « cuisiner » le malheureux Wookiee, celui-ci fera référence à Moxta Erthar – l'homme le plus dangereux qu'il ait jamais connu – et avouera qu'il n'a jamais cru à son décès. Aux joueurs d'en tirer leurs conclusions...

Final

Quand les PJ rentreront sur Tatooine, s'ils ne sont pas encore sur leurs gardes, faites en sorte qu'ils captent en chemin une communication indiquant que la planète Zender a été pilonnée pour un motif inconnu par des « pirates »...
Espérons alors qu'ils soupçonneront sérieusement Togmar de ne pas être celui qu'il prétend être. Toutefois, s'ils refusent de lui indiquer où s'est réfugié exactement Mowgawa, Togmar/Erthar n'hésitera pas à faire attaquer le siège de la StarEye par une centaine de ses hommes. Le mieux serait peut-être de faire appel aux Impériaux, non ? Pour une fois qu'il sera possible de leur permettre de capturer quelques bandits « vraiment » dangereux...

Derniers mots

Accordez les récompenses en Points de Personnage, de Force et de compétence conformément aux règles.
Comme vous avez pu le constater, chacun des « chapitres » de cette mini campagne pourra aisément être développée en une aventure à part entière. (Et si Derkhen s'était fait refaire les dents, comment les PJ pourraient-ils le reconnaître ? Et si la garnison de Zender était plus importante, quelles autres actions d'éclat pourraient s'avérer nécessaires ?...).
A vous de décider.

Les détectives de la *Guerre des Étoiles*

La réalité

L'Empire n'a jamais vu d'un très bon œil l'existence d'enquêteurs privés. Dans un univers où Palpatine veut tout contrôler, une espèce de « police parallèle » ne pouvait que s'attirer les foudres de l'administration de Capitale.

Mais si, dans un premier temps, la profession de détective a été déclarée illégale, le BSI a vite compris l'avantage qu'il pouvait tirer de personnes dont le métier est de savoir ce que beaucoup ignorent... surtout quand on dispose de « moyens de pression » permettant de faire parler lesdites personnes...

C'est ainsi que, progressivement, les agences d'enquête ont été à nouveau autorisées dans toute la galaxie. Soumises à un contrôle administratif très strict, elles sont en outre assujetties à une législation particulièrement contraignante. La Charte Volker, ainsi appelée à cause du Moff Volker qui en fut l'instigateur, stipule en effet : « Les enquêteurs privés ont un devoir de transparence absolue à l'égard des autorités impériales. Tout manquement à ce principe essentiel entraînera une peine pouvant aller du bannissement à vie à l'exécution immédiate. Les manquements seront sévèrement punis. »

Autant dire que le fait d'embrasser la carrière de détective privé équivaut, de fait, à devenir un « indicateur » servile. On comprendra dès lors que cette profession ne jouisse pas d'une très bonne réputation auprès du grand public et de l'Alliance...

Les contraintes

Pour survivre, un détective a tout intérêt à être « bien vu » des autorités locales. Cela exigera de sa part une attitude irréprochable, une affabilité extrême... et souvent le versement de quelques « cadeaux » à des personnes influentes.

Les choses se compliquent encore quand un privé doit, pour les besoins d'une enquête, se rendre sur une autre planète. A peine débarqué, s'il décline son identité il risque toujours de se faire raquetter par des agents impériaux avides de gains faciles. Impossible, dans ces conditions, d'exercer correctement sa profession ! La seule solution consiste alors pour lui à agir « incognito », en priant pour ne pas être identifié... une telle attitude ne pouvant être considérée que comme un « manquement » en regard de la Charte Volker.

La StarEye

Dans l'aventure présentée ici, les PJ sont censés travailler pour cette agence de la Bordure Extérieure, à Anchorhead, sur Tatooine.

Histoire : Plus grande agence de la région, StarEye a été fondée il y a une quinzaine d'années par un certain Kirt Histip, célèbre pour avoir abattu les assassins de sa famille après une longue traque. L'argent ne semble pas avoir été la motivation principale d'Histip lorsqu'il a décidé de se lancer dans les enquêtes privées, pourtant, il a fait bien du chemin depuis ses modestes débuts. Quelques affaires célèbres (l'élimination du Droïd assassin du système Larkar, entre autres) lui ont en effet forgé une réputation plus qu'enviable.

Siège : L'immeuble de deux étages qui abrite StarEye domine l'une des grandes places du centre d'Anchorhead. Le rez-de-chaussée est réservé à l'accueil des clients et au secrétariat. On y trouve deux salons luxueux, une dizaine de terminaux informatiques, des bureaux de secrétariat, etc. Au premier, des salles de conférence et de travail sont destinées aux enquêteurs. C'est au second que sont aménagés le bureau et les appartements d'Histip.

Le directeur s'étant fait de nombreux ennemis au cours de sa carrière, les dispositifs de sécurité qui protègent cet étage sont impressionnants. Enfin, sur trois niveaux situés en sous-sol, on trouve une véritable « école pour détectives » avec stands de tirs (secrets, bien entendu), dortoirs, cuisine, réfectoire, salles d'entraînement aux arts martiaux, salles de cours avec matériel holographique complet, etc.

Personnel : L'agence compte pas moins de trente enquêteurs permanents, dont la moitié est toujours en mission. Le personnel administratif, quant à lui, est composé de 7 secrétaires (secondées par deux Droïds spécialisés dans les langues), 5 professeurs spécialisés (close combat, matériel de surveillance/sécurité, cambriolage/falsification, droit stellaire, cultures galactiques).

Recrutement : N'importe qui peut devenir enquêteur... pourvu qu'il en ait les capacités. Le recrutement à la StarEye se fait sur dossier après enquête approfondie (au minimum). La sélection est toujours très rigoureuse. En règle générale, les « opérateurs » sont des anciens chasseurs de primes, pirates, contrebandiers, mercenaires, etc. qui ont décidé un jour de se recycler dans une profession un peu plus « calme ».

Formation : Les jeunes gens qui décident, dès le départ, d'embrasser la carrière de privé ont droit à une formation de pointe dispensée par l'agence, après une période d'essai.

Equipement : La StarEye possède trois transports légers et n'hésite jamais à louer d'autres vaisseaux quand le besoin s'en fait sentir (au frais de ses clients, bien entendu). A part ça, elle dispose d'une armurerie bien garnie (dissimulée au troisième sous-sol), ainsi que d'un atelier spécialisé dans la confection de gadgets les plus divers : communicateurs/blasters, bracelets explosifs, « mouchards » de toutes formes, etc.

Salaire : On ne parle jamais salaire à la StarEye. Les employés reçoivent un « fixe » modeste, mais le jour où ils décident de partir, l'agence leur remet un pactole correspondant à environ 10 % (divisé par le nombre d'enquêteurs impliqués) des honoraires perçus pour toutes les affaires qu'ils ont menées à bien.

Relations avec les autorités locales : Histip est un diplomate né et il entretient les meilleures relations possibles avec le gouvernement impérial, aussi bien qu'avec la pègre de Tatooine. Personne ne sait comment il s'y prend pour maintenir un tel *statu quo*, mais il paraîtrait que sa fortune personnelle est souvent mise à contribution...

Honoraires : La Star Eye n'est pas une agence de second rang et ses tarifs s'en ressentent. S'il arrive parfois que des exceptions soient faites pour certains clients dans le besoin, il est très rare qu'une équipe soit lancée sur une affaire nécessitant des déplacements interstellaires pour des gages inférieurs à 100 crédits par jour (plus les frais).

Clientèle : Ce sont généralement des personnages très riches et des sociétés importantes qui ont recours aux services de la StarEye. La réputation de l'agence est telle que l'on vient d'ailleurs de tout le secteur pour faire appel à elle. Histip se garde néanmoins le droit de refuser toute affaire qui lui paraîtrait un tant soit peu « louche »...

Types d'affaires traitées : Le principe applicable en ce domaine est simple : « Tout est bon, pourvu que l'Empire n'y trouve rien à redire ».

Les Sawals, des humanoïdes verdâtres et écailleux aux mœurs étranges, ne sont pas très agressifs, mais les colons évitent d'avoir affaire à eux, certaines tribus étant réputées anthropophages. Détail : la faune locale n'est pas composée que d'herbivores...

Les bagarreurs de chez Gorham

Toutes caractéristiques à 2D, sauf Vigueur 3D et Combat Mains Nues 3D.

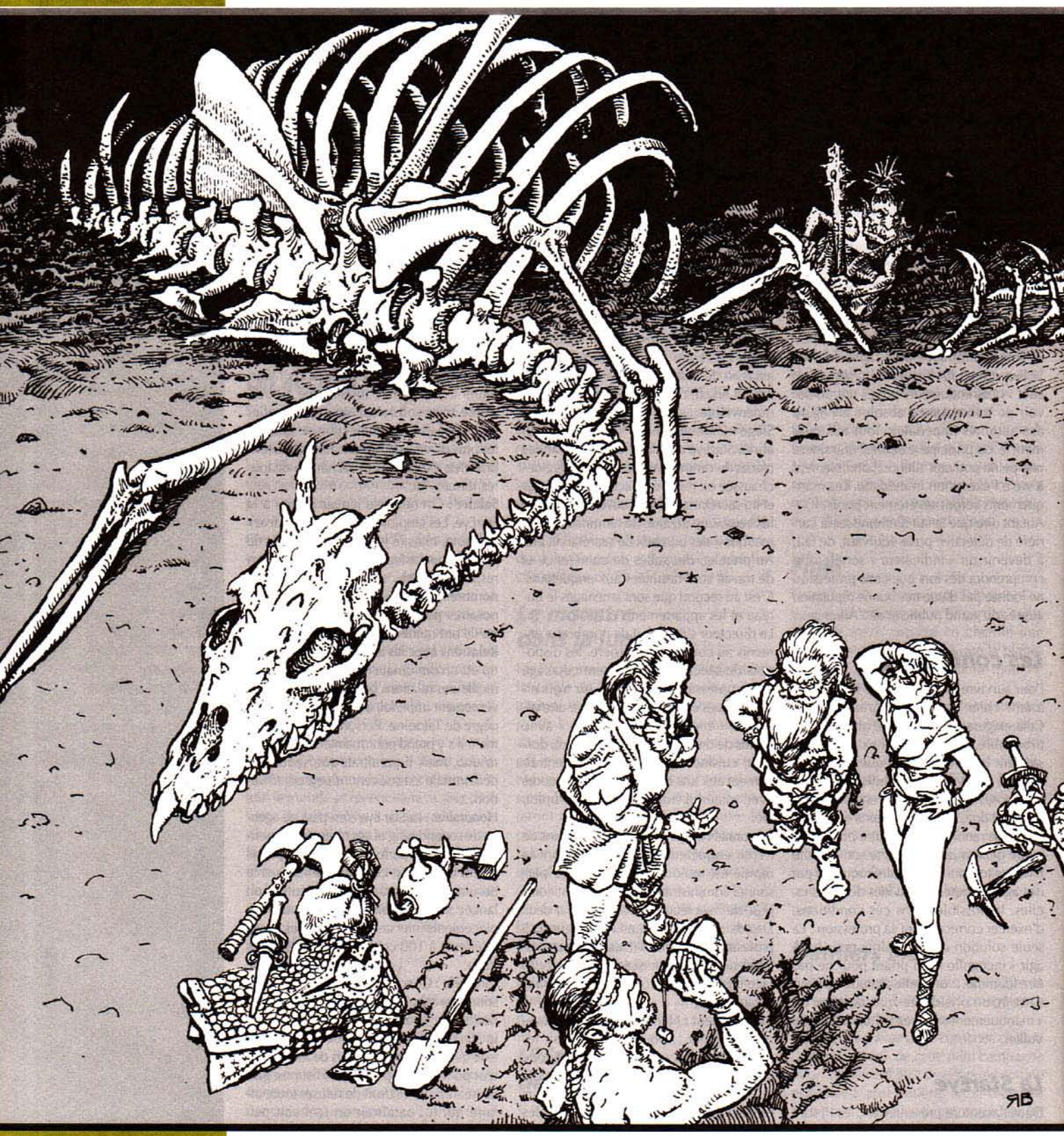
Les Sawals

Ces humanoïdes verts d'un mètre cinquante de haut se battent à l'aide de lances barbelées (dommages VIG+2D). Dans cette aventure, considérez qu'ils ont tous les caractéristiques suivantes :

DEX 3D SAV 1D MEC 2D
PER 4D VIG 2D TEC 0D

texte
André Foussat
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean

CHEF À LA PLACE DU CHEF



Pour Advanced Dungeons & Dragons 2

En aide de jeu : Quelques précisions

Scénario niveau 4/7 pour 4 ou 5 aventuriers d'alignement bon ou mauvais, peu importe... Il est impossible que les deux tendances soient représentées dans le même groupe et il serait préférable qu'il y ait un clerc parmi les aventuriers. Pour le meneur de jeu, il est nécessaire de se procurer des dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et les divers manuels du jeu AD&D 2e édition (Manuel du joueur, Guide du Maître, Bestiaire monstrueux).

Le cadre de ce scénario est dans l'ensemble le même que celui des deux aventures intitulées La gorge de Fafnir *(CB4 juin 1981) et* Le temple de Dagon *(CB5 septembre 1981). Cependant, il n'est pas indispensable de posséder ces deux (très vieux et très vénérables) exemplaires de Casus Belli, car l'ensemble des renseignements servant à comprendre le présent module et à le maîtriser est donné ici en détail. L'aventure actuelle se déroule entre cinq et six siècles après les deux premières... Elle peut être vue comme une conséquence de l'action d'aventuriers ayant découvert et combattu les habitants des lieux, longtemps auparavant. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une suite, plutôt d'une variation sur le même thème.*

L'aventure, en bref

Les aventuriers sont « importés » par une volonté supérieure sur le lac volcanique où un magicien mauvais (et non pas un mauvais magicien !) avait son repaire, ainsi qu'un temple pour vénérer une sorte de dieu-poisson nommé Dagon et dont plus personne n'a entendu parler depuis. Ce magicien a été combattu, il y a de cela des siècles, par un paladin, mais la confrontation s'est terminée par un match nul car la montagne qui supportait le volcan s'est écroulée, ensevelissant tous les protagonistes. Depuis, le fantôme du magicien, ainsi que celui du paladin, avec son cheval, errent sans fin dans les décombres des couloirs de l'ancien repaire du mage. Si les aventuriers ont un alignement à tendance « bonne », c'est le dieu du paladin (Athéna) qui les a transportés pour qu'ils récupèrent les os de son serviteur pour le faire reposer en terre consacrée (selon l'expression du même nom). S'ils sont à tendance « mauvaise », c'est le dieu que vénère le clerc du groupe (s'il y en a un) ou un des dieux mauvais de votre panthéon, qui les a conviés en ces lieux, pour récupérer un objet particulier qui a été enfoui sur place lors des événements décrits plus haut.

Tout cela serait très (trop) simple et classique si une horde de gobelins ne s'était depuis installée dans les ruines de l'ancien repaire du magicien. Ces gobelins ont un chef, un hobgobelin nommé Ko-Butrog, dont l'autorité est contestée par un des ses lieutenants, un autre hobgobelin répondant au nom de Na-Izbaad. Depuis qu'ils sont arrivés, les gobelins essaient, sans succès, de pénétrer à l'intérieur des ruines du temple et du repaire du magicien. Certains pièges magiques, beaucoup trop « intellectuels » pour les gobelins, y fonctionnent toujours et Na-Izbaad voit immédiatement le profit qu'il peut tirer d'une « collaboration » avec les aventuriers. Il va donc leur demander (ou leur imposer) de désamorcer tous les pièges et autres mécanismes présents, au pire de les lui expliquer. En échange, il leur laissera la vie sauve (?), mais surtout, il leur indiquera le moyen de quitter le lac avec leur bateau.

Il en connaît effectivement le moyen, qu'il a découvert par hasard. Ce qu'il n'a pas bien mesuré, c'est que ce moyen aboutira, comme cinq siècles plus tôt, à l'inondation totale du volcan et la destruction de son clan... Mais peu importe, ce ne sont que des gobelins, après tout !

Note : « En tant que membre fondateur et président, je proteste énergiquement et m'élève contre de telles pratiques ». Message signé « Kroc le bo, président du GAG, Groupement Amical des Gobelins »)

La légende

Un des personnages de vos joueurs peut avoir entendu parler (histoires autour d'un feu de bois, racontards de vieille femme, allez savoir...) de la légende du dragon rouge Fafnir et de celui qui se prétendait son maître, un magicien de la plus mauvaise réputation qui soit, nommé Kelek. La légende dit que Kelek et Fafnir faisaient régner la terreur sur une région montagneuse située où bon vous semblera dans l'univers de votre campagne habituelle. Tant est si bien qu'un jour, un vaillant paladin – il n'y a qu'eux pour faire ce genre de choses bizarres – partit au devant du mage et de son dragon, pour les combattre et les détruire. C'était il y a très longtemps, et on raconte encore que jamais on ne revit ni le chevalier, ni le sorcier, que le sol lui-même trembla pendant plusieurs jours après l'entrée du paladin dans la demeure de son ennemi, et que les marais qui entouraient à l'époque le volcan où demeurait ce magicien s'asséchèrent subitement. Maintenant, la mer a recouvert les marais et seuls dépassent des flots le volcan et son voisin, un autre volcan un peu plus élevé. Le paladin était de tous temps destiné à chasser le dragon puisqu'il se nommait Georges, Georges de Mælorn.

Tout ce que raconte la légende, une fois n'est pas coutume, est véridique... Elle omet simplement de signaler que Georges de Mælorn, Fafnir et Kelek déchaînèrent un tel déluge d'eau et de feu qu'une partie du volcan s'en est effondrée, les ensevelissant tous les trois pour l'éternité.

Bien entendu, cette jolie petite histoire n'est à révéler à vos joueurs qu'au moment le plus propice. Par exemple lorsqu'ils auront compris où ils sont, ou plus tard, si vous le jugez préférable.

L'arrivée

Vos aventuriers se sont embarqués à bord d'un bateau transportant des marchandises. Leur intention est d'effectuer la traversée (de la mer, ou du lac, peu importe) pour se rendre « de l'autre côté ». En fonction de leur personnalité, trouvez leur une bonne raison d'être là. Il peut s'agir d'escorter un marchand ramenant des étoffes rares de pays lointains, de mauvais garçons désireux de goûter aux joies de la piraterie, de voyageurs rentrant chez eux après une aventure, les poches et la tête pleines d'or et de chansons à la gloire de leurs hauts faits. Cela n'est pas très important, il est simplement nécessaire qu'ils soient sur un bateau. Si vous avez une campagne en cours, les raisons de voyager ne manquent jamais et cette aventure peut être vue comme un intermède au cours de l'histoire principale.

Une violente tempête se lève brusquement alors que la mer semblait calme, entraînant le navire au beau milieu d'une passe étroite pleine de rochers à fleur d'eau. Luttant pour sortir leur frêle esquif de la tourmente, les marins se voient projetés par des courants contraires vers une côte qui leur est apparue brutalement sous les yeux, pour finalement être portés par des vagues immenses venues d'on ne sait où. Au plus fort de la tempête, un énorme rouleau, plus haut que les murailles d'une ville, submerge et semble noyer tous les occupants du bateau sous une avalanche d'eau et d'écume noire...

Lorsqu'ils ouvrent les yeux, tous sont indemnes et quelque peu abasourdis. Le premier élément notable est qu'ils sont sur l'eau, que leur bateau est toujours en état de naviguer, mais que leur horizon est limité de tous les côtés par de hautes montagnes, à une distance apparente d'un kilomètre au maximum. Ils sont sur un lac de montagne, de forme vaguement circulaire, dont les eaux sont calmes, très calmes, trop calmes peut-être...

Le tour du propriétaire

Une brise légère permet aux marins de faire un tour rapide du lac et certaines consta-

Ko-Butrog, hobgobelin, chef des gobelins

CA2, Dés de vie : 4, PdV22, TAC0 : 17, dommages : +3 dues à sa force, épée longue, fouet. Il parle la langue commune avec un abominable accent. Il est toujours accompagné de deux fidèles lieutenants hobgobelins et de Scraag, une sorte de Gobelours musculeux et faible d'esprit (?) qui ne le quitte jamais et lui obéit sans la moindre hésitation. Scraag est armé d'un énorme gourdin qu'il manie à deux mains (CA5, PdV19, Dés de vie : 3+1, TAC0 : 17, dommages : 2d4+2, dues à sa force). Ko-Butrog possède un anneau garni d'une émeraude. Il ne sait pas que l'anneau est magique mais tient beaucoup à lui et le considère comme le symbole même de sa puissance et de son rôle de chef. C'est un « Anneau des Arcanes » (voir GdM p172) qui double les sorts de second niveau pour un magicien.

tations peuvent alors être faites (voir plans ci-contre). Premièrement, de hautes montagnes escarpées entourent ce lac (*note pour le MJ :* cela veut dire impossible à grimper. Faire bien comprendre aux joueurs que s'ils désirent que leurs personnages tentent l'escalade, les risques de chute sont très grands, tout comme les dangers de blessure et de glissade). Deuxièmement, une petite île (très rocailleuse, quatre-vingts à cent mètres de diamètre, grossièrement circulaire) est située à environ cent mètres du bord, au sud-est du lac. Elle est occupée par les ruines d'un temple de type grec, mais les colonnes en sont renversées et le chapiteau brisé.

Si l'un des personnages peut voler, il s'apercevra que le volcan est en fait situé sur une île, à quelques kilomètres d'une côte escarpée (paysage similaire à la côte grecque). Sur l'île, il pourra voir un second volcan, d'une hauteur légèrement supérieure à celui où le bateau se trouve. De ce second volcan s'échappent des fumerolles laissant penser qu'il est toujours en activité.

La venue des gobelins

Bien entendu, l'arrivée du bateau n'a pu passer inaperçue de la tribu de gobelins vivant dans les souterrains abandonnés sous le lac. Ils se sont installés ici depuis plus de deux siècles et leur chef actuel, Ko-Butrog a entamé de vastes travaux d'agrandissement de leur territoire. A son grand désespoir, il se heurte à deux obstacles majeurs. D'une part, l'accès direct (par la porte !) à la tour qui s'élève dans la caverne la plus profonde est protégé par « une grande magie » qu'il est incapable de comprendre. D'autre part, toutes les tentatives d'approche indirecte (excavations, tunnels et autres...) se heurtent elles aussi à une sorte de barrière vaguement brillante et infranchissable, quel que soit le côté d'où ses gobelins peuvent creuser. C'est Na-Izbaad qui repère et rencontre les nouveaux venus. D'une intelligence largement supérieure à la moyenne (pour un hobgobelin !) il verra immédiatement le profit à tirer de cette arrivée. Il n'a qu'une idée en tête, devenir chef de la tribu à la place de Ko-Butrog, dit Le cruel. Et si, grâce à lui, il devient possible de pénétrer plus profondément dans les cavernes du dessous, il aura tous les arguments nécessaires, et tout le soutien voulu, pour prendre sa place. Il a compris que la magie qui fait obstacle aux gobelins est d'origine humaine, et donc des humains (à la rigueur des nains, plus difficilement des elfes...) doivent être capables de la surmonter et de la supprimer.

Il choisira l'endroit le plus propice à une confrontation et tendra une sorte d'embuscade aux aventuriers : lui-même plus trois ou quatre autres hobgobelins (ses lieutenants) en haut d'un rocher, plus vingt-cinq à trente gobelins disséminés aux alentours, armés d'épées et d'arcs, devraient enlever aux aventuriers toute velléité belliqueuse. Ayant établi ce rapport de force favorable, il leur proposera le marché suivant : il leur laisse la vie sauve et leur donne un moyen de quitter le lac avec leur bateau, en échange de l'ouverture d'une sorte de tour souterraine, quelquepart sous le lac. A prendre ou à laisser !

Faites en sorte que la rencontre soit suffisamment impressionnante pour que vos aventuriers acceptent (avec discussion et négociation s'il le faut), dans le cas contraire, c'est toute la tribu de gobelins qui risque de les attaquer. Bon prince, Na-Izbaad leur donnera jusqu'au lendemain matin pour réfléchir, et il saura se montrer très menaçant en cas de refus de la part des aventuriers.

La première nuit

Ce n'est que lors de cette première nuit que vos aventuriers comprendront pourquoi ils sont là. Généralement, le début de la nuit est le moment que choisissent les clercs pour prier et « stocker » leurs sortilèges pour le lendemain. Si l'alignement du groupe est à tendance « bonne », Athéna elle-même, se montrera à ce moment-là et leur demandera de récupérer la dépouille de son fidèle guerrier Georges de Mælorn pour la ramener et la faire enterrer selon les rites de sa religion. Dans le cas contraire, c'est le dieu du clerc du groupe (d'alignement mauvais) qui demandera à son serviteur de récupérer dans les souterrains sous le lac l'ancienne relique de Dagon, le dieu-poisson. Cette relique ne sert plus à rien ni à personne, Dagon s'étant retiré, faute de fidèles, et lui saura bien quoi en faire, pour la plus grande gloire de sa religion perverse...

Si le groupe ne comporte pas de clerc, faites faire un rêve à vos aventuriers, donnez-leur les mêmes éléments, en fonction de leur alignement. Le but est que, au matin, quand Na-Izbaad viendra leur demander leur décision, ils acceptent de « travailler pour les gobelins » !

Descente aux enfers

Une fois acquise la « coopération » des aventuriers, Na-Izbaad leur montrera le chemin pour accéder au premier niveau des cavernes des gobelins. L'accès se situe sur la petite île, à quelques dizaines de mètres des ruines du temple. Caché derrière quelques gros rochers, se trouve un escalier qui fut autrefois en bon état... Les aventuriers ont à effectuer deux cents mètres d'une descente épuisante par un escalier aux marches glissantes. De palier en palier, l'ambiance se fait plus lourde et il monte de cette cheminée artificielle des grognements, des cris et des odeurs animales de plus en plus difficiles à supporter. A partir de cet instant, vous devez faire découvrir à vos joueurs les joies du déplacement dans un complexe à moitié en ruines grouillant de gobelins. Il n'est pas question de décrire en détail les couloirs souterrains effondrés, les salles envahies par les pierres qui se sont détachées du plafond, la crasse inhérente à la vie communautaire gobeline, les odeurs fétides émanant de la plupart des lieux traversés... Tout cela est largement oblitéré par les regards haineux que leur lancent tous les humanoïdes qu'ils peuvent croiser et surtout par l'impression d'écrasement qu'ils ressentent à visiter, certainement pour la première fois de leur vie d'aventuriers majeurs, un réseau de couloirs souterrains habités, avec l'accord (quoique parfois...) des propriétaires des lieux, une horde de gobelins !

Na-Izbaad, en fin négociateur, a envoyé un de ses fidèles gobelins prévenir son chef que des « étrangers s'étaient proposés pour les aider à résoudre leurs problèmes ». Certes, Ko-Butrog est d'accord sur le principe, mais cela n'empêche pas certaines dissensions dans les rangs des hauts dignitaires de la tribu qui s'estiment « honteusement outragés » (traduction approximative de l'expression gobeline, mais le sens est à peu près respecté) de la présence de sales étrangers dans leurs couloirs. Il n'est pas impossible que des groupes dissidents, profitant de l'inattention de leurs chefs, jouent des tours pendables à vos aventuriers (trappes, écroulements de pierres, huile enflammée... voilà le genre de plaisanteries qu'affectionnent particulièrement les gobelins).

L'antre des gobelins

Les aventuriers seront tolérés dans les cavernes et de fréquentes patrouilles seront là pour les surveiller, les invectiver dans certains cas, se moquer d'eux le reste du temps. Ce séjour souterrain ne doit pas être une partie de plaisir pour les aventuriers ! D'autant qu'à ce niveau, il n'y a rien d'intéressant à découvrir ! Utilisez les deux tables en p17 et 18 (table de rencontres et table de découvertes) pour déterminer ce qui se passe pendant cette exploration du niveau 1. Tirez 1d6 par heure passée dans les cavernes, sur un résultat de 1, c'est une rencontre, sur un 6, une découverte.

Attention, chaque patrouille de gobelins rencontrée a une chance sur dix de déclencher une bataille avec les aventuriers. Dans ce cas, après cinq rounds de combat, Ko-Butrog interviendra, accompagné de ses suivants et de Na-Izbaad, dans le but de mettre fin à l'incident. Il agira « à la façon des gobelins », c'est-à-dire qu'il cognera en hurlant sur tout ce qui refuse de lui obéir. Les survivants de la patrouille fuiront en deux rounds, laissant le

Na-Izbaad, hobgobelin ambitieux

CA3, Dés de vie : 3, TAC0 : 17, dommages : +2, bâton ferré, arc. Il parle la langue commune avec un accent rocailleux et son vocabulaire est réduit. Un examen attentif de son bâton révèlera une aura magique. En fait, ce bâton est un des leviers de la salle des machines décrites dans la table des découvertes souterraines. C'est le seul qui fonctionne encore.

Les lieutenants hobgobelins

Caractéristiques similaires à Na-Izbaad. Ils sont armés d'étoiles du matin et d'arcs, et 50 % d'entre eux parlent la langue commune.

La tribu

Hobgobelins et gobelins sont décrits dans le Bestiaire monstrueux. Il faut compter environ 200 guerriers gobelins et vingt-cinq hobgobelins. A peu près 20 % d'entre eux sont du parti de Na-Izbaad. En cas d'attaque, ils attendront la nuit et ne feront pas de quartier. Ne pas oublier que les gobelins ont tendance à apprécier la chair humaine pour améliorer leur ordinaire.

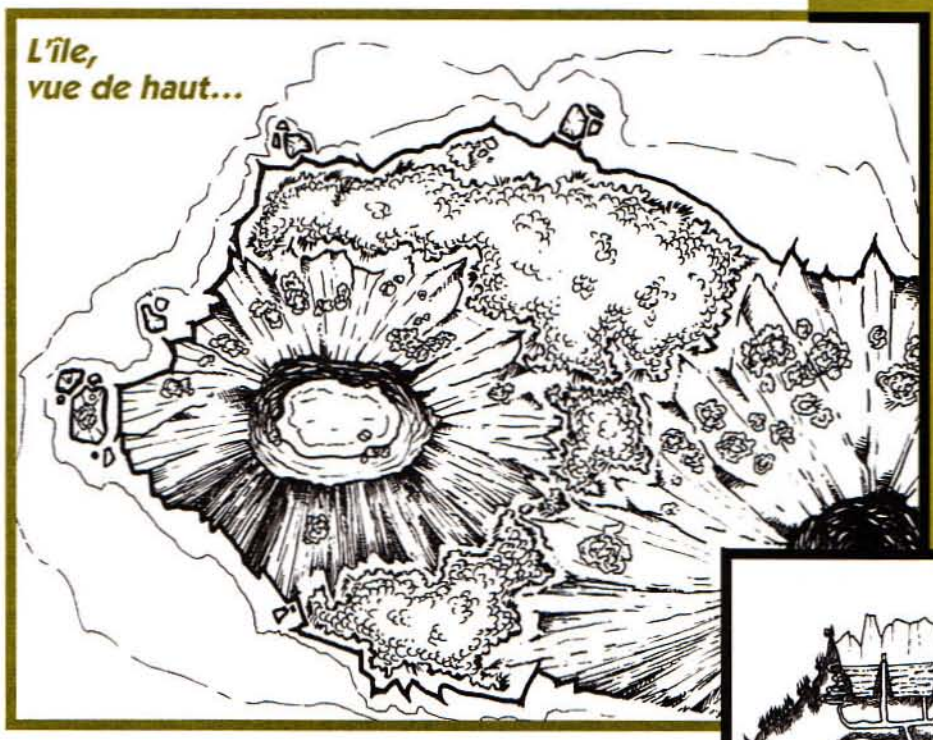
chef hobgobelin et les aventuriers face-à-face. Si par malheur pour eux Ko-Butrog est tué, Na-Izbaad s'empressera de leur mettre l'assassinat sur le dos, déclenchant la colère de toute la tribu, ne laissant pratiquement aucune chance aux personnages de s'en sortir vivants !

Si le hasard fait que les aventuriers aient la chance de rencontrer Georges de Mælorn ou Kelek, ce sera leur première entrevue avec le représentant de leur commanditaire. Si les aventuriers sont à tendance bonne, ils rencontreront le paladin, ou le magicien dans le cas contraire. Tous deux ont été transformés en Fantôme (Bestiaire monstrueux, p95) depuis l'inondation du repaire du magicien. Pour Georges de Mælorn, la raison en est l'échec de sa mission, et pour Kelek, une malédiction de Dagon, le dieu-poisson qu'il servait à l'époque. Le paladin, juché sur son cheval, expliquera que ses ossements gisent au cœur de la forteresse du magicien, au niveau le plus bas du complexe souterrain et qu'il appartient aux aventuriers de les sortir de là pour les enterrer dans un lieu non souillé par le mal. Le magicien quant à lui leur dira que le symbole de Dagon, chargé de puissance maléfique, se trouve au plus profond de son ancien repaire et qu'ils doivent aller l'en sortir pour l'offrir à un autre dieu du Mal afin que lui, Kelek, puisse enfin reposer en paix et cesser cette errance harassante. En aucun cas le fantôme n'attaquera ceux qui sont censés travailler pour lui (pas non plus de vieillissement ni de peur panique)... sauf si ces derniers refusent.

Pendant leur exploration, si tout va bien, les PJ devraient trouver ce qui suit.

● A l'extrémité nord-est des grottes se trouve la chambre de Ko-Butrog. Dans ses appartements, où règne le plus abominable des désordres, supervisés par sa favorite du moment (une gobeline, bien sûr !), trône une sphère de métal d'une dizaine de mètres de diamètre. Le chef a installé son lit dans la sphère et ne se laissera pas convaincre facilement de la laisser visiter (sauf peut-être si un des aventuriers est une femme, peu importe de quelle race...). La sphère, à moitié rouillée, est vide (mise à part la couche de Ko-Butrog) et il y règne une odeur réellement nauséabonde. Sous son lit est caché le trésor de la tribu (3 rubis d'une valeur de 700 PO chacun et 200 PO en monnaies diverses).

Le seul point important se situe dans la salle, et non dans la sphère. En examinant le plafond, les aventuriers pourront voir des traces d'humidité et les contours de trois larges trappes d'où suinte un peu d'eau. Le mécanisme, très ancien, commandant ces trappes est totalement grippé, mais une explosion suffirait à les rouvrir. Un minimum de réflexion (faire un jet d'Intelligence, à -3, uniquement si les personnages s'interrogent sur l'utilité de ces trappes) devrait permettre de comprendre que leur ouverture a pour résultat de faire se déverser dans les cavernes l'eau du lac situé au-dessus, inondant tout sur son passage.


L'île, vue de haut...

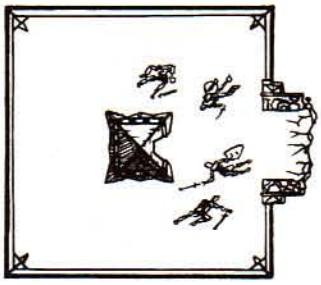
Le volcan, vue en coupe...

Le lac, vu de plus près...

● Vers l'ouest se trouvait la tanière du dragon. Immense grotte pleine de boue séchée où les aventuriers peuvent encore découvrir un crâne et d'énormes os identifiables comme provenant d'un squelette de dragon. S'ils creusent dans la boue, ils ont 5 % de chance (1 sur 1d20) par aventurier et par heure de fouille de retrouver une infime partie du trésor du dragon (cinq siècles et pas mal de gobelins sont déjà passés par là...). Chaque succès mettra à jour une petite gemme d'une valeur de (5+1d10)X10 PO. L'élément le plus important ici est un vaste trou, au centre de la tanière, menant vers ce qui apparaît être une immense grotte éclairée en son centre par un fabuleux brasier. Des cordes sont déjà mises en place autour du trou, permettant de descendre 80 mètres plus bas, sur un sol de lave et de cendres volcaniques froides, en évitant les flammes du brasier.

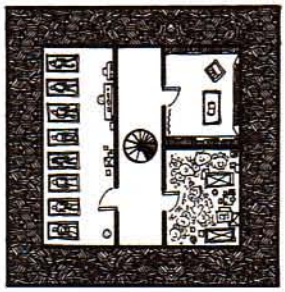
● Juste au nord de la tanière du dragon, des éboulis difficilement discernables du reste des cavernes cachent un accès vers l'extérieur. Cette large sortie était celle qu'empruntait le dragon pour aller « se dégourdir les ailes » au-dessus du lac... Ce long boyau presque rectiligne mais totalement effondré débouchait à peu près à

La tour du magicien, vue en détail...



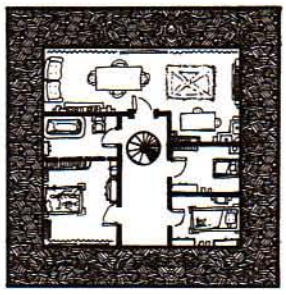
NIVEAU O
Seul accès visible & pyramide

NIVEAU 1
Pentacle aux cinq chandeliers



NIVEAU 2
Laboratoire de Kelek
Salle d'étude
Réserve

NIVEAU 3
Trois cellules
Chambre de tortures



NIVEAU 4
Appartements privés de Kelek

NIVEAU 5
Piscine
Statues
Pentacle
Relique

mi-pente sur les montagnes entourant le lac où se trouve actuellement le bateau.

● Juste contre la tanière du dragon, les aventuriers peuvent découvrir des éléments de machinerie, avec des rouages et des leviers. Le tout est grippé depuis des siècles et totalement inutilisable, même si en combinant leurs efforts ils réussissent à déplacer l'un ou l'autre des leviers. Il y a des siècles de cela, ces leviers servaient à ouvrir diverses portes dans les cavernes, ainsi que les trappes situées dans ce qui est actuellement la chambre de Ko-Butrog. Le seul levier fonctionnant encore, s'il est glissé dans la bonne fente, est celui que possède Na-Izbaad. Il aura pour effet de faire basculer un pan entier de la montagne autour du lac, en libérant les eaux vers la mer. Na-Izbaad a découvert cela par hasard alors qu'il n'était encore qu'un jeune hobgobelin insouciant promis à un brillant avenir. Malheureusement pour les gobelins, des infiltrations se produiront alors, ainsi que des craquements souterrains, mettant de nouveau en relation les deux volcans et « réveillant » celui où vit actuellement la tribu. Le processus d'ouverture durera environ une heure et sera réversible (en repositionnant correctement le levier) pendant le premier quart d'heure après sa mise en fonctionnement.

● Au sud se trouve l'accès principal du complexe, qui donne sur le flanc des montagnes entourant le lac. Il est impossible d'apercevoir cette entrée depuis le bateau qui se trouve largement en contrebas. Par contre, en cas de combat, les gobelins déferleront par là et se jetteront férocement à l'attaque, utilisant des tonneaux ou tout autre type de bois flottant en guise de radeau.

Le feu sous les enfers

Ce brasier est en fait le dernier rempart qu'avait posé Kelek pour protéger son château. Imaginez un cube de feu de trente mètres d'arête ! Il s'agit simplement d'un sort d'Illusion permanente (Magicien 6e niveau, Manuel du joueur, p199), effectué par un magicien de niveau 12, qui est resté en place depuis la disparition du magicien lui-même. A l'époque, son château se trouvait dans une tour dressée au-dessus d'un lac de lave incandescente et l'illusion d'une tour de feu était la meilleure protection qui soit. Surtout depuis que des intrus avaient réussi à traverser le pont !

Cela fait plusieurs années que les gobelins s'acharnent à vouloir creuser sous le brasier, ou tentent d'y descendre directement par le haut, depuis le repaire du dragon. De fragiles constructions de pierre et de bois, des corps à moitié calcinés, une baliste, tout un matériel d'excavation et un grand nombre de trous partant en direction de la tour en témoignent.

Les aventuriers ne devraient normalement éprouver aucune difficulté à comprendre qu'il ne s'agit que d'une illusion, aussi puissante soit-elle, et à passer au travers, disparaissant ainsi aux yeux des gobelins médusés qui les surveillent. Ils entendront des cris de rage d'abord, puis de désespoir, et enfin de douleur quand les gobelins tenteront de les poursuivre.

Au pied du mur

La tour du magicien se dresse à présent devant eux. La pile du pont située à l'extérieur du mur de flamme, ainsi que les vestiges de la voie d'accès qui restent au sommet, doivent leur faire comprendre que l'entrée s'effectue par le haut, soit après vingt mètres d'escalade d'une façade abrupte mais ancienne et pleine d'aspérités (à considérer comme une surface rugueuse, avec prises abondantes mais légèrement glissantes – voir Manuel du joueur, p135). Pendant leur ascension, ils peuvent constater l'absence de toute fenêtre sur les murs de la tour. C'est lorsqu'ils atteindront le haut de la tour que doivent se manifester les fantômes. Si la première rencontre n'a pas déjà eu lieu, faites-la se produire ici (conformément à la table de rencontres) et enchaînez directement par l'arrivée du second fantôme. Si la première rencontre a bien eu lieu pendant l'exploration des couloirs des gobelins, leur mentor (le fantôme du paladin ou celui du magicien) viendra simplement les féliciter d'avoir réussi à atteindre cet endroit et les prévenir que la suite comporte d'énormes risques (sans préciser lesquels, bien entendu, puisqu'une ancienne malédiction le lui interdit) mais qu'il a confiance en leur capacité à les surmonter. C'est à cet instant que devrait arriver le second fantôme, menaçant les aventuriers de son épée (paladin, monté sur son cheval) ou de son bâton (magicien). Faites jouer à ce moment-là les effets de panique et de vieillissement normalement dus à l'apparition d'un fantôme. En cas de panique d'un personnage pour une durée supérieure à dix tours (2d6), ne pas oublier que le groupe se trouve en haut d'une tour de 20 mètres de haut et qu'une chute est toujours possible ! S'ensuivra un duel verbal d'abord, armé ensuite, entre les deux fantômes. Le combat entre les deux fantômes doit être dantesque, ponctué de hurlements et de hennissements, le tout dans la lumière rouge du brasier, vu de l'intérieur (les aventuriers n'y croient pas, mais l'illusion persiste). Vos aventuriers, s'ils ont un minimum de bon sens, devraient mettre ce répit à profit pour s'échapper vers l'intérieur de la tour.

La tour niveau 0

Le toit de la tour est plat, carré, de dix-huit mètres de côté. Il est jonché de plusieurs corps de gobelins calcinés et de quelques-uns intacts, qui ayant compris que c'était

une illusion, ont réussi à passer mais sont morts devant la porte. Cette porte est la seule entrée visible qui se trouve à la surface d'une pyramide de trois mètres de côté posée au centre du toit. Tenter d'ouvrir cette porte déclenche un Eclair (Magicien 3e niveau, Manuel du joueur, p166) d'une puissance de 5d6 issu du centre de la pyramide et se propageant vers la droite. Le véritable accès est de l'autre côté de la construction, par une simple porte secrète qui s'ouvre lorsqu'on appuie fermement dessus. Une fois libérée, la porte se referme et une poignée permet de la rouvrir de l'intérieur. Au centre, un escalier en colimaçon s'enfonce dans le noir. La pyramide fait trois mètres de haut, mais, à l'intérieur de celle-ci, le plafond n'est plus qu'à une hauteur de deux mètres. Ce qui signifie que tout le sommet de la pyramide est caché aux yeux de ceux qui passent. Il y a d'ailleurs peu de chance que les aventuriers s'en aperçoivent, préoccupés qu'ils seront à chercher un chemin vers le bas. Dans le volume existant entre le plafond et le vrai sommet de la pyramide, une tonne de billes de plomb attend, depuis cinq siècles...

La tour niveau 1

Quatre mètres d'une descente noire et poussiéreuse mènent à un vaste plancher occupant toute la surface de la tour. Un large pentacle couvre pratiquement toute la pièce, et cinq immenses chandeliers de cuivre à cinq branches, où sont encore fichées quelques bougies (éteintes, bien sûr, depuis longtemps), sont disposés au bout de chacune des branches du pentacle. Le pentacle tout entier irradie de la magie. Sur le sol, autour de l'escalier, est inscrite une simple phrase, en écriture magique. L'utilisation d'un sort de Lecture de la magie (Magicien 1er niveau, Manuel du joueur, p149) permet de déchiffrer « Que la lumière soit ! ». Ce n'est pas une formule magique mais plutôt une sorte de pense-bête que Kelek s'était mis là, simplement pour lui rappeler d'allumer la lumière en entrant chez lui...

La seule chose sensée à faire est d'allumer au moins une bougie par chandelier avant de reprendre la descente par l'escalier. Si cela n'est pas effectué, dix secondes après que le premier aventurier se soit engagé dans l'escalier, le plafond de la pyramide s'ouvrira et une tonne de billes de plomb dévalera, causant à tout ce qui se trouve sur son passage 4d6 de dégâts (demi-dégâts si un jet de sauvegarde contre les souffles est réussi), plus une chute de quatre mètres jusqu'au palier suivant, soit 1d6 supplémentaire. Les billes continueront leur descente jusqu'au niveau le plus bas, avec un bruit infernal, et elles iront s'accumuler dans un récipient conçu pour cela, puisque le sol de ce niveau est légèrement en pente, mais nous y reviendrons.

Le reste de cette agréable pièce est aménagé en salle de lecture, avec des fauteuils (dont il ne reste plus que l'armature), des étagères et quelques centaines de livres reliés. Chaque livre sorti de la bibliothèque a 95 % de chances de tomber en poussière (tout jet supérieur à 1 sur 1d20), et aucun n'est de nature magique. Les quelques titres encore lisibles sont du type « La nature du Mal », « De la théorie et la pratique de la pensée maléfique » ou encore « Sept fois sept péchés capitaux ».

La tour niveau 2

C'est à ce niveau que Kelek avait installé son laboratoire et qu'il exerçait sa magie. Le palier est divisé en deux parties égales par un couloir central. La salle d'étude contient ses livres de sorts (choix de sorts laissé au meneur de jeu, en favorisant les voies de Nécromancie, Altération, Illusion et Conjuration). Les livres sont protégés magiquement contre le vieillissement, donc en état de lecture. Il se trouve parmi eux un Grimoire de l'Ultime Sagesse (voir aide de jeu page 19). Dans la réserve, Kelek entreposait aussi bien ses ingrédients et autres composantes magiques que de la nourriture et quelques bouteilles d'alcool (pour les longues soirées d'hiver sans doute). Le temps a passé aussi pour ces diverses préparations et toutes sortes de champignons se sont développés dans cette pièce, loin de la lumière et de l'agitation. La réserve en est pleine, au point qu'il est très difficile d'en ouvrir la porte (une force combinée de 40 sera nécessaire pour y arriver). Lorsque la porte cèdera, de façon brutale comme il se doit, un nuage de spores totalement inoffensifs sera soulevé par le vent causé par ce mouvement brusque. Bien que totalement sans danger, ce nuage de moisissure, et l'odeur putride qui l'accompagne, devrait faire peur à vos joueurs et contribuer à les stresser, si ce n'est pas déjà fait par ailleurs.

Le laboratoire est, comme le reste de la tour, dans un état de délabrement avancé. Les longues tables de travail, huit en tout, sont couvertes de poussière, comme le sont toutes les étagères le long des murs. Sur chaque table, les aventuriers peuvent discerner, à la lueur de leurs torches, une sorte de petit monticule, grossièrement de la taille d'un humain allongé. Dès l'instant où il n'y a plus personne sur le palier, la porte du laboratoire, qui s'était ouverte avec facilité, se referme automatiquement (Kelek n'aimait pas être dérangé lorsqu'il travaillait et l'automatisme est tel que lorsque quelqu'un est dans le laboratoire, si la porte est fermée, elle ne peut être réouverte que de l'intérieur, sauf autre moyen magique, bien entendu). C'est là que Kelek expérimentait, et qu'à partir de matériaux vivants il créait des monstruosités animées d'une vie factice. Sur sept des huit tables, sont allongées depuis cinq siècles ses dernières tentatives. Il y a là deux squelettes humains (armés de massues), deux gigantesques squelettes d'animaux tenant à la fois de l'ours et du gorille (tentative d'hybride intéressante...), deux zombies humanoïdes (humains ou orque, difficile à préciser), un zombie de provenance clairement humanoïde, mais faisant 2,50 m de haut (Orog) et enfin un Zombie Ju-ju (voir Bestiaire monstreux, p303). Tout ce petit monde de morts-vivants, ne reconnaissant nullement son maître parmi les aventuriers, attaquera joyeusement dès que la porte se refermera. Même s'ils paraissent impressionnants, les squelettes et zombies « standards » ne devraient pas poser de problèmes majeurs aux aventuriers, surtout s'ils sont accompagnés d'un clerc, mais le zombie Ju-ju ne peut être repoussé ni contrôlé de la même façon. Kelek était capable de créer les premiers, et son dieu Dagon lui avait offert le dernier « pour services rendus ». Hélas, lors de l'attaque du paladin, ce pauvre Ju-ju était dans le laboratoire et n'a pas réussi à en sortir pour venir en aide à son maître...

La porte du laboratoire avait été construite par d'ingénieux nains des montagnes, du temps de la splendeur et de la puissance de Kelek. Elle s'ouvre d'elle-même lorsque celui qui est à l'intérieur le lui demande. En langage nain, bien sûr.

La tour niveau 3

L'escalier conduit à un palier où un mur et trois cloisons faites de grilles métalliques à larges barreaux forment un carré. Les trois salles délimitées par des barreaux sont des cellules (réserves de matière première pour les travaux pratiques de Kelek) et la dernière salle, entourée de murs, peut être considérée comme une salle de chirurgie... ou plutôt une ancienne chambre de tortures.

Chaque cellule est occupée par 1d4 squelettes (non morts-vivants, juste morts !). L'une des cellules avait vraisemblablement contenu des animaux, les autres uniquement des humanoïdes, dont certains sont encore recouverts de lambeaux de vêtements. Si les aventuriers fouillent ces squelettes, ils pourront découvrir sur l'un d'eux, un humanoïde, une petite clé en argent qui n'a pas été attaquée par la rouille. Avoir résisté plusieurs siècles à la rouille est une marque de la plus grande magie. De fait, cette clé est réellement magique, mais son seul pouvoir est de résister aux assauts du temps. Elle appartenait à un chevalier errant et lui avait été offert par sa belle, en gage d'un amour éternel. Elle n'a d'autre utilité ici que de poser des questions aux aventuriers. Cette superbe petite clé ouvre certainement une porte ou un coffre situé à plusieurs milliers de kilomètres de là !

Dans la chambre de tortures, Kelek tentait de réaliser sur des matériaux bruts vivants ce qu'il savait très bien faire sur des

Table de rencontres (2d10)

2 / Lézard souterrain (1d2)
3 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Na-Izbaad avec lieutenant
4-5 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Na-Izbaad sans lieutenant
6-7 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Ko-Butrog avec lieutenant
8-9 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Ko-Butrog sans lieutenant
10-11 / Rat Géant (3d10)
12-13 / Ver charognard (1d6)
14-15 / Monstre rouilleur (1d2)
16-17 / Osquip (2d6)
18 / Gelée ocre (1d2)
19 / Traqueur gluant (1)
20 / Georges de Mælorn fantôme (paladin de niveau 10) ou Kelek fantôme (magicien de niveau 12).

Table de découvertes (1d8)

1-2 / Ossements humanoïdes d'origine imprécise (humains, gorilles, ...)

3-4 / Pile de bras en cuivre, certainement faits pour porter des torches. Il y en a plus de 100, couverts de vert-de-gris. Une aura magique s'en dégage sans qu'il soit possible d'en déterminer la nature exacte.

5-6 / Ensemble de statues de forme humanoïde grossièrement empilées contre un mur. Les dégager découvrira une autre statue, représentant un poisson ayant la bouche grande ouverte. C'est le seul réel vestige intéressant de l'ancien temple. Si cette statue de poisson (1,50 m d'envergure) est nettoyée ou grattée, les aventuriers découvriront qu'elle est en argent massif, d'une valeur de 40000 PO (!) et d'un poids approximatif de 800 à 900 kg. La sortir de là risque de poser quelques petites difficultés.

7-8 / Petit tas d'armes rouillées. Sont présents des épées, des masses, quelques lances, des arcs et des flèches brisées. Rien n'est utilisable, hormis les pointes de flèches. Au nombre de 2d10, elles permettront de fabriquer autant de flèches +2.

morts. C'est-à-dire qu'il essayait de créer des hybrides (homme-chien, ours-loup, sahuagin-crocodile,...). En rage lorsqu'il n'y arrivait pas (il n'y est jamais arrivé !) ou lorsque ses « créations » mourraient pendant leur conception, il passait alors par une phase de sublimation utilisant la torture, dont ses prisonniers restants faisaient les frais. Il y a donc dans cette pièce des instruments chirurgicaux qui voisinent avec une sorte de sarcophage tapissé de pointes tournées vers l'intérieur, des chaînes accrochées aux murs, et tout ce que l'imagination perverse de Kelek avait pu lui dicter pour faire souffrir son prochain. Tout cela est bien sûr dans un état de rouille et de délabrement tel qu'il n'y a plus rien à en tirer. Le simple fait de toucher un élément ou un autre le fera s'écrouler sur le sol en mille paillettes de ferraille rouillée.

La tour niveau 4

C'est à cet étage de sa tour que Kelek avait installé ses appartements privés. Essentiellement, vos aventuriers pourront y trouver trois chambres, c'est-à-dire la sienne et celles de ses deux concubines, ainsi qu'un cabinet de toilettes, une cuisine et une salle à manger.

Les portes des trois chambres sont toutes scellées par un sort de Fermeture (Magicien 1er niveau, Manuel du joueur, p148), programmé pour ne réagir qu'à la demande de Kelek lui-même ou de ses concubines.

Les chambres des concubines sont identiques, à la taille du lit près. Dans l'une, il mesure 2,60 m de long, et dans l'autre 1,30 m seulement. Chaque chambre est meublée d'une armoire ainsi que d'un coffre où devaient se trouver une grande quantité de vêtements, tous en lambeaux maintenant. Une fouille minutieuse des meubles doit permettre de découvrir 2000 PO de joyaux dans chaque pièce.

La chambre de Kelek est, bien entendu, la plus grande des trois, avec un lit immense, des livres couverts de poussière tombant en miettes et trois Grimoires de l'Ultime Sagesse (voir aide de jeu page 19). Un des trois grimoires a renversé son lutrin et se trouve actuellement caché sous le lit, ouvert. Il attaquera le premier des aventuriers qui aura la curiosité de regarder sous ce lit... Dans le lit sont venues mourir de faim les deux concubines, après la disparition de Kelek, et leurs squelettes enlacés y reposent. Les tailles des squelettes correspondent effectivement à celles des lits trouvés dans leurs deux chambres. Une armoire et un coffre complètent le mobilier. Dans le coffre, on peut trouver 1000 PO et un anneau, qui tranformera en pierre quiconque le passera à son doigt (Jet de sauvegarde contre Pétrification à -1). Les pièces d'or sont en cuivre, avec une illusion Or des Fous (Magicien 2e niveau, Manuel du joueur, p161) qui se dissipera dès l'instant où un aventurier les touchera.

Sur un des murs, une tapisserie qui fut probablement superbe est accrochée. Si l'un des aventuriers la touche ou la bouscule d'une façon ou d'une autre, elle s'effritera, révélant deux miroirs magiques. L'un est un « Miroir d'Emprisonnement », l'autre un « Miroir d'Opposition » (Guide du Maître, p202). Kelek emprisonnait ses ennemis dans le premier et lorsqu'il voulait se distraire, impressionner ses invités ou exciter l'une des ses concubines, il en faisait sortir un, le soumettait au second miroir et admirait le combat qui s'en suivait... Il charmait ensuite le vainqueur, ou le renvoyait dans le premier miroir en utilisant un sort de type Suggestion (Magicien 3e niveau, Manuel du joueur, p171) extrêmement raisonnable puis il conseillait à sa victime de se regarder dans le miroir, pour évaluer son apparence après un tel combat. Dans le miroir d'emprisonnement, 2d4 créatures (au choix du meneur de jeu) sont encore piégées.

Le mur séparant la chambre de Kelek du cabinet de toilette est percé de très fines fentes, servant certainement à espionner ce qui s'y passait. On apprend donc ici, qu'en plus d'être un magicien mauvais et sadique, Kelek était pervers et voyeur !... La salle à manger et la cuisine ne renferment rien de particulier (meubles en miettes, ustensiles rouillés,...).

La tour niveau 5

Comme indiqué plus haut, le sol de cette dernière salle, qui occupe toute la surface de la tour, est légèrement en pente. Ceci a pour effet de laisser rouler toutes les éventuelles billes de plomb jusqu'à une sorte de cuve creusée dans le sol. Si les aventuriers n'ont pas déclenché le piège décrit à ce moment-là, ils seront en droit de se poser des questions quant à la bizarre conformation de cette pièce...

La piscine, autrefois pleine d'eau, est aujourd'hui remplie d'une vase noirâtre ayant une odeur extrêmement désagréable. Invisible sous la vase, se trouve le vrai trésor de Kelek. C'est un écrin en argent dans lequel sont posés un anneau (Anneau des étoiles filantes, Guide du Maître, p172), un collier (Collier de projectiles, Guide du Maître, p193, jeter 1d20 pour en déterminer la contenance exacte) et une émeraude valant 10000 PO, ainsi qu'une potion (Elixir de santé, Guide du Maître, p163).

Deux statues de pierre représentant des géants armés chacun d'une immense épée semblent garder un pentacle derrière lequel est posée, sur un autel de pierre, une petite statue d'obsidienne ayant la forme d'un crapaud, la bouche ouverte. Au centre du pentacle, deux squelettes enchevêtrés reposent, ceux du paladin et du magicien. Le seul résultat obtenu par une détection du mal effectuée sur ce crapaud sera d'occasionner 2d4 points de dégâts à celui qui l'opérera, ainsi qu'un éblouissement provoquant une cécité temporaire de quelques jours, tellement le mal est intense à cet endroit. Une détection d'alignement ou une détection du bien n'auront aucun résultat. Il est impossible d'atteindre le crapaud sans passer au-dessus du pentacle. Les statues de géants ne sont rien d'autre que des statues de géants, totalement inanimées.

Dès qu'un aventurier posera le pied, ou pénétrera dans ou au-dessus du pentacle (voler au-dessus du pentacle aura le même effet), une fumée noire et nauséabonde s'en dégagera et un démon gardien bénin (Bestiaire monstrueux, p55) apparaîtra, ayant lui-même la forme d'un crapaud d'un mètre de haut. La ressemblance sera telle que les aventuriers pourront s'imaginer qu'il s'agit de la petite statue qui s'anime. Ce démon gardien sera similaire à la description du bestiaire à quelques détails près : il ne peut être touché que par des armes dont l'enchantement est au moins +1, il ne peut cracher de flammes qu'une seule fois par jour, pour 5d6 de dégâts et il n'est affecté d'aucune attaque par le feu.

Sur les murs de la pièce, sont profondément gravés les symboles nains des quatre points cardinaux et les elfes, les gnomes ou les nains du groupe pourront réaliser que derrière chaque mur se cache un passage.

Une inscription magique est située au centre du pentacle. Convenablement décryptée, elle se lira : « Par les vents, le feu déchaînera. Par le vent, l'eau libèrera ».

La signification de cette phrase est la suivante. Si plus d'un des passages sont ouverts, un courant d'air sera établi dans la pièce, qui prendra de plus en plus de force et finira par tout balayer sur son passage. Les vents, de plus en plus violents emporteront tout ce qui se trouve dans la tour très haut dans le ciel et le précipiteront dans la mer à une grande distance du volcan. Les aventuriers risquent fort de se retrouver pratiquement nus, n'ayant pu conserver qu'une arme et les anneaux qu'ils ont aux doigts, le reste étant dispersé « aux quatre vents ». Dans le même temps, l'instabilité causée par ce courant d'air intense aura soulevé les cendres et la lave froide située au fond du volcan et aura réveillé ce dernier. Comme dans le cas de la manipulation du levier détenu par Na-Izbaad, les cavernes des gobelins seront recouvertes de lave en fusion et la nature reprendra ses droits. Si un seul des passages est ouvert, une douce brise en proviendra, qui deviendra peu à peu plus importante, jusqu'à soulever les aventuriers et tout le contenu de la pièce. Pendant la « montée en puissance » du vent, il leur sera possible de ramasser tout ce qu'ils souhaitent dans la pièce où ils se trouvent, c'est-à-dire essentiellement les squelettes et le crapaud d'obsidienne. Contrairement au cas précédent, les aventuriers ne seront pas secoués, mais uni-

Quelques précisions

quement transportés. L'ouverture d'un des passages aura pour autre effet de déclencher une sorte de cyclone sur le lac au-dessus du volcan, qui sera assez fort pour le vider totalement, en emportant bien entendu le bateau qui s'y trouve, ainsi que 2d20 gobelins, Na-Izbaad et un autre lieutenant hobgobelin qui patrouillaient par là.

Tout ce beau monde se retrouvera à peu près au même endroit, en pleine mer, dans la direction correspondant au vent dont la porte a été ouverte. Il ne restera plus aux aventuriers qu'à faire accomplir une cérémonie pour enterrer les os de Georges de Mælorn (il leur sera impossible de séparer réellement ceux du magicien de ceux du paladin, et devront les ensevelir ensemble), ou à faire offrande du crapaud d'obsidienne au temple maléfique le plus proche pour avoir complètement accompli leur quête.

Attention, lorsqu'un des passages est ouvert, les aventuriers disposent de 30 secondes pour le refermer, au-delà, l'effet est irréversible.

Ce dernier mécanisme était vu par Kelek comme une assurance contre toute attaque venant de l'extérieur. Il se savait capable de venir à bout de tout envahisseur de cette manière, quitte à abandonner tout ce qui lui appartenait, mais en ayant la vie sauve. Malheureusement pour lui, il n'a pas eu le temps de s'en servir lorsque Georges de Mælorn s'en est pris à lui.

Si vos joueurs, ce qui est possible, choisissent de ne pas ouvrir l'un ou l'autre de ces passages, ils devront pour partir refaire le chemin parcouru en sens inverse, négocier au mieux leur départ auprès de Na-Izbaad (ou auprès de Ko-Butrog, en dénonçant Na-Izbaad si celui-ci se comporte trop agressivement), actionner le levier et se faire emporter par la chute d'eau générée par l'ouverture de la montagne.

Le Grimoire de l'Ultime Sagesse

(déjà publié dans CB3)

CA8, Dés de vie : 2, TAC0 : 19, dommages : spécial. Ce monstre se présente sous la forme d'un gros grimoire très volumineux posé sur un lutrin. Une fois ouvert, on y voit du texte, écrit si petit qu'il faut se pencher sur lui pour le déchiffrer. Dès que le lecteur est suffisamment proche, le grimoire se referme sauvagement sur sa tête, lui causant 1d4 points de dégâts. Il aura alors 80 % de chances de recommencer, infligeant cette fois 1d6 points de dégâts et ainsi de suite. Une troisième attaque, avec une probabilité de 60 % et 1d8 points de dégâts, puis 40 % de chances que la quatrième attaque ait lieu (1d10 points de dégâts) et enfin 20 % de chances pour une cinquième tentative, pour 1d12 points de dégâts. Lorsqu'il est ouvert, le grimoire peut se déplacer par soubresauts successifs, en se refermant et s'ouvrant par saccades.

La relique de Dagon

Crapaud d'obsidienne, la bouche ouverte. Autrefois, Dagon était connu comme « Le dieu-poisson ». Mais les temps changent et les âges se succèdent... N'ayant plus, ou presque plus, d'adorateurs, il devint un dieu mineur, puis finit par disparaître totalement du panthéon des dieux du Mal. Les seuls souvenirs de lui encore existants sont quelques objets magiques qu'il avait bien voulu confier à ses serviteurs les plus zélés.

Ce crapaud, d'alignement loyal-mauvais, n'a que peu de pouvoirs et il est actif uniquement dans un lieu consacré à un dieu du Mal : il confère à son possesseur une capacité sexuelle quasi-illimitée ainsi que la possibilité de se faire passer, auprès de ses partenaires humanoïdes, pour quelqu'un de la même race, et de sexe opposé. D'autre part, le Charisme du possesseur tombe à 4 de manière irréversible. Avoir le crapaud en sa possession de façon momentanée (c'est-à-dire le transporter, le toucher, ou le garder près de soi plus d'une heure entière) fait automatiquement perdre 2 points de Charisme.

AD&D

Le paladin et le magicien, drame en deux actes et deux acteurs

Les aventuriers vont être suivis presque pas à pas durant l'exploration de la tour par les deux anciens protagonistes du drame. Il faut leur faire sentir de façon permanente la présence de l'un ou de l'autre auprès d'eux. Ils doivent entendre régulièrement les hennissements du cheval, comme au travers d'un épais brouillard ou encore le galop, dans la pièce au-dessus d'eux... Au détour d'un couloir, dans le noir, une ombre pâle doit s'approcher d'eux, gesticulant et hurlant des invocations... tout cela est sans effets directs sur les aventuriers, sinon faire monter le stress et les pousser à agir.

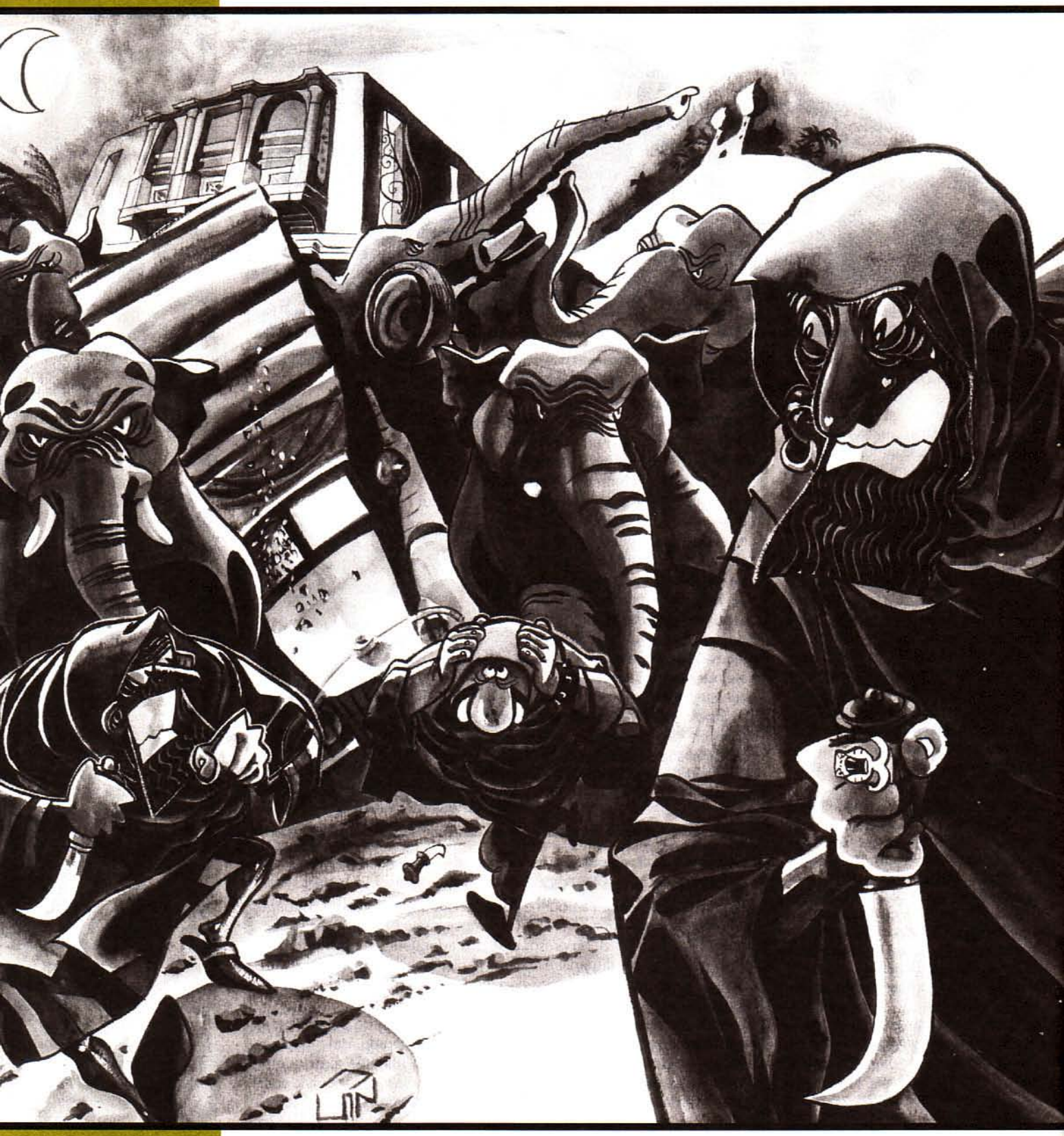
A chaque fois que l'un des deux (le magicien sur des aventuriers à tendance bonne, ou le paladin dans le cas contraire) fera mine de les attaquer, l'autre s'interposera et engagera une bataille pleine de bruits et de cris. Ils disparaîtront alors au travers d'un mur ou du plafond, continuant à se battre et à échanger des insultes et des imprécations.

Périodiquement, des bruits de combat parviendront aux oreilles des aventuriers. Ils ne pourront pas en déterminer l'origine, mais sauront intuitivement de quoi il s'agit...

Les deux fantômes peuvent aussi être utilisés comme « gardes-fous » si vos joueurs s'égarent totalement ou font preuve d'un manque de réflexion profond.

texte
Tristan Lhomme
illustration
Christian Casoni

DESTINATION BOUDDHA



Pour Simulacres

Ce scénario est destiné à un groupe désireux de sortir un peu des sentiers battus. Il serait préférable que le MJ soit un peu expérimenté. Quant aux joueurs, peu importe !

Introduction

Paris, mai 1973. Consacrez quelques phrases à poser le décor – voitures antiques, mini-jupes, pantalons à pattes d'éléphant, gauchisme, hippies, Pompidou, toutes sortes de choses de ces années là. N'en rajoutez pas trop. De toutes façons, les personnages vont bientôt partir en voyage... mais ils ne le savent pas encore. Nos héros appartiennent tous à une agence de détectives privés, et les affaires sont plutôt calmes pour le moment. Dans la mesure où il serait surprenant que vos joueurs incarnent déjà des personnages de cette époque, l'obligation de jouer des « privés » ne devrait pas leur poser trop de problèmes. Créez les personnages exprès. Peu importe les règles ! Celles de « Simulacres » sont un choix logique, tout comme celles de « l'Appel de Cthulhu » ou de « GURPS ».

Un matin, la quiétude de l'agence est troublée par l'arrivée d'un client (un événement rare par les temps qui courent). C'est un homme d'une cinquantaine d'années, à la mine austère, qui se présente comme Raoul Savière, industriel. On peut le juger d'un seul coup d'œil : c'est un monument de respectabilité et d'ennui en costume trois-pièces. Il est autoritaire, avare de paroles et aime par dessus tout l'efficacité. Son histoire est simple, et il l'exposera en un minimum de mots (il a horreur d'être interrompu, et ne se privera pas de le faire savoir aux PJ si ceux-ci ont cette grossièreté).

« Voilà. Je viens vous voir à propos de ma fille, Séverine... Sa mère est morte quand elle était très jeune, et je n'ai sans doute pas été le père dont elle rêvait. Quoi qu'il en soit, il y a huit mois, elle est partie. En Inde. Chercher dieu sait quelle illumination de pacotille. Oh, je n'ai rien pu dire, elle est majeure, et elle a un peu d'argent à elle. " Avait ", plus exactement. Au cours de ces deux derniers mois, elle a vidé son compte en banque, et m'a écrit pour me demander un prêt. Je suppose qu'elle est tombée entre les mains d'un escroc ou d'un maître chanteur. Je veux que vous alliez voir sur place ce qu'il en est, et que vous la convainquiez de revenir. J'exige des rapports hebdomadaires. »

Il répond volontiers aux questions dont les PJ ne vont pas manquer de l'accabler. L'ennui est qu'il n'a pas grand-chose d'autre à dire...

- Il leur a amené la dernière lettre de sa fille. Elle est assez longue, et remplie de banalités sur les monuments, la chaleur, etc. Mais brusquement, au détour d'un paragraphe, Séverine demande à son père de lui « avancer » dix mille francs (une grosse somme pour l'époque !). L'enveloppe porte le cachet de la Poste de Bainorah. Séverine demande à son père de lui envoyer un mot en poste restante dans cette même ville.
- Il a sur lui plusieurs photos de Séverine. C'est une brune d'une vingtaine d'années, assez banale et un peu boulotte.
- Il n'a pas l'air d'humeur à discuter sur le prix. « De toutes façons, vous me coûterez moins que la crapule qui a mis le grappin sur ma fille ».
- Pour autant qu'ils soient concernés, les PJ « ont toute latitude pour résoudre le problème ». En clair – mais il ne le dira jamais directement – il ne se soucie guère qu'ils violent les lois indiennes si cela peut lui ramener sa fille.

Les faits

Séverine est effectivement retirée dans un ashram (une « communauté spirituelle ») pour Occidentaux crédules. Mais les touristes n'y sont pas plus escroqués qu'ailleurs. Son problème est plus grave. Elle est amoureuse. Et elle n'est pas tombée dans les bras de n'importe qui ! Lors d'un séjour au Népal, elle a visité une vallée proche de Katmandou. Elle y a trouvé un beau jeune homme inconscient. Comme de bien entendu, elle l'a recueilli. Il a vite repris connaissance. Mais il ne se souvenait de rien... L'existence d'un amnésique dépourvu de papiers aurait dû entraîner des complications sans fin avec les autorités népalaises mais, curieusement, ces dernières n'ont fait aucune difficulté pour lui procurer un permis de circulation temporaire. La police indienne, de son côté, a pour consigne de ne pas ennuyer inutilement les routards occidentaux, source de devises. Hélas, Séverine et son nouvel ami se sont vite aperçus qu'ils étaient surveillés. Chambres fouillées, mystérieux étrangers posant des questions sur leur compte à leurs camarades d'errance... Bref, sans savoir pourquoi, ils se sont retrouvés en cavale. Jusqu'ici, ils ont réussi à distancer leurs mystérieux ennemis. Mais les ressources de Séverine ont fondu... Ils se sont installés à Bainorah il y a un peu plus d'un mois, et ils ont l'impression que leurs poursuivants ont perdu leurs traces. Séverine en a profité pour appeler son père au secours. Mais au lieu de l'argent espéré, elle va recevoir les PJ...

ACTE I : l'Inde

Bienvenue !

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire leurs bagages, à acheter un guide du pays et à prendre leurs billets d'avion. Air France les abandonnera à New Delhi. A partir de là, ils sont à la merci d'Air India... qui vient justement de se mettre en grève pour une durée illimitée. Reste la possibilité de louer une voiture, ou de prendre le bus. Après tout, ils ne sont qu'à un petit millier de kilomètres de leur destination. Selon votre humeur et le temps dont vous disposez, le trajet peut être résumé en deux phrases ou occuper toute une séance. Entre les bandits, les tracasseries bureaucratiques et les petites misères dues au climat (très chaud, très humide) et aux coutumes locales (le vieux gag de la vache sacrée qui fait sa sieste au milieu de la route), vous avez de quoi vous amuser.

Bainorah

C'est un gros bourg de province, sans rien de remarquable, à part les ruines d'une grosse forteresse au sommet d'une colline. La plupart des bâtiments ont été construits par les Anglais, au temps de l'Empire. C'est notamment le cas de la Poste, un immeuble en briques rouges et blanches, qui serait plus à sa place dans le Sussex. A l'intérieur, la cohue est permanente... Moyennant quelques heures de queue, les PJ parviennent au guichet, juste à temps pour faire connaissance avec la bureaucratie indienne dans toute son horreur. On va les balader de service en service, sans oublier de leur soutirer un peu d'argent à chaque arrêt, leur faire remplir des tonnes de documents abscons – n'oubliez pas les bons vieux gags du « responsable qui vient de partir déjeuner » (de 11 h à 16 h) ou « qui vient juste de partir » (à partir de 16 h 01).

Bref, les PJ vont souffrir ! Mais ils finiront par apprendre qu'une Séverine Savière à ouvert une boîte postale ici il y a à peu près trois semaines. Elle n'a rien reçu pour le moment. L'interrogatoire des guichetiers permet de s'assurer qu'elle n'est pas encore passée.

Les PJ peuvent donc se mettre en planque. Hélas, leur gibier ne se montrera jamais. S'ils préfèrent une approche plus dynamique, ils peuvent se renseigner sur les diverses « communautés » de la région. On leur en indiquera deux.

La Bienfaisante Lumière

Elle est installée un peu en dehors de la ville. C'est un mélange de temple hindou et de villa californienne, flambant neuf. Son propriétaire Sri Randananshiva, est exactement le genre de gourou-escroc que les PJ s'attendent à rencontrer. C'est malheureusement une fausse piste. Séverine n'y a jamais mis les pieds. Mais comme Sri reste très secret sur l'identité de ses pensionnaires, la seule façon de

Deux points importants

● Dans les villes indiennes, presque tout le monde parle anglais, ou en comprend quelques mots. Mais la version locale de l'anglais n'a rien à voir avec celle que les PJ ont appris à l'école. A vous de voir si vous mettez ou non l'accent sur cette difficulté. C'est sans doute inutile.

● Les armes à feu ne passeront jamais la douane... ce qui obligera les PJ à en racheter sur place. Ils peuvent passer par la voie légale (beaucoup de formulaires, de courses de bureau en bureau et deux mois d'attente). Plus probablement, ils tenteront de se procurer des revolvers au marché noir. A Bainorah, celui-ci est tenu par Paterjee V. Pranseh, un truand suant et obèse qui ne leur vendra rien sans les avoir vu et interrogés (très courtoisement) sur l'usage qu'ils veulent en faire. S'ils commettent des meurtres avec, il les retrouvera. Il a le bras très long, nettement plus que la police.

Les pouvoirs mentaux

Si vous jouez avec les règles de Simulacres, utilisez-les sur les pouvoirs psioniques de la page 47 des Règles. Ceci dit, ne vous sentez pas limités par la liste : elle n'est là qu'à titre d'exemple. A part la télépathie, utilisez-les tous et n'hésitez pas en créer d'autres.

l'apprendre reste de s'infiltrer (ce qui n'est pas très difficile. Il suffit d'être jeune, occidental, de se prétendre en quête de spiritualité et de verser quelques centaines de dollars pour le premier mois de pension).

Le Bouddha Rayonnant

Etabli dans l'un des quartiers les moins reluisants de Bainorah, cet ashram est un banal cube en pierre entouré d'un petit jardin. Curieusement, tout un côté du bâtiment est noirci. Un incendie s'y est produit très récemment. Sa vocation principale n'est pas de soutirer de l'argent aux touristes, mais de leur apporter un peu de paix. Il est tenu par un nommé Sarandina Garnaji, un grand vieillard maigre qui parle un peu français. Il n'est pas très difficile à rencontrer. Si on l'interroge sur Séverine, il se rembrunit. (Comment le jouer : aimable, désireux de rendre service. C'est un vrai saint. Si vous le jouez bien, les PJ seront persuadés qu'il est trop bon pour être honnête...)

« Oui, elle et son fiancé sont restés ici quelques semaines. Ils sont partis il y a trois jours, dans des circonstances curieuses. Enfin, je dis "partis". En fait, je n'en sais rien. Le feu s'est déclaré dans leur chambre. Non, je ne sais pas où ils sont allés. La police les cherche aussi. »

Il ne sait pas grand-chose d'autre, mais leur donne bien volontiers la permission d'interroger les autres membres de l'ashram. Au cours de la journée du lendemain, les PJ pourront donc rencontrer :

● **Lucie Jannin**. Une petite blonde, originaire de Montpellier, la meilleure amie de Séverine (depuis trois semaines, seulement). Elle ne tarit pas d'éloges sur son amie, toujours prête à rendre service et si gentille. En ce qui concerne Jean, son fiancé, elle est moins loquace. « C'est un grand type brun, très beau mais presque muet. Gentil, mais pas vraiment là, vous voyez le genre. Camé jusqu'aux yeux, je pense. »

● **Bill Matthews**. Un gros Américain rougeaud, qui travaille à mi-temps au dispensaire de Victoria Street. Séverine y a passé la plupart de ses journées. Il l'aimait bien.

● **Nassir**. Un petit jeune homme furtif. C'est le fournisseur attitré de hashish de l'ashram (et un bon intermédaire pour contacter la pègre de la ville). Il est formel : il n'en a jamais vendu à Jean.

● **Karl Schmitt**. Un Allemand qui s'estime « arrivé au bout de la route ». Il passe ses journées vautré dans la salle commune, à fixer le plafond et à méditer sur le cosmos dans un nuage d'encens et de hashish. Il est difficile de lui soutirer plus d'une phrase cohérente à la fois. Toutefois, il avait sympathisé avec Jean, qui avait à peu près la même conception de l'existence. En fait, s'il leur fait confiance, Karl jurera qu'une fois « ce gars, eh ben, il s'est envolé ! J'ai ouvert les yeux pour le trouver suspendu à un bon mètre du sol ! Parfaitement ! ». Etrange, mais Karl n'est pas un témoin fiable...

Contacts !

Au cours de leur enquête, les PJ vont rencontrer ces trois individus. Tous trois tournent autour de l'ashram, et s'intéressent plus ou moins discrètement aux faits et gestes de Séverine et de son compagnon.

● **C.D. Gwandee,** inspecteur de police. C'est le seul être humain à parler anglais avec l'accent d'Oxford dans un rayon de cinq cents kilomètres. Il est grand et maigre, avec une imagination débordante et un superbe mépris des faits. Il ne s'intéresse à Séverine qu'à cause de l'incendie « criminel, de toute évidence ». Il est au courant de l'existence de Jean, s'est rapidement renseigné dessus... et n'a rien trouvé, pas même trace de son entrée en Inde. C'est très louche, et il est en train d'élaborer toutes sortes de théories sur ce qu'il n'appelle déjà plus autrement que « le couple maudit ». Selon les jours, il est certain qu'ils sont impliqués dans un trafic de drogue de grande envergure, ou qu'ils sont liés aux guerilleros maoïstes des provinces du nord (les naxalistes). L'ennui est que ce mythomane est un individu puissant. Les PJ ont tout intérêt à le traiter avec ménagements, et si possible à l'orienter vers une fausse piste. Il serait étonnant qu'il remette la main sur Séverine avant les PJ. Si c'est le cas, vous en serez quitte pour mettre en scène une évasion. La prison locale est sordide à souhait, mais ses murs ne sont pas assez solides pour retenir longtemps Jean, s'il décide de s'évader (voir caractéristiques).

● **Le shadu**. Un vieux mendiant crasseux, qui demande l'aumône au nom des dieux. Il est laid, hirsute, couvert de vermine et de mouches... bref, il ne détonne absolument pas dans le décor. Il sont des dizaines comme lui dans le quartier. Mais il est le seul à poser des questions (très discrètement, et très prudemment) sur l'incendie, et sur ce qu'il est advenu de Séverine. Il interroge en priorité les gens du dispensaire et les voisins. Tous se souviendront de son passage. Certains ont eu peur de lui, sans vraiment savoir pourquoi... Si les PJ l'approchent, il feint de ne pas parler anglais. Il faudra trouver un interprète. Il explique simplement que « la dame Sewerinn, elle a soigné ça (il exhibe une très vilaine plaie sur son bras gauche) et que je veux qui dire merci ». Après ça, les PJ auront sans cesse l'impression d'être surveillés. En cas d'attaque directe, il s'esquive. Il ne fait usage de ses pouvoirs qu'en dernier ressort, et évite de tuer. Logiquement, connaissant la paranoïa coutumière des joueurs, ils vont voir en lui un ennemi. Alors que c'est sans doute le meilleur allié qu'ils auront jamais. Sans entrer dans les détails pour l'instant, disons que deux factions veulent retrouver Jean. Les uns lui veulent du mal, les autres veulent juste le ramener chez lui. Et le shadu est l'agent de ces derniers.

● **Robert S. Naipaul.** Il se présente comme un journaliste du *Madya Pradesh Times*, chargé de couvrir l'affaire de l'incendie. Il interroge tout le monde, sans paraître y attacher beaucoup d'importance. Il est jeune, souriant, sympathique et semble tout à fait content d'échanger des informations avec les PJ. Il fera son possible pour les expédier sur une fausse piste, le plus loin possible. Il est dangereux. C'est un assassin délégué par les « autres » pour liquider ou capturer Jean, et il est bien décidé à mener sa mission à son terme. Toutefois, sa couverture n'est pas parfaite. Si les PJ téléphonent à son journal, ils apprendront qu'il y a bien un journaliste du nom de Naipaul, mais qu'il a une soixantaine d'années, et qu'il est actuellement en reportage au Bangla Desh. Par ailleurs, « Naipaul » fait parfois preuve d'une surprenante ignorance du monde extérieur. Pas grand-chose, juste de petites bourdes, que vous pourrez utiliser pour mettre les PJ en garde s'ils lui font trop confiance. Il a de graves lacunes en histoire contemporaine – si la conversation vient sur la guerre du Viêt-nam, par exemple, les PJ se rendront compte qu'il croit que les Français sont encore impliqués. Et ainsi de suite... S'il n'arrive pas à éloigner les PJ, il se contentera de les suivre. En cas d'attaque directe, il fait son possible pour s'enfuir. Mais lui n'a aucun préjugé contre le meurtre...

L'enquête reprend

Ashram mis à part, le seul endroit de la ville que fréquentait régulièrement Séverine est le dispensaire de Victoria Street (une information qu'ils auront pu recueillir à l'ashram du Bouddha Rayonnant).

Il est donc logique de commencer par là. Les Drs Dubois et Peireira, qui gèrent l'établissement, n'ont que des compliments à faire sur Séverine, mais n'ont rien remarqué de particulier. C'est un peu la même chose de la part des infirmiers et des patients. Toutefois, l'un d'eux se souviendra qu'elle avait l'air assez lié avec Nour, le garçon de courses-balayeur-homme à tout faire du dispensaire. Or, il n'est pas venu travailler le lendemain de l'incendie... C'est un gamin d'une douzaine d'années, à la mine éveillée. Il parle quelques mots d'anglais. La difficulté sera de gagner sa confiance. Il affirme ne rien savoir. Toutefois, deux ou trois jours après l'arrivée des PJ, il se présentera à la Poste pour demander le courrier de Séverine... (cela vous permet aussi de remettre en piste les personnages qui auraient pris racine devant les guichets). Affirmer qu'on vient de la part du père de Séverine est la chose la plus intelligente que les PJ aient à faire. Il les croit tout de suite. Son histoire est simple : Séverine et lui avaient sympathisé. Il se trouvait par hasard devant l'ashram au moment de l'incendie. Séverine et Jean sont sortis précipitam-

ment du bâtiment. Il les a cachés, et a indiqué une mauvaise direction à ses poursuivants (parmi lesquels, il en jurerait, le journaliste). Après quoi, il les a chargés dans la camionnette de son grand frère, et les a emmenés chez ses parents, dans un village perdu à une trentaine de kilomètres de Bainorah. Si les PJ se contentent de le surveiller, il y fera un saut un ou deux jours après sa visite à la Poste.

Le village

Que se soit derrière Nour ou en sa compagnie, les PJ finiront par y arriver. Leur voyage ne sera pas nécessairement dépourvu d'incidents, d'ailleurs. Gwandee est assez subtil pour laisser les PJ le mener à son gibier pour les arrêter ensuite. Il faudra peut-être dépister les policiers (une jeep pleine d'agents en uniforme, dont un gros Sikh hargneux et incorruptible). La plupart des gens qu'ils croisent sur la route se feront un plaisir, moyennant quelques roupies, de leur indiquer une mauvaise direction ou d'organiser une petite diversion. Si vous sentez qu'un peu d'action est nécessaire, Naipaul pourrait aussi agir – un camion plein de tueurs armés de poignards est tout à fait dans ses possibilités. Dans ce cas, mettez en scène une belle poursuite. Les deux conducteurs tentent de se faire sortir de la route (demandez des tests Action/Corps/Mécanique, ajustés selon la taille du véhicule des PJ). Traditionnellement, cela devrait se terminer par une chute dans un précipice, ou au moins dans une rivière. Mais il est également possible que la police intervienne et expédie tout le monde en prison.

Le village est un autre monde... Une poignée de cahutes branlantes, au milieu d'une immense étendue de champs. Les deux sanctuaires et la mosquée du village sont les seules constructions un peu solides. La chaleur est pire qu'en ville.

Ahmed, le père de Nour, exerce la profession de dresseur d'éléphants. Sa maison est une des plus belles du village. Elle est flanquée d'un enclos peuplé d'une demi-douzaine de jeunes éléphants (qui sont encore bien assez gros pour inquiéter les PJ. Ils ont tort : ce sont des créatures adorables). Il se déclare heureux de recevoir les PJ, et leur offre l'hospitalité pour aussi longtemps qu'ils le désirent.

Séverine, enfin !

Elle est bien là. Elle a beaucoup minci par rapport aux photos dont disposaient les PJ, et elle a pris des couleurs. Elle est vive, énergique, intelligente... et meurt de peur (comment la jouer : à bout de nerfs, et lasse de fuir). Lorsqu'elle sait qu'ils viennent de la part de son père, elle les accueille à bras ouverts, mais fait la grimace lorsqu'elle apprend qu'ils n'ont pas d'argent. Elle leur raconte son histoire le soir même (voir le paragraphe intitulé « Les faits », plus haut). Laissez les PJ se perdre en suppositions, et réfléchir à une stratégie. La plus logique et la plus évidente reste de fuir, vite et loin. Le retour en France est une hypothèse difficilement envisageable : Jean n'a ni papiers, ni existence légale. Il ne passera jamais la frontière. Séverine voulait lui faire faire un faux passeport, mais elle ne savait pas à qui s'adresser, et n'avait pas assez d'argent.

Jean, lui...

Il est tout à fait conforme à la description qu'ils en ont eue à l'ashram : un dieu grec complètement déconnecté du monde réel. Séverine est la seule personne pour qui il éprouve de l'intérêt. Il est vrai qu'il est aux petits soins pour elle. Quant aux PJ, il remarque à peine leur présence. S'ils lui adressent la parole, il répond en deux ou trois mots, généralement « non » ou « je ne sais pas ». Il a l'air serein, en paix avec lui-même. Parfois, notamment lorsqu'il bavarde avec Séverine, il se lance dans de longs discours sur la paix et la fraternité, sentencieux au possible. Bref, c'est un être exaspérant. Normalement, au bout d'une heure ou deux, les PJ devraient avoir envie de l'assommer.

La nuit

Si les PJ n'ont pas été prudents en venant, c'est un bon moment pour mettre en scène une attaque par les hommes de Naipaul. Ils frappent au milieu de la nuit. Leur plan est simple : s'introduire dans la maison sans attirer l'attention et égorger tous ceux qui s'y trouvent. Il y a deux gros grains de sable : les PJ et les éléphants. Pour ce qui est des PJ, c'est à eux de voir. Ils monteront ou non la garde, ce n'est pas à vous d'en décider. Les éléphants ont été mis là exprès pour vous permettre d'ajouter une dimension grandiose à la bagarre. Ce sont des créatures très timides mais, une fois en colère, elles font beaucoup de dégâts. A vous de vous arranger pour qu'un des tueurs en blesse un, ou pour que les combats engagés gagnent leur enclos... S'ils s'y mettent tous, il y a de fortes chances pour qu'ils rasent la maison, tout à fait involontairement (ce qui ne console pas Ahmed). Quant aux tueurs, ils fuient sans demander leur reste. S'il y a des prisonniers, ils sont décevants. Ils ne parlent pas l'anglais, et ne savent rien, à part que Naipaul les a payés pour liquider Jean.

Soi-dit en passant, si tout le reste échoue, ce dernier se réveillera juste à temps pour sauver l'ensemble du groupe – par exemple en téléportant tous les agresseurs à trente kilomètres de là. Il peut le faire, mais devra garder le lit le lendemain.

Pris !

Le lendemain c'est au shadu de se montrer. Ce n'est plus l'humble mendiant de Bainorah. Il se tient droit, et ses yeux brillent étrangement. Dans un français parfait, il exige de parler à Jean. Les PJ devraient finir par accepter, ne serait-ce que pour avoir la paix. Il est assez facile de s'assurer qu'il n'est pas armé : il ne porte qu'un pagne. Il consent à ce que Séverine et/ou les personnages assistent à l'entrevue. Malheureusement, il adresse la parole à Jean dans une langue inconnue. La discussion va durer une dizaine de minutes. Le shadu désigne fréquemment le groupe. Il a l'air en colère. Au final, ils se calment et regardent les PJ. Leurs yeux sont différents, profonds, fascinants... Les personnages se sentent las, d'un seul coup. Ça doit être la chaleur. Ne vous embêtez pas à jeter les dés. Ils perdent tous connaissance...

INTERLUDE : le pourquoi du comment

Il existe, sous les montagnes du Tibet, une civilisation parfaite, formée d'individus qui ont atteint un seuil de sagesse et de pureté inimaginable dans le monde extérieur. Vous pouvez expliquer aux PJ qu'il s'agit d'une ancienne colonie atlante, d'un refuge pour les sages les plus purs, d'une culture qui a évolué à partir des colonies grecques de Bactriane (trois mille kilomètres plus à l'ouest), d'une fondation établie par les Supérieurs Inconnus, désireux d'avoir un vivier de sages pour guider l'espèce humaine... Bref, ce que voulez. En tout cas, ses membres maîtrisent des pouvoirs mentaux très avancés, et sont adeptes de la non-violence.

Enfin, en théorie. Jean, de son vrai nom Rana, est censé devenir le futur Guide de ce peuple lorsque l'actuel Guide aura rejoint le Grand Tout. Or, cela ne fait pas l'affaire d'un certain Ar-Veda, qui se serait bien vu à ce poste. Après quelques années de réflexion, il a pris des mesures : il a fait enlever Rana et lui a lavé le cerveau. Fidèle aux principes de son peuple, il a évité de le tuer. Il s'est contenté de l'abandonner à l'extérieur, persuadé qu'il mourrait de froid. Au lieu de cela, il est tombé sur Séverine... Ar-Veda a lancé plusieurs de ses subordonnés à sa poursuite, avec ordre de le tuer (et tant pis pour les principes). Pendant ce temps, le Guide envoyait ses propres agents, avec ordre de le ramener vivant. Et les PJ se sont retrouvés pris dans le conflit sans l'avoir voulu. Le shadu a rendu la mémoire à Jean, et ils ont décidé d'emmener les PJ et Séverine chez eux, pour les faire participer à l'enquête...

ACTE II : drame en Utopie

Les PJ reprennent connaissance sur des lits confortables. Ils ont été désarmés. Ils sont dans une pièce métallique, avec une porte solide qui refuse de s'ouvrir. Pas de

Caractéristiques pour les PNJ

- l'inspecteur Gwandee : PNJ moyen ;
- le shadu : considérez-le comme un PNJ faible pour toutes les actions physiques, et comme un PNJ fort pour toutes les actions mentales ;
- Nour : PNJ faible ;
- les tueurs : PNJ moyens, avec un Talent en poignard ;
- les éléphants : ne vous embêtez pas avec les chiffres. S'ils piétinent quelqu'un, ils le tuent ou le blessent grièvement. Idem pour les objets ;
- Séverine : PNJ moyen ;
- Jean : PNJ fort, avec accès aux pouvoirs mentaux de votre choix.

traces de Séverine, ni de Jean. A part leurs couches et une petite piscine dans un coin, la salle est vide. Leurs montres se sont arrêtées. Après quelques heures, la porte s'ouvre. Un grand jeune homme blond vêtu d'une tunique verte leur apporte le dîner. Il se présente comme Morxa, et se déclare prêt à leur faire les honneurs de l'Utopie (c'est le nom qu'il lui donne).

Visite guidée

L'Utopie s'étend sur des dizaines de kilomètres de couloirs et de salles. De loin en loin, il y a des fenêtres, qui laissent voir un paysage de montagnes à l'infini. S'ils demandent où ils sont, Morxa se fait un plaisir de leur répondre : « sous le Tibet, à trois cents kilomètres au nord de Lhassa. Nous vous avons téléportés jusqu'ici ».

Les couloirs peuvent être en roche brute et peuplés de lamas tibétains à la mine austère. Mais il est nettement plus drôle de leur donner un look à base de plastique de couleurs vives, avec éclairages fluorescents, meubles métalliques de formes baroques... Bref, le genre de monde futuriste auquel on aspirait dans les années soixante-dix (et pourquoi pas un mélange des deux ?). Revoyez quelques épisodes de *Star Trek*, de *Cosmos 1999* et le film *l'Âge de cristal* pour vous faire une idée. Bien entendu, dans ce cas, les habitants sont tous jeunes, beaux et souriants, vêtus de tuniques ridiculement courtes ou de pyjamas multicolores... Ils sont doux, aimables et détachés du monde. L'idée de violence leur est totalement étrangère. Ils baignent en permanence dans l'Amour Universel, et en exposent les doctrines avec beaucoup d'éloquence. Le concept de « propriété » leur paraît répugnant, tout comme diverses autres notions auxquelles les PJ, plus primitifs, restent attachés (analysez les actes des PJ en restant à l'affût d'actes qui pourraient, avec beaucoup d'imagination, être perçus comme « barbares ». Les PNJ expriment leur dégoût, font un gros effort pour rester polis et se comporter comme s'ils n'avaient rien vu).

Si vous mettez tout cela en scène, les PJ ne devraient plus avoir qu'une idée en tête : partir d'ici au plus vite.

Séverine n'est pas du tout de leur avis. Ils la reverront, et elle a l'air tout à fait heureuse. Elle leur explique « que Jean – mais en fait, il s'appelle Rana – est quelqu'un de très important ici, et qu'il vous est très reconnaissant de tout ce que vous avez fait pour lui ».

Le lendemain matin, le Guide les recevra. Il est très âgé, très sage... mais confronté à un problème qui le dépasse. L'un de ses disciples bien-aimés est coupable d'un crime horrible, mais lequel ? Ils sont tous assez puissants pour résister aux sondages mentaux. Et par chance, les PJ sont détectives... il leur confie donc l'enquête.

Les suspects

Jean mis à part, seuls trois individus sont jugés dignes de succéder au Guide. Le coupable est forcément parmi eux. Il ne reste plus qu'à les surveiller, si possible discrètement. Dans certains domaines, les PJ trouveront leur travail d'une facilité déroutante. Ils peuvent raconter n'importe quoi, on les croit sur parole. La notion de mensonge n'est pas connue non plus... Les trois suspects sont :

- **Jaya.** Une jeune femme, très belle, très puissante et totalement irréprochable. Elle se déclare très heureuse que Jean soit revenu, et elle l'est effectivement.
- **Parna.** Un excentrique, qui a choisi de se laisser vieillir. Il paraît une quarantaine d'années. Il est volontiers désagréable, mais sans méchanceté. Il espérait bien devenir le prochain Guide, et la désignation de Rana a été une déception. Il ne s'en cache d'ailleurs pas. C'est un coupable idéal, qui a pour seul défaut... d'être complètement innocent.
- **Ar-Veda.** Un peu moins puissant que les deux autres, il évite de se mettre en avant. Il accueille Jean avec des démonstrations d'amitié presque convaincantes (contrairement aux autres, il sait mentir). Il y a relativement peu d'éléments susceptibles de l'incriminer. Mais il recevra prochainement la visite du faux Naipaul (Ternan de son vrai nom) et le fait de les voir ensemble devrait suffire à susciter quelques interrogations. Par ailleurs, il ignore l'étendue exacte des pouvoirs des PJ, et pourrait bien les attaquer à titre préventif.

Des attentats en Utopie

Vous avez toute une gamme de possibilités amusantes. Entre autres :

- **Repas empoisonné.** Heureusement, il fait une erreur de dosage. Les PJ sont très malades mais guérissent, « grâce au soutien psychique de leurs hôtes » (c'est du moins ce qu'ils affirment, et allez prouver le contraire).
- **Accident.** La ville est construite à l'intérieur d'une montagne, et les corniches donnant sur le vide ne manquent pas. Cela n'implique pas nécessairement l'envoi de tueurs. La télékinésie est parfois bien pratique... Le PJ se sent glisser, perd pied, tombe (et, éventuellement, se raccroche *in extremis* au rebord). Si Ar-Veda estime qu'un avertissement suffit, il se contentera de les harceler – les objets manifestent une tendance à leur tomber dessus, ils deviennent soudain très maladroits, etc.
- **Attaques psychiques.** Ar-Veda évitera d'y avoir recours. Cela implique une concentration continue, qui pourrait le faire démasquer. S'il s'y décide, malgré les risques, les PJ seront assiégés de cauchemars hideux, puis de visions qui paraissent très réelles.

Le jugement

En définitive, les PJ accumulent assez de présomptions pour accuser formellement Ar-Veda. Il est convoqué devant le Guide. Les PJ, Séverine, Jean et une poignée de PNJ assistent à la séance.

Ar-Veda se défend. Selon les actions des PJ jusqu'ici, il pourrait même les accuser d'être des agents d'un des autres suspects, envoyés pour le discréditer. C'est un bon orateur, et il fait impression. Les personnages servent à la fois de témoins et de jurés.

Mais que faire d'Ar-Veda, sachant qu'il est hors de question de l'exécuter ? (cette idée ne vient même pas à l'esprit du Guide). L'exil dans le monde extérieur est une très mauvaise idée. C'est pourtant la solution que le Guide est tenté d'adopter. Cela revient à lâcher un psionique surpuissant et sans scrupules au milieu d'une humanité qui n'a vraiment pas besoin de ça. Si c'est la solution retenue, il fera une très belle carrière de criminel. Et une fois qu'il aura une base de pouvoir suffisante, il cherchera à se venger des PJ... Si les PJ insistent, on envisagera des solutions plus radicales – par exemple, séparer son âme et son corps pendant trois siècles et condamner son esprit à errer au milieu des montagnes. Et on a vu des PJ l'égorger en plein tribunal, plutôt que de le voir innocenté ou exilé... Dans ce cas, on les regardera de travers et on les renverra chez eux sans cérémonie.

Conclusion

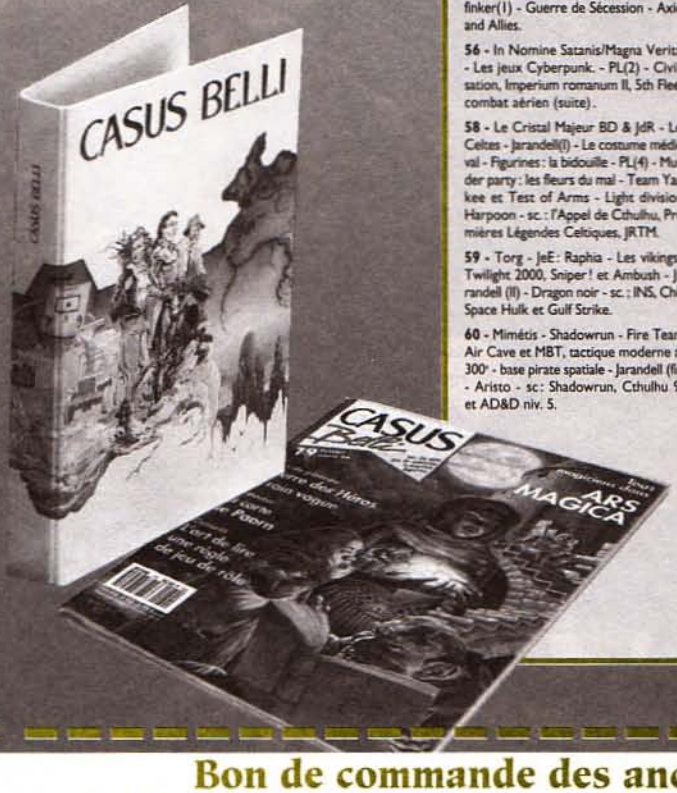
Reste de menus problèmes à résoudre. Que faire, pour Séverine, par exemple ? Elle a envie de rester, et le Guide envisage de l'y autoriser. Cela n'arrange pas du tout les affaires des PJ qui, ne l'oublions pas, travaillent pour son père. Il devrait être possible de convaincre le Guide de la renvoyer à la civilisation en leur compagnie. Elle fera des adieux larmoyants à Jean...

Le destin de ce dernier est également un facteur à considérer. Maintenant qu'il a goûté au monde extérieur, les joies de l'Utopie lui paraissent fades. Il pourrait, en définitive, décider de repartir avec Séverine (et sans la permission du Guide). Il est moins dangereux qu'Ar-Veda, mais il pourrait lancer une nouvelle religion et la faire prospérer, pour peu qu'il soit encadré par des hommes d'affaires compétents (ce serait une bonne place pour les PJ, le jour où ils seront lassés du métier de détective).

Enfin, reste M. Savière, à Paris. Il ne se contentera certainement pas de vagues explications si les PJ rentrent sans Séverine. Il exigera des justificatifs pour chaque sou dépensé, consultera son avocat... bref, leur empoisonnera l'existence.

Et le retour des PJ ? Si le Guide est content d'eux, il les téléportera à New Delhi. A vous de voir alors si vous les couvrez d'or ou s'ils devront se contenter d'un peu de sagesse...

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne JpC : jeu par correspondance Adj : aide de jeu.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33.

35 - Laelith (le numéro original).

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(I) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc: Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5). Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Härn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D² niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. Adj : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhénor ; Daymio. PdF : Maléfices. Adj : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samourai, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature ; définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune –Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **soit** ☐☐ **numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI :** ☐ **HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande** ☐☐ **reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de** ☐☐ **F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Prénom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Adresse ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

CB HS 12

RCS PARIS B 572 134 773

texte
Christophe Debien
et Patrick Bousquet
illustration
Bernard Bittler
plan
Cyrille Daujean

LA POUSSIÈRE À LA POUSSIÈRE...

Pour L'appel de Cthulhu
En aide de jeu : Travelling sur l'Égypte des années vingt

Ce scénario, destiné à des Investigateurs et un Gardien expérimentés, se décompose en deux parties. La croisière, tout d'abord, sera le théâtre de disparitions mystérieuses et sanglantes. Les moyens d'introduire vos Investigateurs à bord de *L'Elbe-Marie* sont nombreux : le plus simple est de faire intervenir un de leurs vieux amis, célèbre critique artistique qui ne peut honorer l'invitation du metteur en scène et leur propose de participer à ce voyage à sa place. Arrivés au Caire, vos Investigateurs sont libres d'enquêter selon leur propre inspiration, orientés par les éléments trouvés lors de la traversée. Quoi qu'il arrive, l'enlèvement de Constance Caroll devrait servir de catalyseur sachant que la cérémonie de résurrection est prévue pour le 18 août. Vous trouverez, en page 28, une page de *L'Excelsior* du 7 août. Remettez-en un exemplaire à vos joueurs. Il contient de nombreux indices.

Story Board

Damas, 738 après J.-C. Sous le regard médusé et impuissant de la population, l'auteur du sulfureux Al-Azif – le Nécronomicon – est englouti par un monstre invisible. C'est du moins ce que rapporte la biographie officielle d'Al-Hazred écrite au XIIe siècle par Ibn Khallikan. Cependant, dans les carnets intimes et inédits de Khallikan, on trouve une tout autre interprétation des faits. Peu de temps avant sa spectaculaire disparition, Al-Hazred aurait pris contact avec une puissante secte adoratrice du dieu Seth (le dieu à tête de serpent). En échange de terribles secrets, le chef spirituel de cette organisation aurait mis au point un procédé permettant à Al-Hazred de traverser les siècles (par un sort de résurrection, – cf. p.147 du manuel des Règles, dernière édition –, un peu particulier). Les poussières du poète maudit auraient été enfermées dans l'un des sarcophages de la Nécropole de Saqqara. Au XIXe siècle, Auguste Mariette, archéologue de renom, découvre le site et offre de nombreux sarcophages au musée du Louvre. L'un d'eux renfermait les poussières d'Al-Hazred...

Paris, années vingt. Bercée par son désir de revanche et la légende des carnets secrets de Khallikan, Heleen Gale, noble fille du peuple ophidien se mit en quête de ces écrits perdus afin de ressusciter Al-Hazred. Après des années de recherches, elle retrouve le journal d'Ibn Khallikan, quelque part en Allemagne. Ensuite, elle dérobe le précieux sarcophage contenant les restes du poète et profite du voyage d'Otto Vandörfen pour passer en toute impunité les frontières avec son encombrant colis. En effet, le « retour à la vie » d'Al-Hazred doit se dérouler impérativement sur les lieux de sa première « transformation ». De plus, la cérémonie doit avoir lieu la nuit de la Grande Conjonction (le 18 août), un fantastique phénomène astronomique qui ne se reproduit que tous les quatre cents ans environ. Exceptionnellement intelligente, Heleen Gale s'est parfaitement intégrée dans le monde des humains et s'est bâtie une solide réputation d'écrivain. Elle a pu, ainsi, se faire inviter sans problème à bord de *L'Elbe-Marie*. Les Investigateurs parviendront-ils à reconstituer ce vaste puzzle et empêcher le retour de l'Arabe dément ?

Décor

Somptueuse reconstitution d'une frégate française du XIXe siècle, *L'Elbe-Marie* est ancré dans la baie de Cannes. L'équipage se rassemble sur le pont tandis que les canons scintillent au soleil. L'immense voilure, inutile puisque le navire est propulsé par deux moteurs dissimulés sous le château arrière, est ramenée avant le départ. Les haubans de leur hauteur claquent dans le vent tandis que les derniers marins descendent le long des trois mâts. Otto Vandörfen ne fait pas les choses à moitié ! Une trentaine d'hommes ne cessent de fourmiller sur le pont supérieur (cent mètres de long !) sous le regard sévère du commandant Lavoisier.

La vitesse moyenne de *L'Elbe-Marie* est de quatorze nœuds et il ralliera le Caire en une semaine sans escale. Tous les marins embarqués sont de vieux loups de mer taciturnes qui détestent les mondanités. Ils se relaient sur le pont toutes les huit heures. Durant les seize heures de « jour », quinze hommes sont en permanence sur le pont. La « nuit », seuls trois hommes patrouillent tandis que sept autres s'occupent des machines. L'alcool, les dés et la mer sont leurs uniques passions.

Dans le déroulement de ce scénario, les hommes d'équipage n'ont qu'un rôle de figuration. Cependant, vous pouvez rajouter quelques péripéties annexes en utilisant leur caractère hâbleur (bagarres autour d'une bouteille, provocations et défis lancés aux Investigateurs...). Si vous ajoutez à cela un ou deux marins superstitieux, vous obtenez de parfaits seconds rôles pour jouer les trouble-fête. Seul Korodyne se lie amitié avec eux et partage leurs beuveries. Si vous décidez que l'un des marins peut être le témoin de l'un des quelconques événements qui vont suivre, Korodyne sera l'indispensable intermédiaire. Voici quelques suggestions pour aggrémenter la traversée : inquiet, un homme d'équipage fait part de ses observations à Korodyne ; ivre depuis le cauchemar qu'il a entrevu, l'un d'eux se « confie » aux Investigateurs : « C'est l'eau... Cette satanée flotte... Elle viendra nous tuer tous... »

L'architecture du bateau se décompose en trois niveaux : le pont supérieur, minutieuse reproduction de bois précieux et de cuivres scintillants, il est dévoué aux manœuvres et aux promenades ensoleillées ; l'étage inférieur, orné d'une rangée de canons factices, contient les cabines des passagers, les cuisines et la réserve alimentaire ; enfin, les câles où se côtoient la puissante machinerie, les quartiers de l'équipage et les gigantesques soutes comprenant les somptueux décors et autres accessoires du film enfermés dans d'étanches caisses de bois... L'une d'elles, cependant, cache un objet qui sort de l'ordinaire : le sarcophage d'Al-Hazred entreposée ici par Heleen Gale.

Casting

- **Harry Sweet, journaliste.** D'un naturel discret, il attire la sympathie par son physique jovial qui cache un inégalable don pour dénicher les affaires louches. Il s'est d'ailleurs rendu célèbre par ses scoops percutants. Dès le premier meurtre, il soupçonne Heleen Gale et décide d'enquêter seul. Il n'aura pas le temps de divulguer quoi que ce soit aux Investigateurs.
- **Mæstro Cagliostro, prestidigitateur** en vogue. Cheveux gominés, favoris soigneusement entretenus, ce bélâtre sicilien ne compte plus les succès féminins. Il se prend pour *« oune grrandé arrtiste »* et ses sautes d'humeur animent les soirées autant que ses tours de passe-passe.
- **Otto Vandörfen, metteur en scène de péplums.** Mégalomane, son éternel monocle vissé sur un œil vif, c'est un véritable tyran des plateaux de tournages. Mais il s'avère être un hôte agréable et généreux. Il materne littéralement sa dernière découverte : Miss Constance Caroll. Il n'a, bien évidemment, rien à se reprocher (à moins que les rumeurs – cf. *L'Excelsior* – ne soient fondées...).
- **Constance Caroll, vedette principale.** Ses origines françaises lui donnent une grande prestance. Longtemps astreinte à des rôles dramatiques au théâtre de par son teint pâle et ses cheveux noirs, elle est très excitée par cette première expérien-

Le Cinématographe à la conquête de l'Egypte !

Après *Poussières de Rome, Gladiateurs du désert* ou encore le grandiose *Héritier de Cléopâtre*, Otto Vandörfen, le génial metteur en scène germanique retrouve la terre égyptienne pour son prochain péplum : *Il était une fois le Caire*. Avant son départ, il a donné une conférence de presse dans les salons de son hôtel cannois. Le maître, rayonnant, a expliqué en quelques mots l'ampleur de sa future réalisation. « *Ce film sera l'aboutissement de ma carrière. Trois mille ans d'Histoire traversés par une héroïne immortelle. Une fresque immense au nom des hommes et de l'amour, une œuvre épique à la gloire de l'Egypte vue par les yeux de Constance.* » Récente découverte du cinéaste lors d'un voyage à Paris, la somptueuse Constance Caroll sera en effet la pièce maîtresse de cette entreprise ambitieuse. Celle-ci, réservée et sublime, nous a gratifiés d'un sourire qui fera sans doute le tour de la planète.

Disposant d'un budget inégalé jusqu'alors pour de telles productions, Otto Vandörfen n'a pas hésité à faire construire la réplique parfaite d'une frégate française du siècle dernier, *L'Elbe-Marie*. Merveille de reconstitution, le navire comporte par ailleurs, une machinerie et un confort modernes parfaitement intégrés. C'est à bord de ce bijou des mers que le metteur en scène, son égérie ainsi que le matériel rallieront le Caire. Le reste de l'équipe de tournage est déjà sur place. Durant la croisière qui devrait durer environ huit jours, tout ne sera que détente et mondanités. En effet, Otto Vandörfen a convié, autour de sa vedette principale, quelques personnalités, starlettes et journalistes pour ce voyage exceptionnel. Vous retrouverez, en page 6, le programme de cette traversée de rêve, la liste des personnalités et des menus.

Votre serviteur Charles Cornélis, correspondant cannois.

Bruits de couloirs

Une violente polémique secoue les milieux artistiques. En effet, de mystérieuses lettres anonymes sont parvenues dans les locaux de rédactions concurrentes émettant d'ignobles insinuations quant à la provenance des sommes d'argent prêtées à M. Vandörfen : un juste salaire pour l'enrôlement de starlettes dans une secte sordide. Si notre journal se fait l'écho de telles médisances c'est dans l'unique but de servir l'information. Cependant, en l'absence totale de preuve, nous vous laissons seuls juges de ces calomnies.

La Rédaction.

Le Louvre, épilogue

Dans ces mêmes colonnes nous vous rapportions, la semaine dernière, le témoignage d'un gardien du Louvre ébranlé par les curieux événements de la nuit du 4 août. Le brave homme déclarait qu'un vol avait eu lieu dans d'étranges circonstances. Une enquête avait été ouverte sur plainte du directeur de notre musée national. Voici les conclusions de la police dont le rapport officiel vient de nous parvenir : « *Les premières constatations qui faisaient état de la disparition de quelques pièces africaines semblent tout à fait erronées [...] Un dysfonctionnement du système d'alarme [...] et la précipitation d'un fonctionnaire zélé semblent avoir été à l'origine d'une rumeur non fondée. Il ne manque aucune pièce dans le musée.* » Troublant démenti, n'est-ce pas ? Nous laissons à ces messieurs de la Préfecture l'entière responsabilité de leur déclaration et nous vous tiendrons au courant des suites de cette affaire.

Félix Fontanin, chroniqueur de l'étrange.

Le surnaturel démasqué

Harry Houdini, le célébrissime magicien, part en croisade contre « *les charlatans du paranormal* » (selon ses propres termes). Quand on connaît le caractère et la détermination du génial illusionniste, on ne peut s'empêcher de frémir. L'homme aux généreuses bacchantes et au regard d'acier a frappé la semaine dernière. En effet, il a fait l'éclatante preuve de l'habile supercherie de Mina Crandon. Récemment couronnée par le très honorable « Scientific American » pour ses dons exceptionnels de médium, Mlle Crandon a subi une cuisante et publique humiliation. Dans un époustouflant numéro de divination, Houdini a montré que les soit-disant dons de prescience de Mina Crandon pouvaient être reproduits par quelques trucs dont il a, évidemment, refusé de donner le secret. Ruinée et déconsidérée, celle-ci a déclaré qu'elle saurait trouver les forces mystiques dont elle a besoin pour réduire Houdini au silence. Des menaces qui ont précédé son retrait dans l'isolement. Houdini, loin d'être impressionné par ces invectives se dit prêt à « *affronter l'Enfer, s'il le faut !* ». Encore une bravade que ce grand artiste serait bien capable d'accomplir...

Edmond Sénéchal, New York.

Brésil, terre de mystère

Depuis une semaine le pays tout entier est plongé dans l'horreur et l'inquiétude. Une vague de meurtres – ou plutôt de massacres – s'est abattue sur les faubourgs de Rio. Chaque nuit, des dizaines de têtes de bétail expirent dans d'atroces circonstances. Au petit matin, on retrouve leurs restes éparpillés dans les champs comme si les pauvres bêtes avaient explosé de l'intérieur. Mais le plus troublant, c'est que tout ce passe dans le calme et le silence le plus total. Et dans ce pays où les superstitions vont bon train, on y voit déjà l'œuvre du vaudou. La police se refuse à tout commentaire mais un groupe d'enquêteurs américains est en route pour Rio... Affaire à suivre donc.

Blanche Vildrac, envoyée spéciale.

Eternelle beauté

Une mode que l'on croyait à jamais éteinte fait de nouveau fureur dans les coulisses de l'aristocratie parisienne : la poudre de momie. Un retour en arrière puisque c'est au siècle dernier que de nombreux chefs-d'œuvre du patrimoine africain ont été pillés au nom des prétendues vertues médicinales ou aphrodisiaques de cet ingrédient. Malgré l'interdiction et la condamnation par les instances internationales, un marché parallèle s'est de nouveau développé.

Les escapades égyptiennes du grand réalisateur seraient-elles à l'origine de cette déplorable tendance ? Vendue à prix d'or comme baume de « l'éternelle beauté », la poudre de momie remporte un vif succès dans les salons mondains. Aux côtés du ministère public qui vient d'éditer une nouvelle circulaire bannissant cette pratique, nous nous élevons contre ce trafic.

Almaïde d'Etremont, reporter mondain.

Soyez prêts... Commandez le Talisman Sacré !

Le Pr Hermann de l'Institut scientifique du Kamchatka l'affirme : " D'occultes et puissantes forces viendront de l'Espace pour nous anéantir ". Seul le Talisman Sacré permet de les combattre. Issu d'années de recherches et de travaux, le Talisman est fabriqué dans un métal spécial qui concentre l'Energie Spirituelle et repousse les extra-terrestres. Doré à l'or fin, c'est un bijou d'une finesse rare. Alors, n'hésitez plus, soyez armé contre la Grande Invasion... On ne sait jamais...

Pour recevoir le Talisman Sacré au prix exceptionnel de 9,99 francs, passez votre commande dès aujourd'hui à Excelsior, journal illustré quotidien, 88 Avenue des Champs-Elysées PARIS. Vente uniquement par correspondance.

ce cinématographique. Célibataire, elle ne restera pas insensible aux charmes d'un homme raffiné et l'un de vos Investigateurs peut tenter sa chance.

● **Heleen Gale, écrivain.** Sous les traits quelconques de cette Irlandaise se cache une femelle du peuple serpent remarquablement intelligente et efficace. C'est elle qui a organisé le vol du sarcophage au Louvre. Elle veille maintenant sur son précieux secret qui repose dans une anodine caisse en bois au milieu des autres accessoires du film. Si les Investigateurs la pressent de trop près, elle tentera de les éliminer lors d'embuscades dans les recoins du navire. Si elle échoue, elle mettra en scène sa propre disparition plus tôt que prévu.

● **L'inspecteur Montfleuri.** Dépêché en urgence par la brigade criminelle (le démenti officiel publié dans *L'Excelsior* étant destiné à tromper les coupables), il suspecte les voleurs du Louvre de s'être glissés à bord du voilier profitant du voyage pour passer les frontières avec leur butin. Il ne soupçonne personne en particulier et donc tout le monde à la fois. Il passe son temps à fouiner... Attitude hautement suspecte !

● **Boris Korodyne.** Impressionnant tant par sa puissante stature que par le timbre grave de sa voix, ce ténor venu de Russie est une des attractions de ce voyage. Dès le premier meurtre, il se réfugie dans les contrées de la « Sainte Vodka » et ne désaoule pas avant Le Caire.

● **Le commandant Lavoisier.** Incorruptible, inflexible et courtois, l'élégant quinquagénaire veille sur « son » précieux navire en maître incontesté. Il est partout à la fois, à l'écoute de la moindre doléance de ses passagers. Navré par les événements qui viennent entacher la croisière, il prend l'enquête en main et déteste que l'on marche sur ses plates-bandes. Si vos Investigateurs ne font pas preuve d'un minimum de diplomatie, il pourrait bien entraver leur propre enquête. Cependant il se soumettra devant toute autorité « officielle ».

● **Les figurants.** Starlettes, journalistes mondains, dilettantes, au total une vingtaine de personnes en comptant vos Investigateurs. Utilisez-les à votre convenance : simples éléments de décor ou véritables fausses pistes (quel est ce mystérieux talisman au cou de cette pâle starlette ? n'est-ce pas le signe d'une secte maudite ? voyez plutôt l'article ci-contre).

Moteur... Action !

Première journée

C'est l'occasion pour les Investigateurs de s'acclimater à l'ambiance superficielle qui a envahi les coursives de bois précieux et les salons capitonnés de ce véritable maître des mers. Toute la journée, le personnel, en uniforme blanc et or, prépare le bal costumé de la soirée sous les directives d'Otto. Dans le grand salon aux hublots de cuivre, un décor digne d'un grand studio hollywoodien et de somptueux costumes prêtés par le metteur en scène, les invités sont entraînés dans un tourbillon de champagne et de luxe. C'est le moment de faire la connaissance des principales personnalités, de se lier d'amitié avec Harry Sweet et d'entamer, peut-être, une idylle avec Constance Caroll. Sur la scène, Mæstro Cagliostro montre tous ses talents dans un remarquable numéro de prestidigitation et de charme ; puis le ténor russe fait son apparition emplissant la calme nuit de sa voix puissante. A la fin de cette somptueuse soirée, une dispute éclate entre les deux hommes passablement éméchés : il y est question d'honneur, de femmes, et de la grandeur de l'Italie. Si les Investigateurs interviennent, ils comprendront qu'il s'agit d'une lutte pour le cœur d'une belle et ils parviendront rapidement à calmer la situation. Sinon, les deux hommes repartiront en se traitant de noms d'oiseaux.

Seconde journée

Au lendemain de cette soirée agitée, une douce torpeur s'est emparée des passagers, entretenue par les vibrations des moteurs silencieux. Cette atmosphère tranquille est rapidement bouleversée par une Heleen Gale affolée qui, jouant parfaitement son rôle, cherche « ce cher Mæstro » en sanglotant. Dans l'émoi général, le commandant Lavoisier convoque tout le monde dans la salle de bal pour s'apercevoir que Boris Korodyne a lui aussi disparu. Afin de calmer les esprits, il offre le champagne à tous tandis qu'une partie de l'équipage part fouiller dans les recoins de *L'Elbe-Marie*. Les Investigateurs peuvent se mêler aux recherches, c'est une bonne occasion de découvrir l'ampleur du voilier. En fin de journée, on retrouve le ténor assoupi et saoul dans une coursive arrière : dans sa poche, un mot de l'illusionniste (c'est ce que prétend Heleen Gale) comportant ces deux mots : « J'ai gagné ! » Pas de trace de l'illusionniste. Heleen Gale livre alors sa version des événements : les deux hommes, ivres, se sont lancés dans un stupide défi pour conquérir la jeune femme. Celle-ci ne les voyant pas revenir était partie se coucher. Il semble donc clair qu'à la suite de ce pari insensé, Cagliostro soit malencontreusement tombé par dessus bord. Si vos Investigateurs sont perspicaces, ils remarquent sans doute un détail du côté des balustrades : un fragment d'écaille de grande taille englué dans une gelée translucide. S'agit-il d'une créature marine ou ophidienne ? Seul un jet réussi en Zoologie ou en Biologie peut apporter une réponse fiable. Si vos joueurs demandent à la jeune femme comment sait-elle qu'il s'agit de l'écriture du magicien, elle trouve instantanément un prétexte plausible, mais tentera d'éliminer celui qui a posé la question. En réalité, Heleen Gale a entraîné la veille Mæstro Cagliostro dans sa cabine et l'a dévoré pendant la nuit. C'est elle qui a glissé le mot dans la poche de Korodyne pour renforcer la thèse du pari. Harry Sweet les a vu pénétrer ensemble dans sa cabine et se doute que quelque chose ne tourne pas rond. Il n'en dit rien à personne et part enquêter de son côté. Par ailleurs, vos joueurs peuvent noter l'attitude étrange de l'un des passagers : l'inspecteur Montfleuri, incognito, fouine de son côté. Enfin, l'interrogatoire des marins ne révèle rien d'important. Ils n'avoueront pas, en effet, que le quart de nuit n'a pas été pris pour cause de beuverie.

Troisième journée

Pour faire oublier les tristes événements de la veille, Otto Vandörfen organise une gigantesque partie de cache-cache sur le voilier. Les Investigateurs, s'ils se rendent dans les soutes, y surprennent l'inspecteur Montfleuri en train de fouiller dans les caisses de matériel. Celui-ci s'empresse de dissimuler un pied de biche tout en bafouillant des explications confuses. S'il est interrogé de « trop près » par des joueurs agressifs, il révèle sa fonction mais ne dit mot sur sa mission. Profitant de la dispersion des passagers, Harry Sweet fouille méticuleusement la chambre d'Heleen Gale afin d'y trouver des éléments en faveur de sa culpabilité. Il y trouve un astrolabe de cuivre gravé de signes cabalistiques et un étrange parchemin signé Ibn-Khallikan. Au cours de cette journée ludique, il se sent surveillé et prend quelques précautions : il enferme ses découvertes dans l'un des coffres mis à la disposition des passagers pour y déposer leurs objets de valeur, puis dissimule la clef dans une enveloppe, destinée aux Investigateurs, qu'il dissimule derrière l'un des tableaux de sa chambre. Pendant la nuit, le sommeil de l'un de vos Investigateurs sera troublé par d'effroyables cauchemars où le visage lacéré et écorché d'Abdul Al-Hazred vient lui dévorer le cœur (utilisez la table des effets cauchemardesques, manuel des Règles, p.194).

Quatrième journée

Ce n'est qu'au cours du dîner que le commandant s'étonne de l'absence d'Harry Sweet (dévoré par la femme serpent qui a rapidement découvert le manège du reporter). Sa cabine a été dévalisée. L'inspecteur Montfleuri révèle alors sa véritable identité et se charge de l'enquête. Chacun est consigné et interrogé dans sa cabine. Si vos Investigateurs se montrent persuasifs, celui-ci leur révèle la raison de sa présence à bord : il est sur la piste de trafiquants d'antiquités qui pourraient profiter de ce voyage pour passer les frontières. Si les Investigateurs ont l'idée de fouiller à leur tour la cabine de l'infortuné Harry, ils découvrent la lettre contenant

Carnet de bord

Ah ! Les charmes de l'Orient : ses légendes, ses mystères, son langage... En effet, si les hauts dignitaires et le personnel des hôtels parlent l'anglais, il n'en est pas de même pour l'homme de la rue. En Egypte, la langue officielle est l'arabe. Il est donc intéressant d'en tenir compte pour contribuer au dépaysement de vos joueurs ou pour leur mettre des bâtons dans les roues. De même, dans les années 20, il n'existe pas de plan officiel du Caire : il faudra donc faire appel à l'un des nombreux guides qui attendent aux sorties des grands hôtels. Certains n'hésiteront pas à entraîner vos Investigateurs dans de véritables souricières afin de les dévaliser, mais en général, ils sont honnêtes... A titre de comparaison, sachez qu'il faut environ une heure à un bon guide pour trouver le lieu recherché alors qu'il faudra quelques dizaines d'heures et de piastres pour des Investigateurs en mal d'indépendance. Enfin, pour les Gardiens désireux de favoriser le réalisme, sachez que la monnaie locale est la livre égyptienne et qu'elle vaut 1000 piastres (mais beaucoup de petits services se monnayent en cigarettes). De plus, voici quelques termes arabes qui contribueront à mettre vos joueurs dans l'ambiance : *bakchich* : plus qu'un pourboire, c'est une marque de savoir vivre ; *carcadet* : décoction de fleurs d'hibiscus ; *choukran* : merci ; *felouque* : petite barque à voile ; *mastabas* : tombe d'un haut fonctionnaire.

Le dessin griffonné par Constance

une petite clef rapidement identifiée par le commandant. Le coffre leur livre l'étrange instrument astronomique ainsi qu'un fragment de parchemin signé d'Ibn-Khallikan : « ... En ce jour maudit de 738, sous le soleil de Damas, Abdul Al Hazred mourrait "dévoré" par une créature invisible devant des centaines de témoins. Cette subtile mise en scène lui permettait de disparaître officiellement et de se rendre au Caire pour y pactiser avec la Non Vie afin de revenir, un jour, parmi les Hommes... » S'ils ignorent qui est Abdul Al-Hazred, ils trouveront, au chevet du défunt journaliste un ouvrage qui contient toutes les informations utiles (cf. p.69 des règles).

Cinquième journée

Le soleil se lève sur une troisième disparition : l'écrivain Heleen Gale (afin de mettre fin à tout soupçon à son égard, elle a décidé de se cacher dans les soutes). Ceci ne fait que renforcer le malaise qui règne à bord : chacun s'enferme dans sa cabine à double tour, les conversations sont chuchotées et la nervosité gagne même l'imperturbable commandant Lavoisier. Dans l'après-midi, l'une des starlettes sombre dans une crise d'hystérie après avoir aperçu une silhouette et hurle à qui veut l'entendre qu'un monstre a dévoré l'un des journalistes. On ne peut rien en tirer d'autre mais la cabine d'Heleen Gale porte les stigmates d'une lutte violente. A terre, baignant dans une flaque de sang, des écailles sombres côtoient un appareil photographique sans doute lâché par la victime, introuvable ! La plaque qui s'y trouve est impressionnée mais il faudra attendre le Caire pour pouvoir la révéler. Dans la soirée, par l'un des hublots de sa cabine, l'Investigateur de votre choix apercevra, l'espace d'un instant, le spectre d'Al-Hazred grimaçant. Bien évidemment, toute tentative pour retrouver le fantôme est vouée à l'échec... Mais ce peut être un moyen subtil d'envoyer l'un de vos Investigateurs, seul dans les soutes.

Sixième journée

Dès le matin, l'inspecteur Montfleuri organise une vaste battue en réquisitionnant tous les hommes capables de porter une arme. Le voilier est fouillé de fond en comble et la journée s'achève sur une macabre découverte : dans un recoin sombre du voilier, un vague amas de chairs broyées et putrides constitue tout ce qui reste de Cagliostro (Perte de San : 1/1d6). Avec la tombée de la nuit, l'ambiance va encore se dégrader : chaque mouvement est épié par le voisin de cabine, chaque bruit ressemble à s'y méprendre à des pas sur le pont. N'hésitez pas à multiplier les péripéties afin de mobiliser vos Investigateurs rendus nerveux : un marin hurle soudain, tombe de son poste de vigie et se noie ; une lente reptation réveille l'un de vos Investigateurs : à n'en point douter quelque chose rampe sur le pont supérieur. Il ne s'agit en fait que d'un marin traînant l'un de ses camarades éméché... Le bateau vient d'entrer en Egypte et file sur le Nil.

Septième journée

A quelques dizaines de kilomètres du Caire, le vent se fait plus violent, la pluie commence à battre la toile tendue du voilier. Une atmosphère malsaine coupe l'appétit des convives lors du repas. Et tandis que le commandant fait remarquer l'absence de l'inspecteur, l'orage se déchaîne tout à coup. Personne ne semble vouloir quitter les autres et les Investigateurs seront chargés d'aller chercher l'inspecteur dans sa cabine. Celui-ci est étendu à terre, les traits atrocement déformés par un cri d'horreur muet, les cheveux entièrement blancs, il a succombé à une peur intense ! Sur le bureau, un formulaire estampillé du Louvre semble décrire l'objet qui y a été dérobé. Malheureusement, le document, partiellement brûlé, est indéchiffrable. Entre les lattes du plancher, des écailles. Dans la nuit, le cauchemar assaille de nouveau l'un de vos Investigateurs.

Huitième journée

C'est avec soulagement que tout le monde débarque dans la somptueuse et mystérieuse terre d'Egypte. Le commandant Lavoisier s'empresse de quérir l'aide des autorités du Caire. Et tandis que la police locale recueille sa déposition, la petite troupe est conduite dans un superbe hôtel colonial : le Mena House, bâti pour l'impératrice Eugénie.

Au terme de cette traversée, vos Investigateurs se retrouvent donc devant une somme d'indices disparates qui vont leur permettre de découvrir les pistes menant à Saqqara. Et, s'il y a peu de chance qu'ils découvrent qu'Heleen Gale était la responsable des meurtres, ils disposent des éléments suivants : une plaque photographique, un astrolabe qui devrait les emmener du côté de l'Observatoire, des écailles qui semblent appartenir à un cobra d'une taille démesurée (renseignement que le directeur du zoo du Caire se fera un plaisir de leur donner), une affaire de vol au Louvre et un parchemin attestant qu'Abdul Al-Hazred pourrait refaire son apparition. Tout cela ajouté aux cauchemars et apparitions du spectre (dont nous vous conseillons d'abuser !) devrait exciter leur curiosité.

Nocturne pour une starlette

Afin d'exorciser les horreurs du voyage, Otto décide de remonter le moral de ses invités. Le soir de l'arrivée, il organise un superbe dîner de gala pour tenter de recréer la folle ambiance du départ. Bientôt, la nuit résonne des sonorités d'un orchestre de jazz et la lumière tamisée des lampes à huile se reflète sur les costumes traditionnels des serviteurs. Tandis que la fête bat son plein, une bagarre éclate dans le hall de l'hôtel. Si les Investigateurs sont assez rapides, ils ont le temps d'apercevoir un colosse égyptien refouler l'un des groom avant de s'engouffrer dans une voiture qui s'éloigne sur les chapeaux de roue. A l'arrière, Constance Caroll se débat, aux prises avec... Heleen Gale ! Vous pouvez en profiter pour organiser une poursuite à travers le Caire, en vous arrangeant pour que les ravisseurs s'échappent : en effet, retrouver miss Caroll constituera une excellente motivation. Dans l'hôtel, la confusion règne et les commentaires vont bon train. Alors que certains déclarent avoir vu Constance sortir de sa chambre encadrée par ses ravisseurs, le régisseur du tournage survient pour annoncer la disparition d'une caisse de matériel cinématographique : elle contenait un sarcophage... devinez ce qu'il y a à l'intérieur !

Si les Investigateurs examinent sans tarder la chambre de l'actrice, ils y trouveront des traces de lutte et un curieux dessin sur le miroir de la salle de bain, tracé hâtivement au rouge à lèvres : un Ankh où figure des têtes de cobra (Constance a griffonné le large médaillon que portaient chacun de ses agresseurs, médaillon qui a d'ailleurs été aperçu par ceux qui ont assisté à l'enlèvement). Si les personnages attendent trop longtemps, la police arrive et conduit tout le monde au poste pour prendre les dépositions, tandis que le dessin sera consciencieusement nettoyé par une femme de chambre...

Repérages

Chacun des lieux suivants est susceptible d'apporter des éléments d'enquête à vos joueurs, profitez-en pour leur faire découvrir les charmes de la capitale égyptienne.

● **Le commissariat de la police britannique** est établi dans un ancien hall de banque poussiéreux divisé en bureaux par de simples cloisons de bois. Bordant les splendides jardins de l'Esbekyia, il est au cœur de la ville occidentale. Les Investigateurs peuvent y rencontrer le capitaine Chanders à qui l'affaire a été confiée. Tout en jouant nerveusement avec une badine de cuir, celui-ci leur explique que, malgré toute sa bonne volonté, il va être difficile de retrouver la jeune femme. Les Egyptiens ne se montrent guère coopératifs et ses inspecteurs sont déjà débordés par une autre enquête : « Vous vous rendez compte ? En une seule nuit, votre amie enlevée, le gardien du musée d'Archéologie tué et son collègue devenu fou ! Good Lord, gentlemen, dans quel monde vivons-nous ? ».

Si les Investigateurs se renseignent sur cette autre affaire (en se procurant le rap-

Heleen Gale

FOR 16 CON 17 TAI 14
INT 22 POU 15 DEX 14
Déplacement 8
PV 16
Bonus aux dommages 1d4
Armes : morsure 45 %, 1d8 de dom. + venin de TOX=17
Armure : 2 points d'écailles
Sortilèges : 10 sortilèges de votre choix.
Perte de SAN : 0/1d6

Salim Hilal

FOR 22 CON 18 TAI 16
INT 18 POU 14 DEX 15
Déplacement 8
PV 17
Bonus aux dommages 1d4
Armes : morsure 40 %, 1d8 de dom. + venin de TOX=18
Armure : 1 point d'écailles.
Sortilèges : 8 sortilèges de votre choix
Perte de SAN : 0/1d6

port de police ou en soudoyant un inspecteur), ils apprennent qu'un poignard antique a été volé au musée deux heures avant l'enlèvement de Constance. L'un des gardiens est mort de l'atroce morsure d'un reptile redoutable. Quant à son collègue, on l'a retrouvé sur les marches du musée psalmodiant une litanie sans fin à la gloire d'un certain « Serpent-Qui-Marche » (encore une brillante prestation d'Heleen Gale !). Le pauvre diable a été interné au Saint-Georges-Asylum.

● **Saint-Georges-Asylum.** Il a jadis été aménagé par les chrétiens d'Egypte (les Coptes) dans le sous-sol d'une chapelle, à proximité de la cité des Morts, en bordure de la vieille ville. L'asile est aujourd'hui tenu par des religieuses. Ses corridors sinistres forment un véritable réseau souterrain, où filtrent d'entre les pierres millénaires des plaintes étouffées et des rires hystériques. Depuis deux jours, les pensionnaires sont très agités : certains ont tenté de s'évader, d'autres prient en hurlant (non pas vers la Mecque mais vers le sud, en direction de Saqqara), invoquant la venue imminente d'un certain Al-Hazred. Au moment où les Investigateurs arrivent, la cellule du gardien du musée vient d'être retrouvée grande ouverte, les fragments de son corps maculant les murs (Perte de San : 1/1d6). Les responsables de cette horreur rôdent encore : ce sont trois goules venues de la nécropole par une brèche du sous-sol. Elles ont été envoyées par Salim Hilal pour tuer le gardien, enduites pour l'occasion d'El Melaya qui les rend invisibles ! Pour les Investigateurs, la confrontation avec de telles créatures est très éprouvante (Perte de O/1d6 point de San à chaque combat). S'ils parviennent à en interroger une, elle révèle que son maître est un puissant homme-serpent servant l'Adorateur du Grand Dévoreur.

● **Au musée égyptien.** Bijou architectural d'une époque révolue, son dôme romain culmine au cœur du quartier El Tahrir, entouré de palais et de somptueuses demeures coloniales. Le conservateur du musée répond aimablement aux diverses questions des Investigateurs. A propos de l'objet volé, il précise qu'il s'agit d'un poignard sacrificiel datant du VIIIe siècle, censé avoir appartenu à un puissant sorcier de Damas : « L'Adorateur du Grand Dévoreur » (traduction de « Abd-al-Azrad », qui a donné par la suite « Abdul Al-Hazred »). Questionné sur la nature du signe représentant l'Ankh renversé à tête de cobra, il avoue son ignorance mais conseille aux personnages de s'adresser à un certain Salim Hilal, célèbre érudit qui tient une petite librairie à proximité de l'Université Al-Azhar.

● **Développement de la plaque photographique.** Confiée à un laboratoire du quartier occidental, elle sera développée en quelques jours. La photo représente une hideuse créature ophidienne (Perte de San : 0/1d6) dont les traits ne sont pas sans rappeler ceux d'Heleen Gale. Les chairs de l'écrivain semblent éclater tandis qu'un visage saurien muni de puissantes incisives surgit, prêt à frapper.

● **L'Observatoire.** Récemment implanté sur la presqu'île de Gezira, il a été aménagé au cœur d'un ancien palais. Son dôme de métal porte, en lettres d'or, les sourates du Coran entrelacées de figures astrologiques. Vos Investigateurs peuvent s'y rendre afin d'enquêter sur le curieux astrolabe qu'ils ont découvert. Après examen, Hussein El-Khedif, un vieil astronome, leur confirme qu'il s'agit d'un objet antique servant à déterminer la position des étoiles. Mais le plus étrange, c'est que l'objet est bloqué dans la position désignant la Grande Conjonction. L'érudit se fera un plaisir de leur expliquer ce phénomène rare : tous les quatre cents ans, un ensemble de sept étoiles forme, à minuit, le dessin d'un Ankh, le symbole de vie. Selon certaines croyances impies, les forces cosmiques seraient, en cette nuit exceptionnelle, propices à la sorcellerie et au passage de la Fausse Porte (cf. le Culte des Morts)... Si vos Investigateurs le désirent, on leur remet un schéma de cette Conjonction.

● **L'Université Al-Azhar.** Non loin du merveilleux Khan el-Khallili, le grand souk du Caire, une brèche s'ouvre dans l'antique muraille qui encerclait la ville jadis. Par cette porte, on pénètre sur la Médan Al-Azhar : fondée en 971, c'est la plus vieille université encore en activité. De la mosquée attenante montent les prières du soir parmi les rayonnages séculaires qui abritent quelque cinquante mille volumes. Les Investigateurs devront faire preuve de tact pour obtenir l'autorisation de consulter les ouvrages. Ils pourront découvrir chacun des éléments ci-dessous :

A propos de l'Ankh à tête de cobra : L'Ankh est un hiéroglyphe symbole de vie. Renversé et agrémenté d'une tête du terrible serpent, il est l'emblème d'une secte antique consacrée à l'adoration d'une race pré-humaine : le peuple Serpent. Leurs rites sont à l'origine du culte du dieu Seth. Les membres de la secte avaient l'habitude de se réunir dans les mausolées de la nécropole de Saqqara, au sud du Caire, à certaines dates précises. Leur lieu de culte n'a toujours pas été identifié avec certitude mais ferait parti des tombes suivantes : Khendjer, Mérenrê, Sésostris III, Djet, le roi serpent, Djéser et Zarhad-El (anagramme d'Al-Hazred) dans Saqqara Nord.

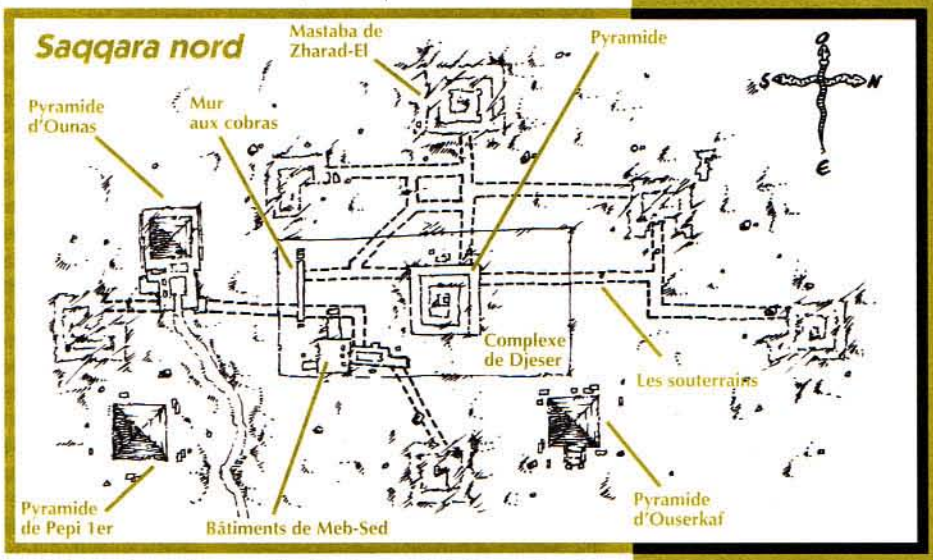
A propos du Culte des Morts : pour les Egyptiens, la mort n'est pas une fin, elle est le prolongement de la vie terrestre sous une autre forme. C'est pour cela, que dans les tombeaux, en direction du Royaume des Morts (l'ouest), se trouve la Fausse Porte, passage que les défunts sont censés emprunter pour revenir parmi les vivants.

A propos du Nécronomicon : ce sera l'occasion de leur faire (re)découvrir l'histoire de l'ouvrage maudit : servez-vous des éléments p. 69-70 des règles.

● **Salim Hilal.** En parcourant les rues tortueuses qui entourent la bibliothèque Al-Azhar, il n'est pas rare de tomber sur l'une de ces petites librairies dans lesquelles on peut parfois dénicher un manuscrit ancien enseveli parmi les livres poussiéreux. C'est le cas de l'échoppe de Salim Hilal, un érudit réputé pour ses connaissances dans le domaine ésotérique. Celui-ci est d'ailleurs bien plus initié que son apparence anodine ne le laisse soupçonner... puisque c'est en réalité un Homme Serpent ! Il réalise immédiatement le danger que représentent les Investigateurs et tire parti de leur curiosité pour les attirer dans un piège. A la vue de l'Ankh à tête de cobra, il identifie immédiatement la secte et propose même de guider les Investigateurs dans un ancien lieu de culte à la lisière de la cité des Morts.

Si les personnages refusent, il confie leur sort à un membre de la secte des assassins (improvisez leurs caractéristiques selon l'effet recherché : intimidation ou élimination) engagé tout spécialement (le mystérieux ordre des « Hashashins » existe depuis plus de six cents ans).

S'ils acceptent l'offre de Salim Hilal, celui-ci attend la tombée de la nuit pour les entraîner à travers les derniers faubourgs de la capitale. Sillonnant le dédale des mausolées luisants sous la lune blafarde, il finit par s'arrêter devant un escalier de pierre qui s'enfonce dans les ténèbres des catacombes. L'endroit était bien utilisé jadis par le peuple Serpent, mais il est maintenant hanté par une Horreur Chasseresse. Sitôt que les person-



Les goules

cf. p. 104 du manuel des Règles.

El Melaya : l'Onguent de l'Invisible

La condition d'Homme Serpent n'étant pas de tout repos dans le monde moderne, Salim Hilal, sorcier précoce, a mis au point cette pommade miraculeuse dès son plus jeune âge. Travaillant sur les notes et les formules d'Ibn-Ghasi (cf. p. 147), il a rapidement trouvé le moyen d'en inverser les effets. Baptisé El Melaya (Le Voile) par son inventeur, il rend invisible toute chose préalablement enduite de cet onguent.

L'Horreur Chasseresse

cf. p.108 du manuel des Règles.

nages y ont pénétré, Salim Hilal obstrue l'entrée à l'aide d'une lourde pierre (jet sous deux fois la Force pour la déplacer). Si les Investigateurs survivent à leur équipée souterraine, ils découvrent une crypte aux murs gravés d'inscriptions en arabe ancien. Un examen approfondi permet de déchiffrer une ode mystérieuse :

Des Astres assemblés,
par l'Emblème de Vie
Le Grand Adorateur, du Venin renaîtra
Par la Fausse Porte, de l'Occident ira
En la Nécropole par les cendres réunies.

Qu'il faut traduire par : lors de la Grande Conjonction que dessine l'Ankh, Al-Hazred sera ressuscité par le peuple Serpent. Il franchira la Fausse Porte, venant du Royaume des Morts (l'ouest), dans la nécropole de Saqqara. Les « cendres réunies » font référence au sort de résurrection. Dans une des jarres en terre cuite qui jonchent le sol, les Investigateurs découvrent des fragments du Nécronomicon original rédigé sur des parchemins en peau humaine (Perte de San 1d6), et permet de découvrir les sorts « Invoquer une Horreur Chasseresse » et « Contacter Nyarlathotep » ainsi que des renseignements sur « La Poudre d'Ibn-Ghazi » (cf. p.147 des règles). De plus, toutes les modalités du sort de « Résurrection » sont décrites, sans pour autant que la formule spécifique en soit donnée. Elle précise, par ailleurs, que dans le cas particulier d'Al-Hazred, la « reconstitution » du corps nécessite un sacrifice humain (d'où le vol du couteau sacrificiel et l'enlèvement de Constance).

● **Le spectre d'Al-Hazred.** Lors de leurs recherches à travers la ville, les Investigateurs ont parfois l'impression d'être suivis ou observés. L'espace d'un instant, il leur semble apercevoir un homme atrocement mutilé, au sourire sardonique. Chacune des apparitions est accompagnée d'un parfum écœurant de pourriture ainsi que d'une nuée de mouches qui vient assaillir les Investigateurs.

● **En guise de conclusion.** A présent, toutes les pistes convergent vers Saqqara où il semble clair qu'une cérémonie impie va avoir lieu afin de permettre la résurrection d'Al-Hazred. Les Investigateurs disposent de trois éléments pour localiser le lieu exact.

Tout d'abord, s'ils ont la bonne idée de se rendre à l'Observatoire et d'écouter attentivement les explications d'El-Khedif, ils auront en leur possession une carte de la Grande Conjonction qui doit avoir lieu le soir du 18 août. Avec un peu d'imagination et beaucoup de réflexion, ils remarqueront peut-être, avec le plan de Saqqara correctement orienté, que l'extrémité ouest (porte du Royaume des Morts) de l'Ankh (le médaillon comme le tracé des étoiles) marque l'emplacement du mausolée de Zharad-El (anagramme d'Al-Hazred). Il ne leur reste plus qu'à s'y rendre le jour dit pour tenter d'interrompre la cérémonie. Cette piste est la façon la plus directe de se rendre au bon endroit mais c'est aussi la plus difficile.

S'ils font confiance à Salim Hilal, ils se retrouvent dans l'un des puits de la cité des Morts, nez à nez avec une Horreur Chasseresse. S'ils survivent à cette confrontation et s'ils font preuve de curiosité, ils découvrent l'énigme qui les conduit directement dans le mastaba de Zharad-El. Enfin, s'ils sont à bout de ressources, il ne leur reste qu'à attendre le soir de la Grande Conjonction pour suivre Salim Hilal, grand prêtre de la cérémonie.

Saqqara

A quelques kilomètres au sud du Caire, la gigantesque Nécropole de Saqqara étend ses lugubres ruines dans un paysage désertique et tourmenté. Pyramides tronquées, mastabas ensablés, tombes éventrées composent l'étrange tableau d'une cyclopéenne Atlantide de la Mort engloutie par l'océan des sables. Pour accéder au mausolée de Zharad-El (entièrement recouvert), il faut se rendre sur le site de Djeser et trouver le mur aux Cobras : un mur de brique à demi effondré portant une frise de serpents entrelacés. Au centre, trône un Ankh qu'il suffit de retourner pour révéler un passage dérobé qui conduit à un réseau de galeries souterraines (cf. plan). Il faut toujours se diriger vers l'ouest (direction du Domaine des Morts) pour trouver le lieu de la cérémonie. Dans ces étroits couloirs, trois goules invisibles montent la garde. La cérémonie est prévue pour le 18 août à minuit, nuit de la Grande Conjonction. Jusqu'à cette échéance, vos Investigateurs auront beau fouiller les lieux de fond en comble, ils ne trouveront rien d'intéressant, si ce n'est l'accès au mausolée. Ce n'est que deux heures avant la cérémonie que les adeptes, Heleen Gale puis Salim Hilal (le seul qui empruntera la même voie que les joueurs) prendront place. Nous avons décrit la cérémonie telle qu'elle doit avoir lieu si vos Investigateurs n'interviennent pas, à eux de changer le cours des choses.

Au fur et à mesure de leur pénible progression dans le boyau à demi ensablé, vos Investigateurs perçoivent le rythme lancinant des tambours rituels. Bientôt, une lueur vacillante apparaît tandis que le passage se dégage peu à peu. Un chœur de hurlements hystériques et d'appels gutturaux s'élève alors qu'ils accèdent à une passerelle d'ossements humains dominant la gigantesque crypte : ils viennent de pénétrer dans le mastaba de Zharad-El alias Al-Hazred ! Au-dessus de leurs têtes, la voûte d'argile porte une splendide fresque d'un réalisme frappant : les mille et une agonies de l'espèce humaine. Des centaines de suppliciés aux orbites vides, écorchés vifs ou décapités, entremêlés de créatures difformes et grotesques dans une sarabande morbide (Perte de San 2d6). En contrebas, une vingtaine d'adeptes en transe produisent d'abominables chants à la gloire de Yog-Sototh, tandis que l'on attache l'infortunée et dénudée Constance Caroll sur un autel figurant une atroce et ruisselante mâchoire. Droguée, elle sourit béatement aux deux splendides créatures ophidiennes (Heleen Gale et Salim Hilal qui ont retrouvé leurs apparences originelles) qui l'effleurent de leurs langues bifides. L'hystérie s'empare de l'assemblée lorsque Salim Hilal saisit le couteau sacrificiel d'Al-Hazred. Heleen Gale ouvre le sarcophage volé et recueille parcimonieusement les poussières du poète maudit. Derrière les deux maîtres de cérémonie, le mur d'albâtre présente la splendide représentation d'une gigantesque porte qui semble s'ouvrir sur un monde de Folie et d'Aberration (Perte de San 2d6) ; au centre, impressionnant, le visage mutilé et ricanant d'Al-Hazred en train de dévorer la cervelle d'une femme commence à apparaître ! En y regardant de plus près, on constate que chaque dessin, chaque arabesque de ces bacchanales sanglantes est constitué de lettres arabes entremêlées : des milliards de formules où se cache, sans doute, celle de la résurrection du Grand Adorateur. Dehors, tandis que la douzième heure du jour s'achève, les étoiles prennent la conformation du signe de vie, l'Ankh. Soudain, par le jeu d'une architecture géniale et de l'éclairage des astres assemblés, un rai de lumière pénètre dans la crypte et vient illuminer l'une des formules (les Investigateurs n'ont que quelques secondes pour l'apercevoir et la noter). Salim Hilal entame alors une incantation. Et, tandis que les poussières du sarcophage commencent à se gorger de sang, s'orner de chairs putrides, des centaines de serpents sortent de leurs repaires pour converger vers la sacrifiée. Si vos Investigateurs n'interviennent pas, ils assisteront au meurtre de Constance et à la lente et répugnante formation d'une aberration monstreuse de chairs, ossements et organes mêlés.

The End ?

Quoique vos Investigateurs fassent, la résurrection d'Al-Hazred est vouée à l'échec mais la créature que viennent de créer les deux représentants du peuple Serpent est loin d'être chétive. Et ils n'hésiteront pas à s'en servir pour faire régner la terreur sur Le Caire si personne ne les en empêche. Si vos Investigateurs sont intervenus avant l'apparition du Grand Adorateur, ils peuvent sauver la vie de Constance et tenter d'éliminer Heleen Gale et Salim Hilal. S'ils s'enfuient, ils feront de parfaits « ennemis héréditaires » qui chercheront, par tous les moyens, à rétablir la grandeur du peuple Serpent. Ne sont-ils pas les Adam et Eve de ce peuple maudit ? Quant à savoir pourquoi le sortilège a échoué (s'agissait-il réellement des restes d'Al-Hazred ? Etaient-ils complets ? Khallikan a-il menti ?), un de vos Investigateurs le découvrira peut-être un jour... Si Dieu le veut, Inch'Allah !

Le Grand Adorateur

Cauchemardesque amas de chairs tronquées et putrides, il est censé être l'incarnation d'Al-Hazred. Difficile de croire que cette masse de trois mètres de haut, bourgeonnant sans cesse de parodies d'organes et de membres écorchés, puisse avoir quelque chose d'humain. Conglomérat sanglant hérissé d'appendices tranchants, il progresse par lentes reptations d'excroissances visqueuses pour broyer et digérer ses victimes afin de les « intégrer » à son propre organisme.
FOR 28 CON 24 TAI 15
DEX 15 INT 10 POU 15
PV 20
Perte de SAN : 1d6/1d10
Bonus aux Dom. +2d6
Armure : insensible aux projectiles qu'il assimile.
Armes : Broyer 70 % (3d6) ; Dévorer 70 % (2d10) ; Jet d'acide 60 % (2d6)
Compétences :
Le Grand Adorateur assimile sa victime : il prend ses PV, ses sorts et une compétence au choix.

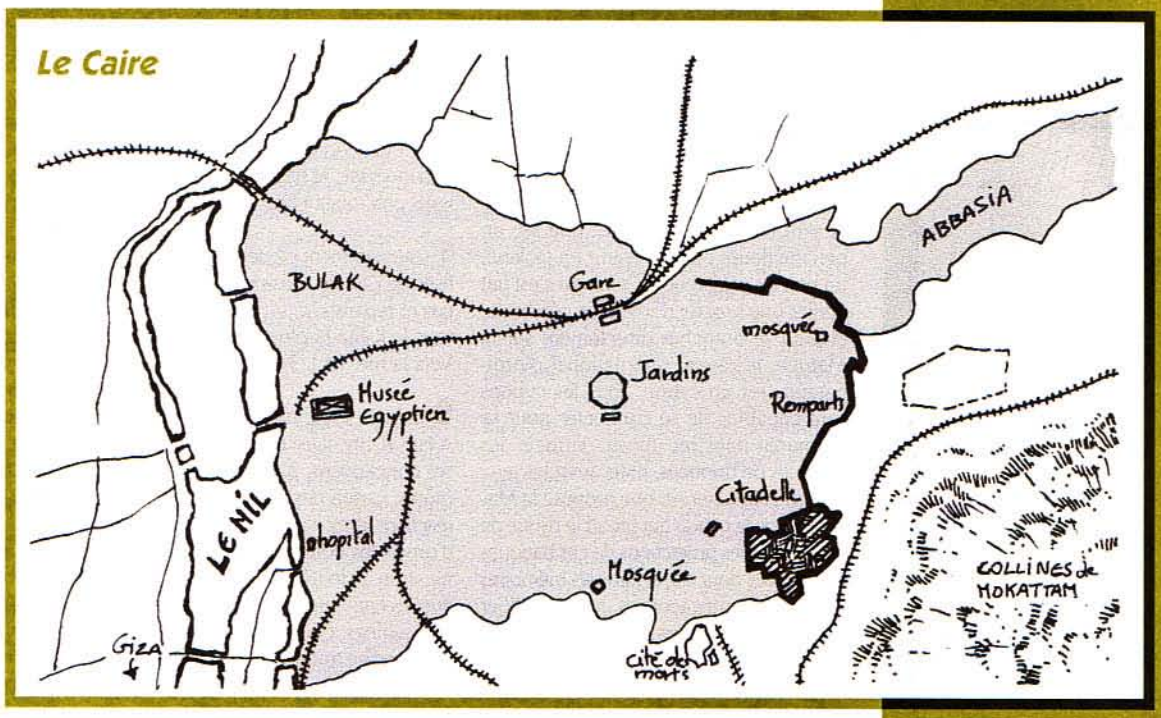
Les Serpents

cf. p. 135 du manuel des Règles.

Travelling sur l'Égypte et Le Caire dans les années vingt

Égypte, fille du fleuve

Ecrasée par le dieu Soleil, soumise aux caprices des Khamsins – les tempêtes de poussière – l'Egypte est une terre miraculeuse marquée du sceau de civilisations brillantes. Issue des flancs généreux du fleuve doré, elle est l'alchimie de l'eau et du sable : entre les ultimes ramifications du Sahara à l'ouest et les monts arides du désert arabique à l'est, coule la source de vie, les eaux jaunes du Nil. Mère des éclatantes civilisations pharaoniques, l'Egypte porte en son sein les stigmates de cinq mille ans d'Histoire, de raffinement architectural et de sophistication culturelle. Pays des légendes et du culte de la mort, elle exerce une étrange fascination. Cependant, dans les années vingt, une ombre vient ternir les délicats contours du phare d'Alexandrie, gardien de la terre des Merveilles. Sous la coupe de « l'Anglais » depuis quarante ans, l'Egypte islamique connaît, en effet, de violents soulèvements xénophobes en 1919. Face à la montée du nationalisme, le protectorat britannique est théoriquement levé en 1922 mais, dans les faits, l'Angleterre continue de diriger une grande partie des institutions (la Police et l'Armée, entre autres). Devant de telles restrictions, le peuple égyptien maîtrise encore son sentiment de frustration, mais l'hostilité croît contre les Britanniques et la méfiance est de rigueur envers tous les étrangers. La fille du fleuve retrouve son ardeur millénaire...



La cité aux deux visages

Au carrefour des plus anciennes civilisations d'Afrique et du Moyen-Orient, El Kahira (La Victorieuse), jaillit des sables du désert en 973. Depuis plus de quatre mille ans, Le Caire et sa région sont le rendez-vous des plus grands mystiques, savants, mathématiciens et astrologues de tout le monde arabe, et elle rassemble toutes les richesses artistiques, intellectuelles et spirituelles du pays. Malgré le climat de tension qui règne au début du siècle, Le Caire continue d'attirer de nombreux Occidentaux : riches touristes (c'est la station hivernale à la mode), universitaires, archéologues, metteurs en scène (une importante industrie cinématographique se développe à partir de 1926). Tous sont inexorablement fascinés par ce dédale bruyant et désordonné, envahi par la senteur des épices et la poussière du désert. Avec ses quelque huit cent cinquante mille âmes, Le Caire est la plus grande ville du continent. Elle offre le visage d'une cité bicéphale, curieux mélange de tradition islamique et de faste occidental. A l'ouest, les quartiers européens, hérissés de minarets, quadrillés de larges avenues où les palais d'albâtre et de mosaïque, les blanches résidences coloniales côtoient les dômes colorés et la fine architecture des mosquées. Sur les vastes trottoirs, les grands hôtels déversent tapis rouges et portiers nubiens aux uniformes sang et or. Accablées par le soleil, les anarchiques terrasses des cafés, répandent leurs chaises métalliques et leurs parasols bigarrés. Tout en sirotant une décoction de fleur d'hibiscus, milliardaires, dilettantes ou colons, contemplent nonchalamment le flot de la population qui entrave la circulation. Un étourdissant ballet de turbans, voiles, chéchias, djellabas naviguent entre les jurons et les claquements de fouets. Jeunes porteurs d'eau, ânes rétifs et charrettes encombrées de fruits, noient les somptueuses berlines et les taxis fous. Nuées de gamins, cherchant l'aumône ou la bourse facile, cireurs de chaussures, écrivains publics ou marchands ambulants emplissent l'air d'insultes et d'effluves exotiques. Dans la fournaise de la ville, places ombragées et parcs à l'anglaise exhalent une fraîcheur parfumée. Banques étrangères, ambassades immaculées et hôtels prestigieux bordent les somptueux jardins de L'Esbekyia où viennent s'enlacer les couples au sortir de l'Opéra. En suivant la Voie Triomphale, les « gentlemen » se retrouvent au Sporting Club de l'île de Gézira, au milieu des roseaux et des palmiers. Un peu plus loin, une station de tramway conduit aux mythiques pyramides.

A l'est, dominée par la citadelle de Saladin et la mosquée d'albâtre du pacha Méhémet Ali, la vieille ville étend son dédale de ruelles étroites et sinueuses. Entre les murs craquelés et blanchis à la chaux des basses demeures traditionnelles aux façades encombrées de balcons, d'arabesques et de mosaïques, mendiants, aveugles et infirmes quémandent quelques piastres. Sur les pavés lisses, fourmille une véritable marée humaine, rythmée par le chant du muezzin, baignée de sable et d'odeurs raffinées : parfums des onguents, arômes des tisanes, fumets des kebabs grillées. Plus loin, dans le Khan el-Khalili, souk du XIVe siècle, turbans et tarbouches s'achètent ou s'échangent ambre, broderies, tapis et poteries. Adossés à l'antique enceinte de la ville, les souffleurs de verre d'Al Gamaliya façonnent lampes et pots à épices. Au nord, après les confiseries et les boutiques des circonciseurs, commence l'étrange cité des Morts où s'entremêlent échoppes et mastabas, écoles et mausolées, cafés et tombes. Dans cet antique cimetière des sultans et des princesses, les enfants côtoient fantômes et esprits.

Ainsi, des mythiques pyramides de Giza au sud, à Héliopolis, lieu de la Création du Monde selon les Coptes, Le Caire et ses faubourgs sont une mine de mystères et de légendes pour les Gardiens.

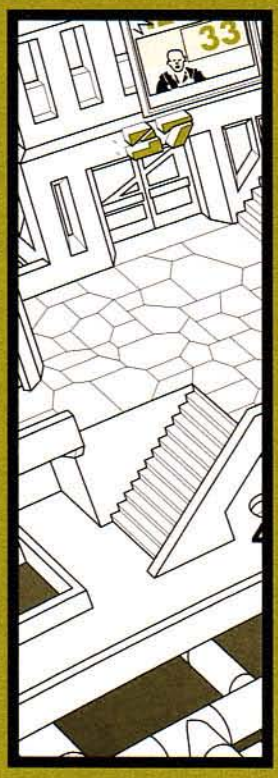
Résurrection à la carte

Ce sortilège comportait l'inconvénient de la nécessité d'un sacrifice humain au moment de l'opération de « retour à la vie »(inconvénient dont Constance risque fort de subir les conséquences) et devait, en outre, se dérouler sur les lieux mêmes de la première « transformation » (cf. p.147 des règles). D'après nos sources, ces défauts seraient à présent corrigés.

Conception
Didier Guiserix, Philippe Fassier avec le concours de Agnès Pernelle
Rédaction
Didier Guiserix
Dessin
Philippe Fassier

CONTRÔLE

Un Labyrôle... Quid ? Né dans feu *Jeux & Stratégie*, le Labyrôle est une aventure solo (comme le scénario de la page 82), mais dont les lieux principaux figurent sur le dessin (page suivante) et sont reliés par des chemins labyrinthiques qu'il faut démêler pour suivre l'histoire. Mais voyez les règles en marge avant de vous lancer dans l'aventure.



Introduction

Ech-R city, 2030. Dans la ville régie par les lois et les rivalités des mégacorpos, le seul moyen de s'assurer une vie un peu meilleure est de devenir un jackeur, un bon de préférence. Celui qui s'est fait greffer une broche d'interface cérébrale, et peut se brancher directement sur la Matrice, le réseau international d'ordinateurs, est un cybop. Tous les cybops sont capables de se connecter pour se promener dans les univers virtuels, les banques de données, mais aussi les jeux et autres simulations, que propose la Matrice. Mais le cybop qui prend le risque de contourner les protections de ces banques de données pour entrer dans les mémoires secrètes des mégacorpos, pour modifier quelques détails dans les dossiers de l'Administration, ou pour participer aux univers virtuels clandestins, celui-là est appelé un deckeur. Menacé tant par les policiers du monde réel que par les « dogues » (des programmes de défense qui prennent l'apparence de chiens de garde, et qui, tout virtuels qu'ils sont, peuvent faire de gros dégâts dans le cerveau du cybop qui ne se déconnecte pas assez vite), le deckeur aime jouer avec le danger et fouiner toujours plus loin.

Et vous là-dedans ? Vous êtes un détective de classe B, ce qui signifie que vous pouvez faire des arrestations dans la rue, comme les détectives de classe C ou D, mais que vous pouvez aussi procéder à ces arrestations dans la Matrice, ce qui vous donne le droit d'entrer, si vous poursuivez des malfrats, dans les parties de la Matrice interdites au public (zones d'accès réservées), sauf dans les zones « privées » et « administration ».

Détective de classe B, c'est une situation sans avenir, sans panache, sans vacances non plus. C'est sûr, vous valez mieux que ça. Mais encore vous faudrait-il une occasion de le prouver. Celui qui vous pousse à viser plus haut, c'est votre seul vrai ami, Charlie Charles. Charlie est un dilettante de la haute société, véritable génie de la finance doublé d'un pirate informatique de haut vol, que vous avez rencontré dans la Matrice D (la matrice parallèle et illégale des deckeurs) et que vos propres talents ont réussi à épater.

En rentrant chez vous ce soir, vous trouvez justement un message de Charlie sur le répondeur : « Eh, mon vieux, je suis sur un truc inhabituel. J'espère pouvoir t'en dire plus ce soir ». Curieux, vous vous connectez, mais l'interface de Charlie est plantée par une « erreur de type inconnu ». Pris d'un pressentiment, vous vous déconnectez, et hélant un taxidroïd, vous vous précipitez chez lui. ➡ 7

1 L'appartement est désert. L'image pixelisée de Charlie a disparu. Vous ne traînez pas et repartez...
Vers la K-bin la plus proche ➡ L 2
Vers la rue ➡ L 3

2 La foule s'agglutine autour des K-bin... A Ech-R city, il est téméraire de déranger ses concitoyens, parfois des individus timorés, parfois des samouraïs des rues aux réactions assez vives. Même s'il est possible d'ouvrir les portes des K-bin en communication vidéophonique, celles sur lesquelles l'utilisateur est connecté sont autoverrouillées. Que faire ?
Essayer d'en trouver une libre ➡ 12 (si (V) ➡ 29)
Ne pas insister et repartir ➡ L
Si (PHO) ➡ 80

3 La rue grouille de passants indifférents ➡ L

4 Vous repérez la fonction d'arrêt du « système d'attente ». Mais... est-ce une bonne idée ? En sondant les liens informatiques du système, rien n'indique que l'aspirateur psychique cesserait de fonctionner pour autant... Et que deviendra l'esprit de Charlie s'il cède et que le réceptacle prévu n'est plus activé ? Vous réalisez soudain que ce système est aussi connecté à un autre élément, plus exactement un terminal, et même une K-bin, et que des séries d'ordres arrivent par ce canal ! Si ça se trouve, Mars Maldis est en train à la fois de commander ses divers systèmes informatiques et de lutter avec Charlie pour le forcer à tomber dans le piège. Et si vous aviez désactivé le cerveau récepteur, vous étiez repéré ! Discrètement, vous tâchez de trouver les coordonnées de la K-bin. Difficile à dire avec précision, mais c'est une de celles qui occupent le palier, juste face à l'appartement de Charlie. Peut-être même que Mars Maldis voit sa victime par les fenêtres ! Tout en observant, vous notez encore que par moment, les ordres émanant de Mars Maldis sont redirigés vers la cloche qui abrite le cerveau positronique n° 12, et renvoyés sur cette sorte de réseau mystérieux.
Vous explorez le réseau rattaché aux neuf cloches ➡ suivez le L noté
Vous explorez le réseau rattaché aux trois autres cloches ➡ suivez le L noté
Vous revenez à la Matrice D ? ➡ L 35
Vous vous occupez (si ce n'est déjà fait) des neuf prisonniers ? ➡ 54

5 La ville virtuelle : Esh-R city est simulée ici en temps réel. Bien sûr, l'accès est strictement réservé à de hautes autorités : quelques membres de service de renseignements, quelques superflics, et un ou deux célèbres détecs de classe A+. Mais il y a parfois des dérogations. Et vous en avez bricolé une fausse qui jusqu'ici a fonctionné. (Voir règles en marge).
➡ 6, sinon ➡ L23

6 La passerelle grouille de monde, et personne ne fait trop attention à voisin.
Si (V) ➡ 101

7 Charlie ne répond pas et vous crochetez la porte. Près de la console, le câble qui se branche sur la broche cervicale pend mollement. Dans un coin, la TV crachote de la neige. Soudain, une voix à vous glacer le sang s'échappe du téléviseur, et une silhouette pixelisée se matérialise dans la pièce, celle de Charlie !
« ... Aaaaide mooooii, je sssuis attirrré par une forccce terrible ! si je cède, je sssens que je serai désssintégré à jamais. Vite, fait cessser ccelaaa. Celaaa vvvient sssans doute de llla Commmmpagnie des plaisssirs virrrtueeels... » Visiblement épuisé par cette simple phrase, l'image de Charlie s'est faite quasi transparente.
La Compagnie des Plaisirs Virtuels ? Vous connaissez la CPV, spécialisée dans toutes les formes d'aventures virtuelles. Près de la console, une sortie imprimante qui traîne clame qu'aujourd'hui a lieu la séance de scan des plus célèbres top modèles qui seront les héroïnes du prochain jeu d'aventure. La pub invite les cybops les plus malins à se connecter sur la compagnie : les plus chanceux seront alors connectés directement sur la caméra de scan, caméra qui va tourner autour de chacune des actrices dans le plus simple appareil afin de les digitaliser.
Voilà bien l'occasion qui aura attiré le très épicurien Charlie ! Mais qu'a-t-il pu lui arriver durant sa connexion ? Le moyen le plus rapide de le savoir, c'est de suivre votre seule piste : la Compagnie des Plaisirs Virtuels, en passant par la Matrice.
Vous avez un geste pour attraper le câble de la console et le brancher sur votre propre broche pour vous connecter, mais un doute vous retient : et si le danger était là ? D'un autre côté, le temps de rentrer à

RÈGLES

Le labyrinthe

Lisez l'introduction, qui vous amènera à partir du lieu 1, début de l'histoire. Ensuite, suivez les chemins du labyrinthe, et en arrivant sur un lieu particulier lisez le paragraphe correspondant au n° de ce lieu. Dans ces paragraphes, plusieurs choix vous seront proposés : « x » signifie que si vous optez pour tel choix vous devez lire la note x.

QULTE

votre appartement, de vous connecter sur votre interface, il sera trop tard. Vous sentez que le potentiel de Charlie baisse, selon vos estimations, il ne tiendra pas plus de 25 minutes. Que faire ?
Vous connecter sur la console de Charlie ? ➡ 10
Sortir chercher une cabine publique dans l'immeuble voisin ? ➡ L 2
Ou en chercher une jusque dans la rue ? ➡ L 3

8 (1 mn) Damnation ! La seule K-bin en état de fonctionnement est rackettée par un gang que vous connaissez bien, pour avoir contribué à l'arrestation de leurs trois leaders. Il serait plus sage de se connecter ailleurs...
Si (V) ➡ 18, sinon ➡ L

9 En entrant au Club des Collectionneurs de Cafards, dont le décor soulève le cœur, vous voyez que tous les connectés ont pris l'apparence virtuelle de leur animal chéri. Beuh. ➡ L 35

10 La connexion se passe bien, même si se manifeste la présence désincarnée de Charlie. Charlie dont le potentiel baisse, et qui ne résistera selon vos estimations que 25 minutes. ➡ 19

11 C'est curieux : cette rangée de K-bin donne vers l'immeuble de Charlie. Et on jurerait que le regard du petit vieux est pointé en direction de l'appartement de Charlie, en fait... Mais comment être sûr ? Ouvrir la K-bin et interroger le suspect ? Tirer dans la porte vitrée attirerait les robflics, comme dans la réalité, et si le petit vieux était l'agresseur de Charlie, il ne l'avouerait jamais.
Vous tirez quand même ➡ 15.
Vous passez votre chemin ➡ L 2

12 (1 mn) Pressé par le temps, bousculant les badauds, vous bondissez de K-bin en K-bin. Allez en 46, ou en 60, ou en 14
Si vous abandonnez pour descendre dans la rue ➡ L 3

13 Ce tunnel, visiblement creusé très récemment, s'enfonce toujours plus profond durant (2 mn) ➡ L

14 (1 mn) Toutes les cabines sont occupées. Toutes ? Non, une se libère... mais une grosse dame agressive se dirige vers elle ! Vite, vous parvenez à la K-bin avant votre volumineuse concurrente. Vous attrapez le câble de la prise d'interface, le connectez sur votre broche cervicale, et la cabine se ferme automatiquement. A la réalité se superpose un décor de synthèse fort joli composé de fleurs et buissons, et une hôtesse virtuelle vous demande vers quel correspondant vous désirez être aiguillé. « Réseau général », répondez-vous ➡ L 16

15 Le bris de la porte vitrée a déconnecté le petit vieux qui bondit hors de la K-bin et tente de se fondre dans la foule. Vous le poursuivez et réussissez un placage digne des meilleurs rugbymen.
« Au secours, police ! », glapit l'homme à l'attention des robflics. L'un d'eux éructe de sa voix de ferraille : « Veuillez laisser ce citoyen ou nous tirons ! ». Inutile de vous faire arrêter, même virtuellement. Vous montrez votre plaque et criez la formule officielle : « détec B 707, erreur de suspect, je suis prêt à payer les amendes et les dédommagements ». Les robflics vous laissent. Bien sûr, le petit vieux s'est éclipsé. Mais son attitude vous laisse à penser que c'était bien là votre ennemi... ➡ L 2

16 Vous voici dans la Matrice. Vous volez tel un oiseau dans des décors synthétiques et surréalistes. Planant au-dessus d'une avenue bordée d'arbres violets et ponctuée de jets d'eau, vous voyez à gauche et à droite les logos des diverses compagnies et services et vous savez qu'en franchissant le seuil de la Compagnie des Voyages spatiaux, vous passeriez soudain dans un vide spatial étoilé au milieu d'un ballet d'astronefs, ou bien en entrant à la Compagnie Bancaire, des conseillers virtuels feraient surgir devant vous les images de vos projets. Mais vous n'êtes pas là pour flâner comme les autres passants. Votre but est d'atteindre la Compagnie des Plaisirs Virtuels.
Pour cela, il faut transiter par le satellite. ➡ L 21

17 En entrant à la Centrale des Célibataires, vous êtes aussitôt assailli de portraits féminins qui clament leurs qualités et attraits. Vite ➡ L 35

18 Vous pouvez vous amuser à les neutraliser au vibroflingue, mais ce ne sont que des images virtuelles, et à part perdre du temps (1 mn), cela ne fera ni chaud ni froid aux vrais. ➡ L

19 Alors que tout semble aller, un violent flux vous attire soudain vers des zones inconnues de la Matrice. Pourtant, vous n'avez détecté aucun programme de surveillance qui vous aurait repéré.
Vous résistez ➡ 26
Vous vous laissez faire ➡ 32

20 Des énormes générateurs atomiques, d'énormes lignes partent vers la ville, tandis que d'autres alimentent directement certaines compagnies privées. Il n'y a rien de spécial ici. ➡ L

21 Dans cet univers, des décors synthétiques, des passages symboliques signalent les « lieux » où vous vous trouvez, mais tout est illusoire : deux lieux géographiquement éloignés peuvent communiquer par une simple porte dans la Matrice, comme s'ils étaient voisins. Il faut toute votre habitude pour repérer à de subtils détails que vous êtes en train de traverser les circuits du satellite, et, grâce aux tuyaux glanés au cours de vos enquêtes, savoir pénétrer dans les zones réservées aux techniciens. Vous voici en « zone technique » : ici, plus de décors réalistes et grandioses ni d'hôtesses virtuelles, mais des zones de couleurs signalisées par des icônes, des figures géométriques, des matricules chiffrés... Dans ces entrelacs de codes accessibles seulement aux initiés, vous en reconnaissez d'encore plus secrets, qui donnent accès à la Matrice « D », celle des deckeurs : une matrice parallèle qui peut vous permettre d'entrer par les « coulisses » dans les univers virtuels ou les autres banques de données des ordinateurs des compagnies et corporations.
Mais au moment d'y pénétrer, vous hésitez : en entrant par la Matrice D, vous verrez l'envers des décors, et vous risquez fort de rater un indice, uniquement détectable dans le décor virtuel proposé en Matrice standard (Matrice S). Evidemment, l'inverse est vrai. Que faire ?
Passer d'abord par la Matrice S ? ➡ L 105
Aller directement en Matrice D ? ➡ L 35
Se déconnecter ? ➡ L 2

22 Très vite, vous cherchez les caméras. Il y en a une, qui vous permet de voir un vaste sous-sol, avec des alignements d'ordinateurs, mais aussi des paquets de câbles qui partent par des souterrains. Sur chaque machine figure le logo de la Compagnie des Réseaux Informatiques, la CRI, et tout indique que vous êtes dans une salle secrète dans les sous-sols. Près d'un mur, un pupitre de commande trône, avec trois écrans : un seul est allumé et montre schématiquement un cerveau sous une cloche reliée à des câblages, avec au-dessus un signe clignotant (« n° 11... en attente... incident... en attente... »). Dans un angle, vous apercevez une porte métallique comme celles qui donnent généralement accès aux égouts... Vous repérez une connexion directe ici avec la Matrice S ➡ 23 sinon ➡ L

23 Vous voici dans la Matrice S, aux décors standards d'allées ombragées de verdure, côtoyant des centaines d'autres usagers qui comme vous planent et vont de lieu en lieu ➡ L ou L21

24 Centralinfo Public CIP est une agence qui collecte des milliers d'informations de tous ordres. Le problème, c'est de savoir quoi chercher. Vous y trouvez en vrac des infos sur Mars Maldis ➡ 78, sur les disparitions ➡ 44 ; sur le Comité de développement du Territoire ➡ 107, sur Charlie Charles ➡ 93

LABYRÔLE

Dans les notes

➡ L signifie : revenez au labyrinthe à l'endroit où vous êtes pour l'instant, et suivez-en les méandres à votre guise.
➡ L5 signifie : allez directement au lieu n° 5 du Labyrinthe.

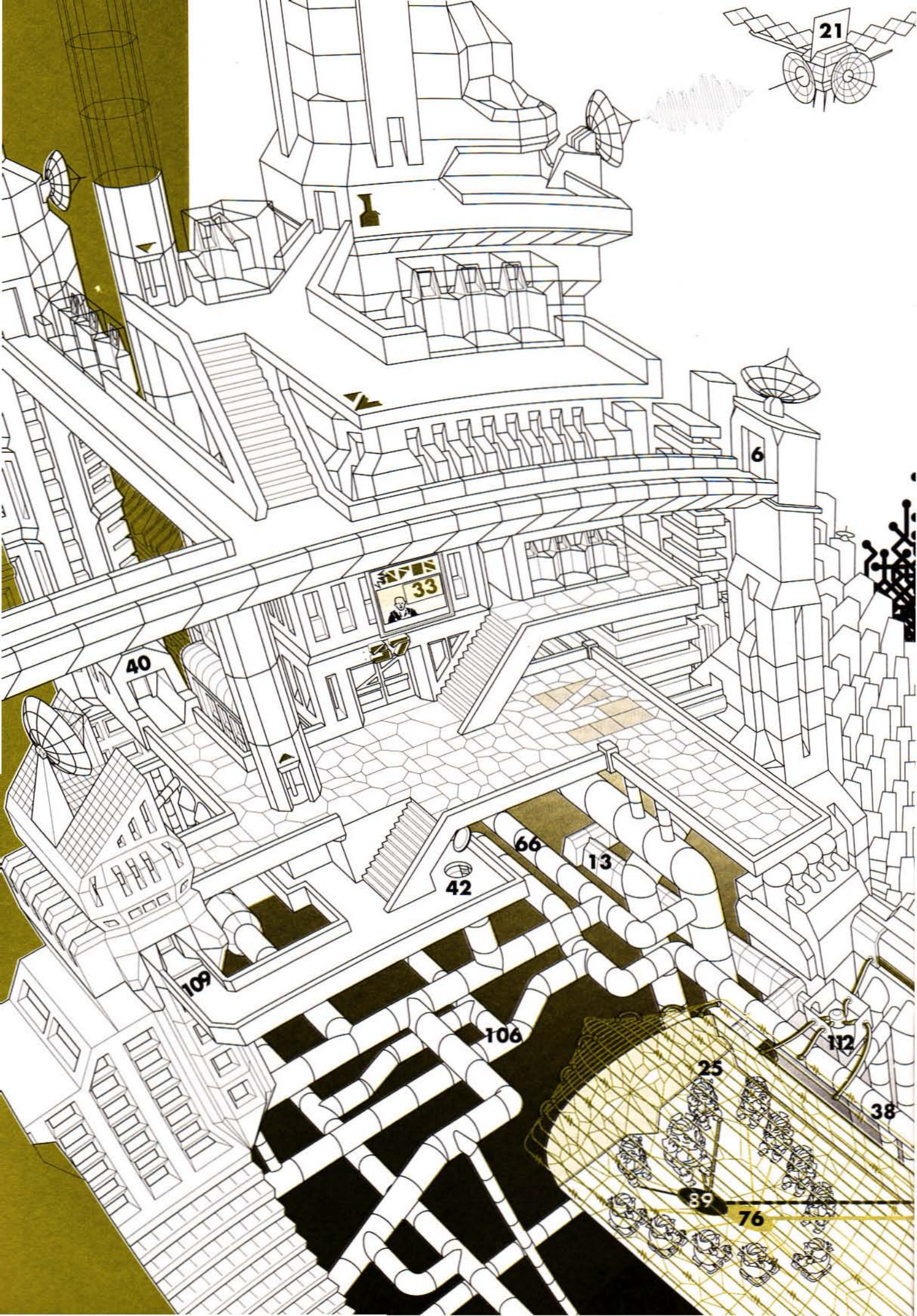
● (1 mn) signifie : l'action qui se déroule prend une minute, à décompter de l'Horloge (cochez une case). Le temps passe de la même façon dans le monde réel et dans le monde virtuel de la Matrice.

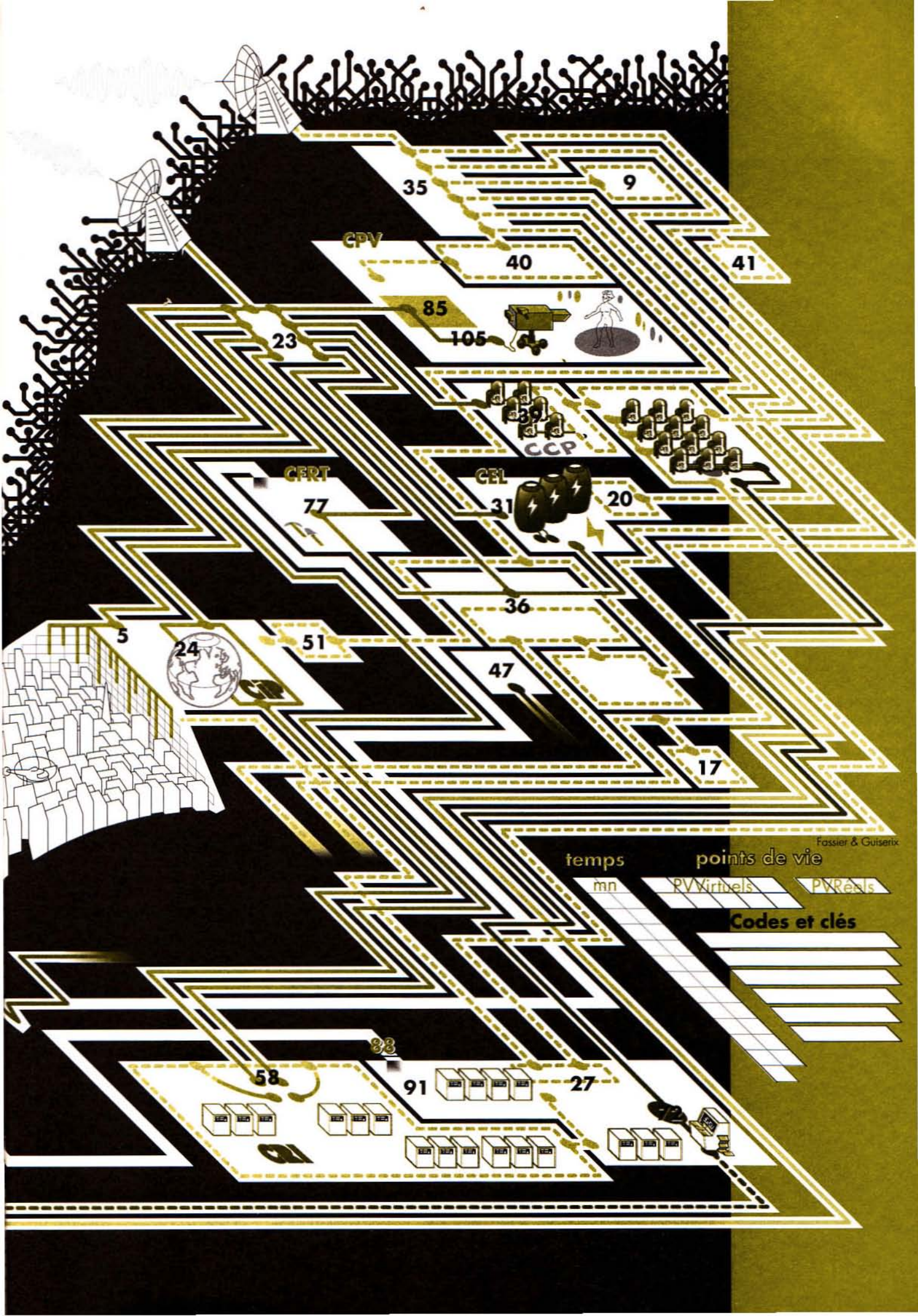
● -1PV signifie « vous perdez un point de vie ». Si vous êtes sous forme virtuelle dans la Matrice ou les zones mémoires d'un ordinateur, cochez un PVV (points de vie virtuels). Si vous êtes dans le monde réel, cochez un PVR (point de vie réel). A 0 vous êtes mort.

● FIN. Lorsque vos actions aboutissent à une conclusion, le paragraphe se termine par le mot FIN, fin de l'histoire, fin malheureuse si vous êtes mort. Fin plus heureuse si vous êtes sauf, mais ne reste-t-il pas des zones d'ombre, un danger qui plane ?

● Clés. Lorsque vous trouvez une clé réelle ou virtuelle, notez ce qu'elle doit ouvrir, et sa valeur numérique. Arrivé à l'endroit concerné, au lieu de lire la note correspondant au numéro de cet endroit, allez directement lire la note égale à ce numéro + la clé. Ex : endroit n° 20, clé =15, allez lire directement la note 35 sans lire la note 20.

▶


21
6
33
37
40
66
13
42
109
106
112
25
38
89
76


35
9
CPV
40
41
85
105
23
39
CCP
CFRT
CEL
77
31
20
36
5
24
51
47
17
Fassier & Guiserix
temps
points de vie
mn
PVVirtuels
PVRéels
Codes et clés
88
58
91
27

25 Le tunnel récent débouche dans une galerie très ancienne, ruisselante, ornée de bas-reliefs mettant en scène des hommes et des divinités de cauchemar. Votre torche révèle une scène où une sorte de prêtre commande à des maelström de créatures semi-humaines.
Et soudain, votre souffle est coupé par la vision que balaye votre lampe. Un temple qui se perd au-delà de votre pauvre éclairage. Et douze statues immenses : les deux plus proches semblent symboliser un animal et un être végétal, les deux suivantes, une créature faite d'eau et une autre de nuages ou de vent. Ecrasé par ces géants de pierre, vous avancez jusqu'aux trois dernières statues : l'une brasse des poignées de pièces (l'argent ?), la seconde règne sur une foule aux vêtements typés (des castes de cette société oubliée ?), la troisième, qui trône au centre, est de toute évidence un dieu guerrier. Sur son front comme sur les autres statues, d'étranges antennes brillent, visiblement mises là récemment.
Vous sabotez un ou deux des câbles d'antenne (1 mn) ➡ 28
Vous ne pensez pas avoir le temps de faire des dégâts suffisants et retournez au tunnel. ➡ L

26 Malgré la puissance du flux, comme vous êtes en pleine forme, un sursaut de volonté vous permet (en consommant 10PV) de revenir à la conscience et de débrancher la broche... Pour aller vous connecter dans une K-bin de l'immeuble voisin ➡ L 2
Pour aller vous connecter dans une K-bin de rue ➡ L 3

27 On accède ici à la Compagnie des Réseaux Informatiques. Méfiant (ce sont des spécialistes de la Matrice) vous sentez le piège qui effectivement garde l'entrée, même en Matrice D (cela signifie que la CRI utilise elle-même ce réseau illégal !).
Tout de même, vous employez la ruse dite de la « baballe » : en envoyant un signal leurre, vous occupez le programme chien de garde, le temps de jeter un œil. ➡ 22
Vous passez votre chemin ➡ L 35

28 A grande peine, vous abîmez quelques câbles d'antenne, sans être sûr d'avoir occasionné des dégâts vraiment graves (2 mn) ➡ L

29 L'endroit grouille toujours d'une foule agitée, qu'il faut bousculer pour approcher un peu des K-bin afin d'y jeter un œil. Quelle perte de temps...
Si vous inspectez les cabines, ➡ 49 ou 71 ou 30. Sinon ➡ L

30 (1 mn) Tout un tas de gens vidéophone, quelques-uns sont connectés sur la Matrice. Pas de problème, vous êtes bien là, dans la même K-bin, connecté sur la Matrice. Impossible de parler avec vous-même, puisque la porte est fermée. ➡ 29

31 On peut ici régler ses problèmes auprès des hôtesses virtuelles de la Compagnie. Rien de spécial. ➡ L

32 Un maelström de couleurs vous emporte... Que va-t-il arriver ? ➡ solution S1

33 Les journalistes s'interrogent sur la série de disparitions d'universitaires et de chercheurs, qui se monte maintenant à neuf personnes volatilisées ! ➡ L

35 Vous voici dans la Matrice D, ce réseau parallèle développé par quelques informaticiens aussi géniaux que hors-la-loi. C'est un univers virtuel minimaliste, aux informations tour à tour succinctes ou pléthoriques, mais toujours difficiles à comprendre, et vous errez à la recherche de l'ordinateur de la Compagnie des Plaisirs Virtuels. Fin limier, il ne vous faut que (1 mn) pour la découvrir.
Si vous partez en exploration au hasard ➡ L
Si vous entrez dans les zones mémoire « privées » de la CPV ➡ L 98
Sinon ➡ L 21

36 Visite guidée de la CEL : des énormes générateurs atomiques, d'impressionnantes lignes partent vers la ville, tandis que d'autres alimentent directement certaines compagnies privées. Il n'y a rien de spécial ici. ➡ L

37 Un bar comme vous les aimez, grouillant de spécimens humains variés. (2 mn) se passent sans que vous voyiez personne d'intéressant dans votre affaire, et vous ressortez ➡ L

38 Votre œil de détective repère un défaut dans la muraille. Il y a là sûrement un passage secret.
Si vous avez la clé, sautez de (PS) notes. Sinon, ➡ L

39 La Compagnie des Cerveaux Positroniques CCP. Quel endroit étrange. Cette firme fabrique les cerveaux artificiels destinés aux droïds et autres robots capables de réflexion et de réactions « humaines ». Vous évoluez au milieu de programmes d'apprentissage qui ressemblent à des encyclopédies vivantes. Un instant fasciné par les décors et les scènes qui s'offrent à vous (matérialisation d'équations, portraits vivants de figures historiques...), vous allez voir du côté des systèmes qui surveillent les cerveaux en cours de programmation. Il y a là de futurs droïds de protocole, robots majordomes, médics, robflics...
Il semble qu'il n'y ait rien d'autre à glaner ici. ➡ L 6

40 Cet immeuble est habité par 2386 profs d'université, écrivains et chercheurs. NB : l'immeuble a sa propre antenne pour se connecter sur la Matrice. Si vous savez qui chercher, essayez de trouver son appartement, sinon ➡ L

41 Le décor de ce lieu ressemble à une cuisine... eh ! impossible d'en ressortir sans répondre à une batterie de questions ! Lorsque vous avez fini, on vous propose des cuisines équipées, que vous refusez avec humeur, car vous avez perdu (1 mn) ➡ L

42 Cette bouche d'égout a l'air de vous inspirer. Auriez-vous des raisons d'aller traîner dans ces boyaux malodorants ? ➡ L

43 Alors que vous cherchez à forcer l'entrée du bureau virtuel de Mars Maldis (carnets de rendez-vous et courriers en tous genres), une silhouette genre fil de fer vous saute dessus : le cybop. En (1 mn), celui-ci est virtuellement assommé, non sans vous avoir causé la perte de 1PV. Et lorsqu'il se réveillera, il lancera probablement sur vous un programme anti-intrus ! Très vite, vous trouvez deux clés, que vous mémorisez : CCP=+100, CEL=+30. Une adresse revient souvent (avec l'indication de grosses sommes d'argent versées) : celle de la Compagnie de Forage Rapide des Tunnels CFRT.
Ah mais voilà des choses intéressantes : une série de neuf lignes de notes suspectes : 1- spéc. animaux, 2 - spéc. plantes, 3 - spéc. vents, 4 - spéc. fleuves, 5 - spéc. volcans, 6 - spéc. planètes, 7 - spéc. spiritualité, 8 - spéc. occulte, 9 - spéc. légendes. Mille octets ! Cela vous évoque les bulletins d'actualité de ce matin : cinq des plus grands chercheurs et spécialistes universitaires ont été kidnappés hier soir ou ce matin. Et encore, vous n'avez pas pu suivre les actualités durant la journée : d'autres ont pu disparaître depuis... En fouillant encore, voici une seconde liste, avec les trois lignes suivantes :
10 - spéc. argent (spécialiste argent ? ! Ça pourrait être Charlie !)
11 - spéc. sociologie
12 - spéc. de la guerre et de la résurrection des esprits du passé, futur maître des forces nouvelles, moi !
Un frisson vous parcourt l'échine. Mars Maldis est-il un fou, ou un réel sorcier capable de réveiller des « esprits du passé » ? En tout cas, vous voici avec une nouvelle urgence : soustraire la prochaine victime sur la liste, le « plus grand spécialiste en sociologie ». Mais comment le trouver ? Peut-être à la Central Info Public, la CIP, mais il faut alors repasser par la Matrice S. (1 mn)
Où aller ? Comme le cybop reprend conscience et appelle un programme chien de garde, vous quittez la CPV ➡ L 134

44 Ce sont neuf grands spécialistes, chercheurs universitaires ou directeurs d'instituts qui ont maintenant disparu sans laisser de traces. La plupart habitait les immeubles 40 et 109. La police ne donne aucune explication. Le reporter ajoute qu'il faut s'attendre à de nouvelles disparitions. En saurait-il plus ? Mais impossible de trouver ses coordonnées ici. (1 mn) ➡ 24

RÈGLES (suite)

La Matrice

Entrer dans la Matrice, c'est entrer dans un monde parallèle fait de décors synthétiques, devenir un groupe d'impulsions informatiques qui se déplace dans un réseau d'ordinateurs reliés à d'autres ordinateurs, à des caméras, des senseurs divers, des satellites, des banques de mémoires... Parfois, des programmes de protection actifs (chiens de garde) vous coûtent des points de vie (PV).

46 (1 mn) Ces cabines sont toutes occupées, et par des individus qu'on ne saurait déranger sans déclencher une bataille rangée, justement. Revenez en L 2

47 Des caméras permettent de visualiser l'endroit : un vaste hangar souterrain abrite les plus énormes accus qu'il vous ait été donné de voir. En sortie des accus, d'énormes câbles rouge vif ▬ s'enfoncent dans des conduits creusés par... la Compagnie des Tunnels, bien sûr. Hélas, impossible d'aller par là. ➡ L20

48 (1 mn) Vous tombez sur la zone mémoire correspondant aux caméras de surveillance, qui permettent de voir le moindre recoin de la CPV. A cette heure, les bureaux sont déserts. Dans la salle de contrôle, deux cybops surveillent les machines en bavardant, et vous notez que l'un d'eux est « broché » directement sur le système. Il faudra éviter de rencontrer son image virtuelle dans l'ordinateur... Ah, voici la salle de scan. Stupéfaction : le plateau est bien là, mais désert, les spots éteints. La caméra est désactivée, et dans les loges : personne ! (1 mn) Evitant les programmes de surveillance, vous cherchez les connexions entre l'entrée par la Matrice S, le petit module censé sélectionner les cybops attirés par la pub, et la salle de scan. ➡ 65

49 (1 mn) Un tas de gens vidéophonent, quelques-uns sont connectés sur la Matrice. ➡ L

50 Quels intérêts peut bien avoir Mars Maldis dans cette compagnie ? L'accès par la Matrice D vous permet de fouiner dans les informations confidentielles, où est mentionnée l'existence d'une ligne privée alimentant une machinerie non identifiée située dans un local voisin de la Centrale, appartenant à un certain Mars Maldis... Prudent mais intrigué, ➡ L 47

51 Central Info Public. Allez lire les infos d'accès public en L24, puis ➡ 73

52 Une connexion se fait, et vous accédez aux circuits de la caméra de scan dans les studios de la CPV. La caméra est devenue vos yeux, et sous votre regard tourbillonne avec grâce et lenteur la célèbre XX dans le plus simple appareil. Vous en ressentez un vertige... un peu trop fort car, distrait, vous n'avez pas senti le piège venir : un dispositif vous aspire, tandis que vous sentez que votre vrai corps, connecté loin là-bas en ville, se digitalise sous l'effet d'une force surnaturelle. Hélas, vous n'avez pas la force comme Charlie de résister au flux ➡ solution S1

54 Vous désactivez le « programme-cellule » et les programmes de conditionnement. Après un instant de stupeur, les neufs esprits s'aventurent hors de leur prison, et vous les voyez dans l'univers virtuel sous forme de silhouettes schématiques. Tous se sont connectés à la Matrice suite à une invitation ou une publicité, ou encore un faux message, et ne comprennent rien à ce qui leur est arrivé ensuite, sauf le spécialiste de l'occulte : il a reconnu dans les incantations divers noms de divinités anciennes et de pouvoirs oubliés. Pour lui pas de doute, leur ravisseur (Mars Maldis, puisque vous leur communiquez vos suppositions) est à la fois un informaticien de génie, riche de surcroît, mais aussi un sorcier doué de pouvoirs surnaturels : ce n'est qu'ainsi qu'il a pu désintégrer les corps de ses victimes au moment où il ravissait leurs esprits. Et il faut maintenant l'arrêter car lui seul peut (peut-être), si on le force, leur rendre leur corps. Sinon, ils resteront prisonniers de ces cerveaux positroniques... « De plus, ajoute l'occultiste, nous devions d'après ce que j'ai compris, servir chacun à réveiller une divinité ancienne, au cours d'une grande incantation. Nos énergies devaient je suppose être transmises vers un lieu ancien ou magique. Il faut trouver ce lieu et le détruire, car sinon, si Mars Maldis s'échappe, il pourra recommencer son incantation avec d'autres que nous... »
Vous retournez dans la Matrice D ➡ L 35
Vous vous occupez de désactiver le cerveau qui attend toujours l'arrivée de Charlie. ➡ 4
Vous explorez le réseau rattaché aux neuf cloches ➡ suivez le L noté ▬
Vous explorez le réseau rattaché aux trois autres cloches ➡ suivez le L noté ▬

56 Si ce n'est pas déjà fait vous pouvez revenir libérer les prisonniers des neuf cloches ➡ 54, ou bien essayer de déconnecter le cerveau positronique qui attend Charlie ➡ 4. Sinon ➡ L 35

57 (1 mn) Curiosité en éveil, vous évoluez dans les fichiers administratifs de la CPV, entrant grâce à vos talents d'Arsène Lupin virtuel dans les fichiers privés de la direction. Vous apprenez que la CPV appartient à un certain Mars Maldis, qui est aussi propriétaire, actionnaire ou « principal consultant technique » d'autres sociétés : la Compagnie d'Electricité CEL, la Compagnie des Réseaux CER, la Compagnie des Cerveaux Positroniques CCP, et un certain « comité ». ➡ 43

58 Traditionnelle visite guidée qui vous permet de voir des alignements d'ordinateurs, mais aussi des paquets de câbles qui partent par des souterrains. Tout indique que vous êtes dans une salle des sous-sols.
Les clients peuvent aussi ici régler des problèmes administratifs avec la CRI.
Vous revenez à la Matrice S ➡ L 105
Vous observez mieux ➡ 61

60 (1 mn) Ces cabines sont occupées par des personnes à la carrure et au faciès peu engageants. Quoique, le petit vieux, là-bas... il se laisserait peut-être convaincre par votre meilleur air menaçant... Ah, pas de veine, il est connecté sur la Matrice, la K-bin est autoverrouillée, et tirer dans la vitre pour le sortir de là vous vaudrait une intervention rapide des robflics, difficile à justifier.
Si (PHO) alors ➡ 80
Sinon ➡ L 2

61 Vous repérez une connexion directe ici avec la Matrice D.
Vous partez vers la Matrice D ➡ L 35
Vous passez en Matrice D pour réentrer à la CRI ➡ 27

63 Vous sortez votre vibroflingue mais Mars Maldis remarque le geste, et avant même que vous ayez tiré, vous entendez des cris derrière vous. Un taxidroïd antigrav a quitté sa trajectoire et fonce vers vous. Ce diable de sorcier dément en a probablement pris le contrôle via la Matrice. Tout en tirant dans la porte vitrée qui se brise, vous faites le bond de votre vie pour éviter le véhicule fou qui vous heurte (1PV).
Si vous êtes mort, pour vous, c'est la FIN.
Si vous êtes encore vivant ➡ 68

65 (1 mn) Vous trouvez bien l'accès depuis la Matrice S, mais il donne directement sur les divers jeux proposés (523 utilisateurs y sont connectés). Ah si, voici le module de sélection, mais... il est programmé pour se déclencher uniquement sur certains pseudonymes, où vous reconnaissez les plus usuels de Charlie... C'est l'amorce d'un piège ! En suivant les circuits logiques, vous stoppez devant une zone bizarre : le descriptif d'un décor virtuel... quelqu'un qui serait à l'intérieur de la zone verrait... (vous décortiquez les données graphiques)... une grande salle... une grosse boîte sur un pied mobile (une caméra ?)... des fils ou des câbles... et ça : 1,76-90-60-90, hum... ce serait bien la modélisation de top modèles virtuels. Ceci est une copie virtuelle de la salle de scan, qui a dû servir à piéger Charlie. Et effectivement, juste derrière cette fausse salle de scan, la zone mémoire suivante est un puissant module d'aspiration psychique, comme seule la police psy a le droit d'en posséder. Cette chose effrayante est en train de vampiriser Charlie, qui doit toujours résister puisque le programme tourne en boucle. La sortie de l'aspirateur psy est connectée vers une autre adresse, celle de la Compagnie des Cerveaux Positroniques CCP.
Vous retournez vers la Matrice D ➡ L 35
Vous essayez de vous infiltrer dans le flux d'énergie qui sort de l'aspirateur pour vous laisser emmener vers la CCP ➡ 74.
Vous revenez fouiner dans les mémoires de la CPV ➡ 57.
Vous tentez de le désactiver ➡ 115

66 La flaque où vous mettez le pied est en fait une amibe mutante. Heureusement vous connaissez la parade : avant

RÈGLES (suite)

La ville virtuelle

Réservée à l'usage des Services de Surveillance Civique, elle est interdite au public. Dès que vous y entrez, vous êtes pourchassé par des programmes « pentaphages » : chaque fois que vos points de vie tombent juste sur un multiple de 5 (25, 20,15,10,5) le pentaphage surgit et vous dévore 4PV ! En ville virtuelle, on peut poser des questions aux gens, essayer des actions. La réaction des gens est estimée par l'ordinateur (qui sait tout, mais ne dit que le minimum). Ces réactions ne sont pas réelles (assommer une personne indique que vous pourriez l'assommer dans la réalité, mais la personne réelle continuera, elle, ses activités normalement). En ville virtuelle, il est impossible de se connecter soi-même à la Matrice.

● Règle : en vous promenant en ville virtuelle, lisez les choix précédés d'un (V) au lieu des choix normaux. Ex : « ➡ 24 (si (V) ➡ 43) », signifie en ville réelle vous lirez la note 24, ou en ville virtuelle la note 43.

que cette horreur ne vous digère le pied, vous arrachez deux câbles du réseau électrique et électrocutez la créature, et vous-même un peu au passage (-1PV) ➡ 99

68 Le bris de la porte vitrée a déconnecté le sorcier. C'est déjà ça. Mais il faut arrêter Mars Maldis qui d'un bond sort de la K-bin et tente de se fondre dans la foule. Vous le poursuivez, réussissant un placage digne des meilleurs rugbymen.
« Au secours, police ! », glapit le sorcier à l'attention des robflics. L'un d'eux éructe de sa voix de ferraille : « veuillez laissez ce citoyen ou nous tirons ! » Mais vous lui coupez la parole : « détec B-707, j'ai des preuves contre cet individu, responsable de dix enlèvements ou tentatives d'enlèvement dans ces dernières 24 h ! ». Le témoin lumineux du robflic passe du rouge au bleu, signifiant qu'un officier parle maintenant en direct :
« Holà, détec B-707, on pêche le gros poisson ? »
Et tandis que vous brandissez sous le nez d'un des robflics les documents qui accusent le sorcier rageur et piteux, une équipe TV vous cadre déjà en plan serré : « monsieur le détective, voudriez-vous narrer pour nos spectateurs comment vous avez élucidé « l'affaire des neuf cerveaux » ? »
« Haha ! rétorquez-vous à la camera TV, ce n'était plus l'affaire des neuf mais des douze cerveaux dont il a failli être question, et bien plus encore, d'un cauchemar pour notre cité… Mais rassurez-vous, tout danger est maintenant écarté… » ➡ solution S6

71 (1 mn) Tout un tas de gens vidéophonent, quelques-uns sont connectés sur la Matrice. Un petit vieux, connecté lui aussi, regarde au dehors d'un air perdu dans ses pensées.
Vous l'observez un peu plus longtemps (1 mn) ➡ 11

72 Vous débouchez dans un système informatique assez simple, lui-même connecté à des dizaines de terminaux, un pupitre de commandes, et, chance, une caméra de surveillance, qui vous permet de voir des alignements d'ordinateurs, mais aussi des paquets de câbles qui partent par des souterrains. Sur chaque machine figure le logo de la Compagnie des Réseaux Informatiques, la CRI, et tout indique que vous êtes dans une salle secrète des sous-sols. Dans un angle, vous apercevez une porte métallique comme celles qui donnent généralement accès aux égouts…
Vous rebroussez chemin ➡ 56
Vous explorer plus longtemps les possibilités du pupitre ➡ 96

73 Vous voulez en savoir plus sur les spécialistes disparus ➡ 100
Revenir à la Matrice D ➡ L 35

74 Le flot d'énergie vous emporte ➡ solution S1

76 Vous débouchez dans une structure informatique simple et réduite : ce que vous identifiez comme une antenne (mais elle ne semble capter aucun signal radio, comme si elle était loin sous terre). Le circuit permet d'atteindre neuf autres structures de ce genre. Il n'y a rien d'autre à voir, et vous revenez à la CCP ➡ 56

77 La Compagnie de Forage Rapide de Tunnels CFRT. Cette firme n'a pas d'accès par la Matrice D. Seul un ordinateur réservé aux contacts clients est connecté à la Matrice S. Vous arrivez tout de même à vous infiltrer dans la zone privée de la mémoire. Cherchant à accéder à une caméra, vous en trouvez une utilisable sur un petit robot d'inspection remisé, que vous activez. Le robot est dans un tunnel désert, et vous décidez de l'explorer. Le tunnel est incroyablement long, et à un moment surgissent d'un boyau latéral d'énormes câbles électriques rouge vif. Plus loin encore, le tunnel, récent et régulier, fait place à de très anciennes galeries encombrées de débris, inaccessibles au robot. Revenant dans les zones administratives de la compagnie, vous trouvez un dossier succinct sur ce tunnel : « creusé pour M, code accès passage secret entre égouts et tunnel : PS=+70 ». Soudain, vous êtes agressé par deux programmes chien de garde : pour pouvoir ressortir vers la Matrice, il faut affronter un des deux : le gros (qui cause -2PV) ou le petit (qui cause -1PV) ➡ L

78 Ce riche homme d'affaires, membre influent du Consortium des Armements, n'a pas eu de succès en se présentant aux dernières élections avec un programme de « retour aux traditions de la société antique ». L'étrange candidat n'a plus fait parler de lui depuis. (1 mn) ➡ 24

80 Mais oui, dans cette cabine, pas de doute, c'est LUI. Ce petit vieux à l'aspect inoffensif, les yeux fixes, connecté sur la Matrice, c'est votre ennemi public numéro 1, c'est Mars Maldis ! Bien sûr pour l'arrêter, vous pourriez attendre qu'il sorte, mais il sera trop tard ! Il faut agir maintenant. Mais cela veut dire briser la vitre de la porte d'un tir de vibroflingue, puis probablement une bagarre avec M, et l'intervention rapide des robflics. Ce que vous pouvez vous permettre si vous avez des preuves matérielles contre lui.
Si (PR) ➡ 63. Sinon ➡ L3

81 D'un tir de vibroflingue ajusté, vous sonnez la créature qui s'écroule sur vous de tout son poids glaireux (-1PV). ➡ L (si (V) ➡ 99)

83 Indiscret comme tout bon détec, vous potassez les notes de Pinpin, qui semble aller souvent au bar « Le 137 » qui est en fait une arrière-salle du 37 (si vous allez en L 37, ne manquez pas de vous reporter directement à la note 137).

85 La Compagnie des Cerveaux Positroniques CCP. Quel endroit étrange. Cette firme fabrique les cerveaux artificiels destinés aux droïds et autres robots capables de réflexion et de réactions « humaines ». On peut ici régler ses problèmes de factures ou faire des commandes auprès des hôtesses virtuelles de la Compagnie. Rien de spécial. ➡ L

86 Quelle horreur ! Vous êtes resté coincé 30 minutes dans cet ascenseur.
Mélina Karantsis est d'abord incrédule en entendant votre histoire, et vous trouve culotté de lui interdire de se connecter sur la Matrice par un prétexte quelconque. Or justement, un appel retentit au vidéophone : c'est sa vieille maman qui lui dit : « Ah Mélina, rejoins-moi sur la Matrice, j'ai quelque chose d'important à te montrer ». Mélina va pour se connecter, mais elle accepte - pour vous rassurer - de rappeler sa maman et vous prouver qu'il ne s'agissait pas d'une scène fictive envoyée de la CPV. Vous la voyez blêmir lorsque le même vieux visage apparaît et déclare « Mélina ? Quelle surprise… Tu ne donnes pas souvent de tes nouvelles. Qu'est-ce qui t'amène ? ». Cette fois Mélina promet de ne plus toucher une console jusqu'à nouvel ordre. Voilà déjà une douzième victime que Mars Maldis n'aura pas. Mais le fait que Mars Maldis ait décidé de s'occuper de Mélina confirme vos inquiétudes : il ne s'occupe plus de Charlie, ce qui est lourd de sens… Il ne vous reste que quelques minutes, tandis qu'il guette l'arrivée de Mélina sur la Matrice.
Si vous avez les (PR) il vous reste juste 2 mn pour arrêter Mars Maldis ➡ L
Si vous savez où trouver les (PR), Mélina vous propose de gagner du temps en prenant le risque de se connecter et en tentant de résister comme a fait Charlie : elle peut tenir 10 mn… peut-être. Si vous acceptez ➡ si (V) 29, sinon L et comptez les minutes. Si vous dépassez dix, ➡ solution S4. Si vous refusez ➡ solution S3

88 Les égouts ont beau être éclairés, vous tenez fermement votre lampe d'une main, et le vibroflingue de l'autre. Le passage finit en cul-de-sac sur une porte métallique. Vous pouvez rebrousser chemin ➡ L, ou essayer de crocheter la serrure ➡ 123

89 Vous débouchez dans une structure informatique simple et réduite : ce que vous identifiez comme une antenne (mais elle ne semble capter aucun signal radio, comme si elle était loin sous terre), et une caméra extérieure. La caméra ne donne aucune image… ou alors, si… très faible, car la seule source lumineuse est fort loin, et vous peinez à distinguer… un temple, un temple gigantesque, décoré de douze statues géantes et monstrueuses. Autour de leur tête brille des tiges métalliques, comme des antennes !
Incongru au milieu de ce décor de cauchemar, un véhicule accidenté détonne :

Solution

Voici un parcours optimal : vous sauvez le monde, mais en plus vous savez pourquoi.
Certains épisodes peuvent être inversés sans changer le résultat final.

Le parcours :
7, 2, 12, 14, 16, 21, 35, 98, 48, 65, 57, 43, 134, L35, 39 (+clé =139), 54, L [redacted] vers L72, 96 (PHO), (PR), L [redacted] vers L89, 56, L35, 20 (+ clé = 50), L47, L20, L, L22, 23, 77, 22, 35, 51 (24), 73, 100, 83, 22, 23, 5, 6, 2, (V) 101, 29, 71 (49,30), 11, 15, L2, L42, 106, 81, 38 (+ PS =108),13, 25, 88, 123, 91, 123, prendre les (PR) imprimées en 72, 37 (= 137), 40 (+ Karantis = 86), 2, 80, 63, 68, Solution S6 !

Il est possible de sauter certains de ces paragraphes et d'aboutir, mais sans savoir ce qui se tramait exactement.

Solution S1

Hélas, nul ne connaîtra votre sort. Vous ne reviendrez jamais raconter votre histoire, car pour vous c'est la FIN…

Solution S2

Bravo, vous avez sauvé Charlie. Mais les disparitions continuent, et c'est un autre grand économiste qui est enlevé.
➡ solution S4

une petite excavatrice, avec le logo de la Compagnie des Tunnels...
Il n'y a rien d'autre à voir, et vous revenez à la CCP ➡ 56

91 En tapant sur « connexion en cours », vous faites apparaître un organigramme connectant ensemble diverses icônes : l'une est notée « K-bin 60 » ➡ 123

93 Lorsqu'il n'est pas en vacances, ce personnage à l'humour caustique écrit des ouvrages sur l'argent et les finances, plus précisément sur des processus qu'il a d'abord testés en faisant chaque fois un peu plus fortune.
Des mauvaises langues prétendent qu'il serait deckeur, allégations non vérifiées. (1 mn) ➡ 24

96 Véritable gare de triage, le pupitre est fait pour router les instructions de l'utilisateur vers divers lieux, appareils ou zones de mémoires.
En ce moment, par exemple, il relie une K-bin située en L2 où se trouve l'utilisateur (K-bin 60) avec une interface privée (celle de Charlie) mais aussi avec une zone mémoire de la Compagnie des Plaisirs Virtuels (la zone 23) qui elle-même actionne un psycho-aspirateur, et avec la zone de la CCP où sont le cerveau positronique « en attente de Charlie » et le « cerveau-maître » que visiblement Mars Maldis a prévu d'occuper durant son incantation. C'est terrible : il y a là toutes les preuves pour accuser Mars Maldis, y compris sa photo (notez PHO) ! Mais vous êtes immatériel, et les preuves doivent être matérielles. Ah, le pupitre est connecté sur une imprimante : vite, vous lancez l'impression (PR), en espérant pouvoir venir la rechercher sous forme réelle !
Vous notez que dans une autre configuration du pupitre, le « cerveau-maître » est directement relié à un appareil difficile à identifier, situé au bout d'un autre réseau qui s'enfonce encore plus loin.
Vous rebroussez chemin ➡ 56
Vous allez voir au bout de ce nouveau réseau ➡ suivre le réseau ▬▬

98 Vous voici au cœur des données de la CPV, flottant dans un univers virtuel agrémenté ça et là d'images ou de décors mis là par les cybops ou les programmeurs pour égayer leur espace de travail. Les programmes et les zones de mémoires y apparaissent comme des formes géométriques parcourues de données, et les connexions entre les zones de mémoire, ou avec d'autres ordinateurs, ou encore avec la Matrice, comme des tubes lumineux où s'écoulent des icônes et des symboles (Si vous avez lu la note 134, vous perdez 1PV). ➡ 48 ou ➡ L

99 Vous mémorisez la zone où évolue le monstre. Si vous repassez ici (dans (V) ou dans (R)), il ne vous surprendra plus (et vous ne perdrez pas de PV). ➡ L

100 Les membres du dernier Comité du développement du Territoire étaient : 1- spéc. animaux Blaise Alèze, 2 - spéc. plantes Rick Azzaraye, 3 - spéc. vents Max Relackse, 4 - spéc. fleuves Raoul Coule, 5 - spéc. volcans George Fafnir, 6 - spéc. planètes Ségal Hilet, 7 - spéc. spiritualité Nina Wagen, 8 - spéc. occulte Albert Tulu, 9 - spéc. légendes Hector Tator, 10 - spéc. finances Charlie Charles, 11 - spéc. sociologie Mélina Karantsis, 12 - spéc. défense et armement, Mars Maldis.
Visiblement, si Charlie cède, Mélina Karantsis sera la prochaine victime. Mais comment la trouver ? Vous notez le nom du journaliste, Pinpin. Vous cherchez son « bureau virtuel » dans Centralinfo ➡ 83
Sinon ➡ L6

101 Vous pouvez par ici revenir en 5.

105 La Compagnie des Plaisirs Virtuels, CPV. A la demande du module d'entrée de ce serveur de jeu, vous donnez votre pseudo usuel, et vous pouvez accéder aux cinquante jeux proposés, mais pas à la fameuse séance de scan. Rien d'autre ici.
Vous retournez à la Matrice ➡ L 23
Tiens, et si vous donniez le pseudo usuel de Charlie (Picsou) ? ➡ 52

106 Surgissant du flot visqueux et fétide, un serpyclope glutineux vous assaille ➡ 81

107 Tous les cinq ans, le Comité de Développement du Territoire soumet ses projets à un comité d'observation composé de spécialistes, dont les noms sont tenus secrets afin d'éviter les pressions. (1 mn) ➡ 24

108 Le passage vous conduit en L 13

109 Cet immeuble est habité par 2423 profs d'université, écrivains, philosophes et chercheurs. Si vous savez qui chercher, essayez de trouver son appartement, sinon ➡ L

110 ➡ solution S2

112 Ces petits tunnels, à peine des boyaux, servent à faire passer un maillage de câbles électriques qui semblent envelopper les lieux. Une sorte de cage de Faraday à l'envers, peut-être destinée à créer un champ magnétique colossal ? Vous n'avez pas les moyens d'y faire beaucoup de dégâts... ➡ L

115 Vous désactivez la machine infernale, mais épuisé par l'effort mental, vous vous déconnectez... ➡ 110

123 En (2 mn) la serrure cède, et vous entrez dans la salle des ordinateurs de la CRI. Contre un mur, un pupitre de commandes avec une imprimante et des écrans : l'un clignote avec la mention « n° 11 en attente ». Le pupitre possède une connexion pour broche cervicale, mais ce n'est pas la même que vous, et vous ne pouvez pas l'utiliser.
Vous pouvez tapoter (1 mn) sur le clavier du pupitre pour en tirer quelques infos ➡ 91, ou prendre ce que vous devez prendre, et ressortir ➡ L

134 Désormais, si vous revenez plus tard à cet endroit, un chien de garde apparaîtra chaque fois, vous causant la perte de 1PV ➡ L 35

137 Pinpin est là. D'abord contrarié que vous ayez mis le nez dans son bureau, il sent bien que votre affaire est grave, et vous donne le numéro d'appartement de la personne que vous recherchez : ajoutez au n° de l'immeuble où elle habite son nom de famille ➡ L 3

139 La Compagnie des Cerveaux Positroniques CPP. Quel endroit étrange. Cette firme fabrique les cerveaux artificiels destinés aux droïds et autres robots capables de réflexion et de réactions « humaines », et vous évoluez au milieu de programmes d'apprentissage qui ressemblent à des encyclopédies vivantes. Un instant fasciné par les décors et les scènes qui s'offrent à vous, (matérialisation d'équations, portraits vivants de figures historiques...), vous allez voir du côté des systèmes qui surveillent les cerveaux en cours de programmation. Il y a là, sous des cloches de verre métallisée hérissées de câbles, ceux de futurs droïds de protocole, robots majordomes, médics, robflics, qui communiquent entre eux tout en recevant leur « éducation »...
Mais voilà peut-être ce que vous cherchez : gérées par une zone mémoire à part, des cloches abritent neuf cerveaux portant des noms de code tels que « sp. animaux », « sp. plantes », « sp. volcan », « sp. occulte »... Ils sont soumis à une sorte de conditionnement agressif qui leur inculque des incantations dans une langue inconnue, et un « programme-cellule », comme ceux utilisés par les forces de police, les tient prisonniers. Pas de doute, ce sont les grands spécialistes disparus. Vous ignorez où sont leurs corps, mais leurs esprits sont enfermés dans ces cerveaux artificiels. Juste dans la zone mémoire voisine, trois autres cloches abritent des cerveaux positroniques « inhabités ». Sur l'un d'eux, vous détectez un message répétitif : « en attente... incident... en attente... incident... » Certainement le dispositif où serait l'esprit de Charlie, s'il ne résistait pas encore.
Un réseau part des neuf cloches et un autre réseau part des trois autres cloches, séparément.
Vous essayez de désactiver le système d'attente du cerveau destiné à Charlie ➡ 4.
Vous essayez d'abord de libérer les neufs prisonniers ➡ 54.
Vous explorez le réseau rattaché aux neuf cloches ➡ suivez le L noté ▬▬
Vous explorez le réseau rattaché aux trois autres cloches ➡ suivez le L noté ▬▬

LABYRÔLE

Solution S3

Bravo, vous avez évité à Mélina de subir un sort peu enviable. ➡ solution S4

Solution S4

Le soir même, à minuit, les lumières vacillent tandis que des cris retentissent au dehors : des hordes d'individus sortis du fond des âges déferlent sur la ville et le territoire. Le lendemain, un ordre nouveau est instauré, les êtres du passé régnent, et les humains modernes, ahuris, sont devenus leurs esclaves. FIN

Solution S5

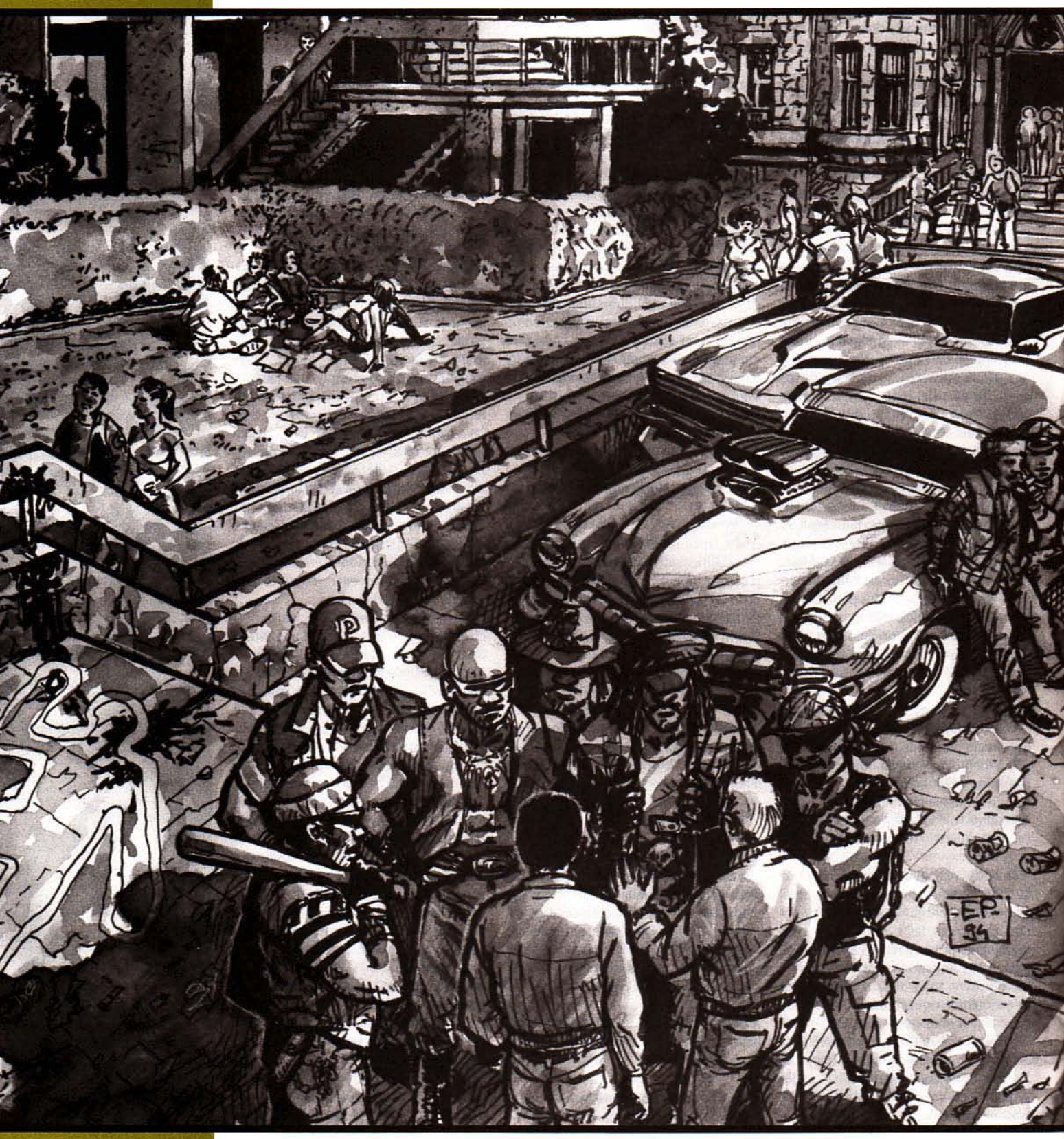
Les disparitions cessent, mais on ne retrouvera jamais les personnalités disparues. Si vous n'avez dit à personne que vous les aviez vues à la CCP, vous continuez votre vie de détec de classe B. Sinon, dès le lendemain matin, 2700 étudiants et chercheurs vous attendent sur le pas de votre porte, et pas pour vous féliciter.

Solution S6

Cette fois, c'est la FIN, et la bonne... Bravo.

texte
Fabrice Colin
illustration
Eric Puech

DOUBLE CAUCHEMAR



Pour Cyberpunk

Ce scénario peut être joué par un groupe de 3 à 6 personnages assez expérimentés : la présence d'un netrunner n'est pas indispensable ; la présence d'un média, même si elle est souhaitable, n'est pas une obligation. La possession du guide de *Night City* est quant à elle recommandée, quoique l'aventure puisse être transférée dans une autre grande ville américaine moyennant quelques modifications mineures (noms de lieux et de gangs principalement).

Now it can be told

L'histoire dans ses grandes lignes : la GOSTech (Global Offensive Structured Technologies), corporation d'importance moyenne a depuis quelques années des vues sur le jeune David N'Guyen, étudiant modeste mais netrunner hors-pair qui défraye régulièrement la chronique par ses équipées sauvages et spectaculaires au sein de la Matrice. Problème : David mène une vie pour le moins dissolue, dort très peu et se drogue copieusement avec tout ce qui lui tombe sous la main. Son système immunitaire en a pris un sérieux coup et les effets du S.H.A.I. (Syndrome d'Hallucinations Auto-Induites qui touche les netrunners drogués et provoque de terribles cauchemars qui mènent au suicide ou à l'arrêt cardiaque) commencent à le frapper de plein fouet. La GOSTech, qui le fait surveiller depuis quelques années et entend lui faire signer sous peu un juteux contrat d'exclusivité – afin d'utiliser au mieux ses étonnantes capacités – prend peur, à raison, pour sa santé et pour sa vie. Après que l'étudiant ait frôlé la mort à plusieurs reprises, la corpo décide de l'hospitaliser, de gré ou de force. Plutôt de force. Avant d'avoir pu réaliser ce qui lui arrivait, le jeune prodige est transféré au centre médical de Night City dans une chambre privée ultra-luxueuse, aux frais de la GOSTech.

Il n'existe qu'un seul traitement connu capable de juguler les effets du S.H.A.I. et il est commercialisé à l'unité par une firme en pleine expansion, la Sweet East Inc. (SEInc) qui se réserve le droit assez scandaleux de refuser le traitement à des particuliers sans avoir à se justifier ni à expliquer sa décision. La SEInc a d'excellents motifs de haïr les dirigeants de la GOSTech (les deux directeurs ont suivi la même formation et se détestent cordialement ; de plus, la firme médicale aimerait également récupérer le jeune N'Guyen pour ses propres services) et pour cette raison refuse d'assurer le traitement du netrunner. A moins d'un miracle, ce dernier est condamné à brève échéance, même s'il ne touche plus une cyberconsole de sa vie. En matière de représailles, la GOSTech fait enlever Tony Slandon, étoile montante de l'équipe de Football US des NC Rangers, par une bande de Frikans Crushers – un gang de blacks prêts à tout pour quelques eurodollars. La SEInc est actuellement le sponsor principal des NC Rangers. Privés de leur quarterback vedette, ces derniers risquent fort de passer à côté de la demi-finale de la Super-League qui les oppose aux Magic Stars d'Orlando. De colossales sommes d'argent sont en jeux (on connaît le problème…). La GOSTech est bien décidée à ne relâcher Slandon qu'une fois le processus de guérison de « son » netrunner sérieusement engagé.

Où est Tony ?

Les PJ sont des amis très chers de Tony Slandon et de sa femme Wanden. Le meneur et les joueurs peuvent décider ensemble des liens qui les unissent : à titre d'exemple, l'un des personnages a pu être témoin à leur mariage, ou poursuivre ses études dans la même classe que Tony, etc. Ce soir, c'est l'anniversaire de Wanden et le couple a invité ses amis au Casa de Sevilla, l'un des meilleurs restaurants de Night City. A cause des emplois du temps surchargés de chacun, un rendez-vous a été fixé devant l'entrée à vingt heures précises. A l'heure dite, Wanden est là. Son sourire ne parvient pas à dissimuler une certaine anxiété : son mari, d'habitude extrêmement ponctuel, n'est pas encore arrivé. Au bout d'une demi-heure, la jeune femme a passé en revue la plupart des éventualités. Elle appelle chez elle toutes les cinq minutes avec son téléphone cellulaire, mais se heurte chaque fois à son propre répondeur. Il est maintenant vingt et une heures : c'est sûr, il est arrivé quelque chose. Tony aurait prévenu de son retard s'il avait été en mesure de le faire. Wanden désire que les PJ la ramènent chez elle. Le couple habite dans le quartier « black » de Coastview (ils sont tous deux d'origine sud-africaine), une riche banlieue résidentielle située au sud de Night City. Tout de suite, Wanden fouille son appartement (270 m² avec vue sur la baie de San Morro) à la recherche d'un indice quelconque, puis s'assoit sur son canapé Surnistar en cuir synthétique violet et fond en larmes…

Les PJ peuvent peut-être commencer à prendre les choses en main. D'après Wanden, l'emploi du temps de Tony est très régulier : il travaille chaque matin du lundi au samedi inclus comme testeur pour une firme médicale (la SEInc) qui est aussi le sponsor de son club. Il déjeune en ville entre midi et une heure puis rejoint le Mc Cartney stadium où il s'entraîne de 14 heures à 19 heures. Ses journées sont soumises à un contrôle très pointilleux car il ne doit se fatiguer à aucun prix. Une sortie lui est accordée un soir par semaine ; encore doit-il éviter autant que possible toute consommation d'alcool. Le dimanche est généralement le jour des matchs.

Pas mal pour un début

Si les PJ n'ont pas la présence d'esprit de le faire, Wanden ira interroger la concierge ; cette dernière, sympathique « mama » africaine dotée d'un accent assez prononcé, est constamment à l'affût. Elle se méfie d'abord un peu des PJ (des blancs, certainement) mais dès qu'elle se rend compte qu'ils ont vraiment l'aval de Wanden, elle se livre sans retenue. Il faudra supporter ses considérations générales sur la vie du quartier avant d'en tirer quelque chose d'intéressant. « Maintenant que vous le dites… », oui, elle a vu à plusieurs reprises des hommes (noirs) qui le cherchaient. « Oh ! Mais ils n'étaient pas habillés comme les gens d'ici, ça non, ma'ame Wanden ! » Pantalons de cuir, chemises déchirées, tatouages… Ils étaient quatre, mais c'était toujours le même qui s'exprimait. Leur tatouage ? Deux silhouettes, une blanche et une noire, jouant au bras de fer. C'est le bras noir qui gagne (« ou le blanc – hésite la concierge – je ne me souviens plus très bien »).

L'autre personne susceptible d'apporter des renseignements aux PJ est le gardien du parking privé de la résidence (l'idée sera suggérée par Wanden ou par la concierge au besoin). L'homme, un black d'une cinquantaine d'années, se souvient avoir refusé l'entrée à une bande correspondant assez fidèlement à la description donnée par la concierge. Ils étaient quatre, juchés sur un vieil aérogyre trafiqué de couleur rouge, jaune et verte. C'était il y a trois jours. Il ne les a pas revus depuis. Ce soir, il est formel : Tony Slandon n'est pas rentré chez lui. Sa voiture – une « banale » Toyota Avante – n'est pas garée dans son box. Mystère… Si l'un des personnages est média, cop ou fixer, il sera certainement capable d'identifier les « visiteurs » qui cherchaient Tony, et l'ont apparemment trouvé : un jet d'INT + Connaissance de la Rue de difficulté 20 sera néanmoins nécessaire. Les Frikans Crushers sont un gang de blacks qui revendiquent violemment leurs origines ethniques. Ils sont peu nombreux sur Night City (quelques dizaines), et leur quartier de prédilection est bien sûr le NorthSide. Certaines corpos utilisent parfois leurs services, car ils sont très sensibles aux arguments financiers (et uniquement à cela) ; il leur arrive pourtant plus souvent d'agir pour leur propre compte.

Le S.H.A.I. dans le jeu

Ne dramatisons pas : les risques, pour un netrunner drogué d'être touché par les effets du S.H.A.I. sont assez faibles ; ils sont cependant réels. Les premiers symptômes se traduisent par des étourdissements fréquents, des cauchemars étonnamment précis ayant pour cadre tout espace de réalité virtuelle, des sueurs nocturnes… en plus des effets de la drogue elle-même. A cet instant, le processus est déjà enclenché et son issue, dans 98 % des cas, est inéluctable, même si les causes sont supprimées. La mort intervient par arrêt cardiaque, et peut survenir pendant le sommeil de la victime. Le laps de temps s'écoulant entre les premiers signes du syndrome et son issue fatale varie d'une paire de jours à plusieurs années dans le cas d'un organisme particulièrement résistant. Si le MJ désire prendre en compte le risque du S.H.A.I. dans sa campagne de Cyberpunk, il peut appliquer la petite règle suivante : la consommation de drogue et la connexion au Réseau sont les deux activités « à risque » et on peut les classer en cinq catégories selon la fréquence d'utilisation : plusieurs fois par jour (5), une fois par jour (4), 2 ou 3 fois par semaine (3), une fois par semaine (2) ou une fois par mois au moins (1).

Pour connaître le risque encouru, on multiplie les facteurs des deux catégories, et on multiplie le résultat par la force de la drogue (de 1 à 4). Cela donne un résultat de 100 % maximum.
Le netrunner doit rater un jet d'1d100 sous ce pourcentage.
Dans le cas contraire, et s'il fait plus avec 1d10 que sa constitution, l'infortuné est touché par le S.H.A.I. L'évolution du syndrome devra être définie en accord avec le MJ suivant le score de CON notamment.
Exemple : David touche à la drogue 2 fois par semaine en moyenne (3), se connecte tous les deux jours (3). La drogue utilisée par le netrunner est le turbo (4), d'où un risque de base de 3 x 3 x 4 = 36 %.
David, malheureusement pour lui, réussit son jet (17 !) mais rate son jet de CON (il fait 6 alors que son score de CON est 4). C'est mal parti pour David N'Guyen...

Sur les coups de minuit, Wanden reçoit un coup de fil de David N'Guyen. Bien sûr, elle ignore tout de ce garçon. Il l'appelle de l'hôpital où il est retenu contre son gré ; il a trouvé son numéro en piratant les fichiers de Liste Rouge de la ville à l'aide de l'ordinateur du bureau de l'un des médecins-chefs. Toutes les nuits, le netrunner déambule dans les couloirs du centre médical dont il ne peut hélas s'échapper et il erre ainsi jusqu'au petit matin, absorbant au passage tous les médicaments qu'il peut trouver pour caresser encore le vague espoir d'un « trip » définitif. Les PJ peuvent suivre la conversation (en réalité : un monologue de quelques secondes) s'ils sont là car Wanden, à bout de nerfs, a branché le haut-parleur : « Bonsoir. Vous ne me connaissez pas. Enfin, euh... si, peut-être. Je suis David N'Guyen. Ils me retiennent ici, pour me soigner. Je suis à l'hôpital. Ils ont votre mari. Euh, n'appelez surtout pas les cops. Je ne sais pas où il est, mais... attendez, on vient... quelqu'un... le nom de la boîte, c'est, euh... ah, merde... Microte..., non, GOSTech, voilà. GOSTech. Il faudrait... » Clic.
Il est tard, désormais. Les PJ commenceront sans doute leur enquête le lendemain matin. Wanden est extrêmement angoissée et suggère de contacter la police, ce dont ses amis peuvent la dissuader sans trop de problèmes. Dans le cas contraire, il faudra compter tout au long de ce scénario avec les forces de l'ordre, qui non contents de piétiner laborieusement dans leur propre enquête, pourront mettre des bâtons dans les roues des PJ. En individus expérimentés, les PJ comprendront certainement que cette option n'est pas la plus souhaitable...

Nous nierons avoir eu connaissance...

Dès le lendemain, au moment de la journée que le MJ jugera le plus opportun, les PJ seront contactés, soit au téléphone tout d'abord, soit directement, par un certain Gustaffson qui est chargé des relations publiques chez SEInc. Il explique la situation en quelques mots : sa société est évidemment très ennuyée par la disparition du joueur phare de l'équipe qu'elle sponsorise. Il est de son intérêt de le retrouver le plus rapidement possible. Au cours d'une conversation téléphonique qu'il a eue le matin même avec Mme Slandon, Gustaffson a pu apprendre que les PJ possédaient déjà quelques pistes intéressantes. Le coup de fil passé par David N'Guyen, notamment, est particulièrement intriguant car si la firme médicale ne connaît pas ce garçon, le nom de la corporation qu'il a mentionnée (GOSTech), n'est pas du tout étranger à la SEInc ; mieux, pour des raisons qu'il préfère pour l'instant garder secrètes, Gustaffson a tout lieu de croire que cette entreprise est étroitement liée à l'enlèvement de Tony. Pour autant que les personnages puissent en juger, les deux corporations semblent hostiles l'une à l'autre... Leur interlocuteur ne leur en dira pas plus. D'autre part, la SEInc n'est pas décidée à engager des poursuites judiciaires à l'encontre de la GOSTech (car elle ne possède aucune preuve tangible) pas plus qu'elle n'entend lancer une action plus musclée contre elle. La seule chose qu'elle puisse faire pour l'instant, c'est enquêter. Gustaffson estime que les PJ sont compétents pour ce genre d'investigation (Wanden lui a dit tout le bien qu'elle pensait d'eux au téléphone) et la SEInc, peu désireuse d'abattre ses cartes, aimerait que les personnages se chargent de l'enquête, dans un premier temps au moins. En échange, la corporation est prête à fournir aux personnages tout le matériel dont ils pourraient avoir besoin – dans la limite du raisonnable – et à couvrir leurs frais incompressibles pendant la durée de l'enquête. Pour le reste, les PJ ont les coudées franches... étant entendu que la SEInc n'a jamais eu connaissance de leurs agissements en cas de problèmes légaux.
Les personnages sont libres de refuser la proposition de Gustaffson, auquel cas ce dernier leur demandera seulement de ne pas les gêner dans leur propre enquête. S'ils acceptent, la SEInc leur fixera un rendez-vous dans la soirée à l'endroit de leur choix, et leur fournira tout le matériel dont ils auront passé commande... dans la limite de leurs possibilités. Cela signifie que les PJ n'ont pas à débourser le moindre cent pour le matériel informatique et électronique dont ils auront besoin ; la question de l'armement est plus litigieuse et il faudra négocier âprement pour obtenir des armes lourdes.
Au sujet de la version des faits présentée par Gustaffson : il est manifeste que notre homme fabule, au moins partiellement. Le coup de fil passé par Wanden est réel, de même que la préoccupation sincère de la corporation pour « son » joueur. Par contre, la SEInc connaît parfaitement David N'Guyen. La GOSTech est entrée en contact avec elle il y a quelques semaines pour lui passer commande d'un traitement de type SYGMA 4, le seul à même d'enrayer la « downward spiral » du S.H.A.I. La SEInc, ayant effectué une enquête rapide sur l'identité du bénéficiaire du traitement, s'est aperçue que David N'Guyen intéressait la GOSTech à cause de ses exceptionnelles qualités de netrunner. En conséquence, elle a refusé de vendre le SYGMA 4 à cette corporation. (Au sujet de la culpabilité de la GOSTech dans l'enlèvement de Tony, la SEInc pourrait certainement « prouver » beaucoup de choses, mais ce serait s'engager dans un procès long et coûteux qui remettrait sur le tapis le droit de la SEInc à refuser un traitement à un patient de façon arbitraire. En 2020, les corporations préfèrent de toutes façons régler leurs problèmes sans l'aide de la justice). Elle est même entrée en contact avec David à deux reprises. Lors du premier « essai », David n'était pas encore hospitalisé, mais la GOSTech avait déjà effectué sa demande. Les émissaires de la SEInc expliquèrent à l'étudiant qu'ils ne pouvaient prendre en charge son traitement qu'à la condition qu'il signe avec eux un contrat d'exclusivité qui l'aurait engagé à travailler pour eux par la suite. N'Guyen, qui ignorait même que la GOSTech avait l'intention de l'hospitaliser, les « envoya promener » assez grossièrement. Quelques jours plus tard, David, qui s'était décidé, via un ordinateur de l'hôpital où il résidait désormais, à reprendre contact avec la SEInc (laquelle aurait pu, qui sait ? le sortir de là), apprit qu'il était l'enjeu d'un chantage et qu'un footballeur – dont il découvrit le nom par lui-même – avait été enlevé pour servir de monnaie d'échange. Ses interlocuteurs lui précisèrent qu'ils ne pouvaient organiser une quelconque évasion, pour la bonne raison qu'il avait fait quelques jours plus tôt la une du principal journal de Night City, *Night City Aujourd'hui* (voir le chapitre : « Moi, David N'Guyen, 19 ans... »). Du coup, le netrunner mit fin de lui-même à la conversation, sans préciser de quel hôpital il appelait (la SEInc aurait pu localiser la provenance de l'appel si David n'avait pris soin de brouiller lui-même la communication) ; puis il se mit en quête des coordonnées de Tony Slandon pour prévenir sa famille. Comme on le verra par la suite, David est un garçon plein de contradictions et il « fonctionne » par impulsions soudaines et imprévisibles.
Un fait peut éveiller l'attention des PJ : Gustaffson prétend tout ignorer de David N'Guyen, qui a pourtant fait la une de *Night City Aujourd'hui*, le principal média digital (faxpresse) de la ville, il y a de cela trois jours. Pour un homme chargé des relations publiques auprès d'une corporation en pleine expansion, cela ne fait pas très sérieux... Si on lui fait remarquer la chose, Gustaffson jouera la surprise. Il est douteux qu'un PJ ait sur lui le journal d'il y a trois jours et puisse ainsi le confondre preuves à l'appui. L'homme déclarera seulement qu'il n'avait pas connaissance de l'article en question, et annoncera son intention d'étudier l'affaire « de plus près ». Ce ne serait pas du luxe, penseront peut-être les PJ.

Northside : joli quartier...

Le cœur du scénario est constitué d'une suite d'enquêtes : le but des PJ est de retrouver leur ami Tony, mais pour cela, il semble qu'il leur faille en apprendre un peu plus sur ce fameux David N'Guyen. L'enquête peut néanmoins débuter dans le quartier de Northside (pages 58 à 63 du guide de Night City), où se trouvent peut-

être les ravisseurs de Slandon. Northside est un endroit excessivement dangereux ; s'y promener de nuit relève de l'inconscience pure ou d'un tempérament suicidaire, option mort violente. Les PJ peuvent faire de mauvaises rencontres : c'est au MJ d'en décider, s'il trouve que ses joueurs s'endorment un peu. Un nombre impressionnant de gangs (y compris les Equarrisseurs et l'anecdotique « bande de la Mort Noire ») utilise l'endroit comme squat, comme base d'opération ou comme quartier général.

Beaucoup de gens « honnêtes » connaissent les Frikans Crushers, mais bien peu sont disposés à en parler. La peur règne ici en maître, et seul l'argent, associé à un sacré talent de persuasion, peut en atténuer les effets. Le *Tacot Hut*, plaque tournante de trafics divers dans le quartier, est un bon point de départ pour une investigation en règle. S'ils y tiennent vraiment, les PJ finiront par trouver des Crushers (les tatouages sont là)... à moins que ce soit ces derniers qui les trouvent. Hormis les commerçants, qui peuvent donner une description assez exacte de ce gang black s'ils sont convenablement « arrosés », les solos qui viennent s'approvisionner au *Tacot Hut* seront pour la plupart capables, moyennant rétribution, d'indiquer aux PJ où on peut trouver les Crushers : l'hôtel Sandorf (page 61 du guide de Night City) est un squat convoité par plusieurs petites bandes, dont la leur. Le père Kevin, de l'église des Anges Sacrés, est également au courant et pour peu que les PJ fassent preuve d'un minimum d'humanité avec lui (attitude plutôt rare dans le quartier), il sera disposé à leur indiquer l'endroit. L'hôtel en question n'a rien de particulièrement recommandable ; en vérité, il est préférable de se munir avant tout d'un gilet blindé en kevlar ou d'un vêtement offrant une protection similaire (*dixit* n'importe quel habitant du coin). Les gangs qui ont élu domicile ici sont très agressifs, et prennent toute intrusion sur leur territoire comme une menace potentielle. De nombreux jets d'Empathie + Persuasion (« Difficiles ») seront nécessaires ne serait-ce que pour ne pas se faire tirer dessus sans sommation. La bande moyenne s'apparente – en termes de jeu – à des Equarrisseurs sous-équipés (heureusement). Extrêmement nerveux, ses membres sont très intéressés par l'argent : si l'on veut régler le problème pacifiquement, il vaudrait mieux leur en offrir « spontanément ». Après bien des mésaventures, les PJ devraient aboutir ; les Frikans Crushers ne sont pas totalement fermés à toute discussion, même s'ils détestent les blancs. Un personnage noir qui fait mine de se désolidariser de ses compagnons gagne un bonus de 10 à tous ses jets de discussion et/ou de négociation avec ces fous furieux. Dans le cas contraire, il lui faudra expliquer « ce qu'il fabrique avec ces pourritures de visages pâles »... Bonne chance.

Bref, il est tout de même possible d'apprendre certaines choses auprès des Crushers : ils ont été payés par une corpo pour enlever un joueur de football américain. Le nom de la corpo ? Ils l'ignorent, mais ce qu'ils savent, c'est qu'ils ont été grassement payés. Les PJ peuvent-ils offrir plus ? C'est là qu'ils regretteront, le cas échéant, d'avoir refusé la proposition de Gustaffson. Allez, pour une centaine d'eurodollars en plus, c'est d'accord : la GOSTech les a engagés ponctuellement pour cette mission. Pourquoi eux ? Pourquoi pas ! Nos amis n'ont même pas réalisé que c'est parce qu'ils étaient blacks... D'autres missions se rapportant à celle-ci en vue ? Pas à leur connaissance. Où est Tony ? Pas la moindre idée (c'est vrai : ils l'ont remis – endormi par injection – à leurs employeurs). David N'Guyen ? Jamais entendu parler (c'est rigoureusement exact). Bon, et puis maintenant c'est pas tout ça, mais les Crushers n'ont pas que ça à faire. Ce serait peut-être le moment de prendre congé ; la violence n'amènera rien de plus.

Moi, David N'Guyen, 19 ans...

A l'âge de onze ans, David perd ses parents dans l'épidémie biologique qui frappe plus de 1700 personnes à Chicago. Par la suite, il est recueilli par son oncle qui vit à Night City mais n'a guère de temps à lui consacrer (du reste, il ne l'intéresse pas). L'adolescent commence à s'amuser avec l'ordinateur de son oncle, et en moins d'un an, développe les qualités exceptionnelles de netrunner qu'on lui connaît ; la justice commence alors à s'intéresser à lui : ballotté de familles d'accueil en familles d'accueil, placé dans des centres de « réadaptation » plus ou moins sérieux dont il s'échappe invariablement en moins d'une semaine, David ne vit plus que pour le monde virtuel... et à l'occasion pour la drogue, dont il fait une généreuse consommation. A 17 ans, il a touché à tout ou presque mais reste un étudiant extrêmement brillant, malgré lui sans doute. Eu égard à ses résultats impressionnants, on lui offre une place à l'université de Night City – section médecine – où il suit des cours de médecine (pratique pour se procurer des dérivés de codéine et autres joyeusetés...). C'est à cette époque que la GOSTech commence à lui faire des propositions d'embauche. Aucun contrat n'est réellement signé, mais la corporation parvient à obtenir de David la vague promesse d'une prochaine collaboration. Préoccupée par les mœurs dissolues de son « protégé », la GOSTech s'arrange pour le faire surveiller par un gang de Voodoo Boys qui le fournit parallèlement en *smash*. Lorsqu'il devient évident (même pour des Voodoo Boys) que la vie du jeune garçon est en danger, la corporation, après quelques avertissements, le fait purement et simplement hospitaliser « de force » dans un endroit tenu secret. Après le refus de la SEInc de lui céder le traitement, la GOSTech prend les choses en main et enlève Tony par l'intermédiaire d'une bande de Frikans Crushers, les Voodoo Boys ayant refusé de se charger de l'opération. Alors que David vient d'arriver à l'hôpital, la corporation met sur pied une interview bidon du « netrunner prodige », menée de main de maître par une journaliste corrompue qui explique à ses lecteurs que le jeune « as des consoles » se remet d'une banale pneumonie dans une clinique privée aux frais d'un mystérieux bienfaiteur qui préfère conserver l'anonymat dans un premier temps. Grâce à cette mascarade, la moitié de la ville est au courant de l'existence de David N'Guyen, adolescent surdoué et apparemment sympathique, victime d'un petit coup de froid. A priori, le fait divers en lui-même ne passionne pas les foules, mais avec la parution de cet article, la SEInc sera désormais dans l'impossibilité de s'attaquer directement au jeune étudiant en cas de problèmes (problèmes curieusement « pressentis » par la firme d'armement qui se doute qu'elle n'obtiendra pas le SYGMA IV aisément). La GOSTech se doute bien que sa « rivale » aimerait compter David dans ses rangs, pour des missions aussi illégales que celles qu'elle projette elle-même de lui confier, et prend ainsi ses précautions.

Elle ignore que le jeune N'Guyen a été averti de l'enlèvement de Tony, le soir même de la journée où celui-ci a eu lieu. Sa nature paranoïaque l'avait déjà mis en garde, pour une fois à juste titre, lorsqu'il apprit par la SEInc qu'un joueur de football américain célèbre avait été enlevé par la GOStech pour servir de monnaie d'échange.

S'il fallait s'attarder quelques instants sur la personnalité de David, on pourrait dire qu'il cumule les anomalies psychologiques : c'est un garçon particulièrement instable, paranoïaque au dernier degré et capable des revirements les plus inattendus. Sa vie affective est quasiment inexistante, raison pour laquelle il provoque toujours chez ses interlocuteurs une impression de malaise, voire de peur. Son intelligence et son esprit supérieurs, au lieu de lui valoir l'admiration de ses semblables, suscitent la crainte. Sa dépendance aux drogues dures est moins le résultat d'une faiblesse de caractère que l'expression de sa volonté de tenter les expériences les plus extrêmes. Malheureusement, cette tendance dépressive le conduit aux portes de la mort. Peut-il

David N'Guyen

INT 9 REF 6 TECH 6
SF 3 BT 6 MV 5
CH 3 CON 4 EMP 3

Compétences : Maths 6, Programmation 8, Interface 9, Pistolet 5, Concevoir Cyberdeck 5, Electronique 7.

Cybernétique : quasi-inexistante (montre dermique...)

Possessions : tout l'attirail d'un excellent netrunner, dissimulé dans diverses planques. Une fois qu'il est hospitalisé, David est dépourvu de toutes ses autres possessions.

Commentaire : froid et paranoïaque, il ne sait pas communiquer. Il est cependant possible que les PJ parviennent à gagner sa confiance au fil du scénario. La Matrice est son seul véritable domaine. « Accro » à plusieurs drogues, dont le *smash* et le *turbo*...

Phrase typique : « Touche pas à ça ; c'est une console ; c'est fragile. »

considérer cette dernière comme une « expérience » de plus ? Sans aucun doute. Il ne faudrait pas grand-chose pour sortir David de là : un minimum de chaleur, quelques paroles. Mais dans ce monde déshumanisé, véritable machine à broyer les rêves, l'amour n'a plus sa place ; ne reste que l'évasion...

Enquête sur le campus

Une petite visite du quartier universitaire ne sera pas superflue. Pour cette partie du scénario, le MJ devrait essayer de se munir du guide de Night City, pages 129 à 134, pour se faire une idée de la configuration des lieux. A leur arrivée, les PJ peuvent se renseigner auprès de l'administration de l'université, qui n'est même pas au courant de la disparition de David. Bien sûr, on lit ici les journaux comme partout ailleurs, mais l'annonce de l'hospitalisation du jeune N'Guyen n'a pas polarisé les attentions : l'Université est vaste, et ses dirigeants ont d'autres chats à fouetter, notamment à cause du trafic de drogue qui prend – « grâce » aux Voodoo Boys – des proportions tout à fait anormales. La responsable des inscriptions n'a aucune raison de refuser de communiquer aux PJ l'adresse du studio de David : il se trouve dans le lotissement de résidences privées qui fait face aux bâtiments administratifs. Pour la plupart des professeurs interrogés, le nom de David N'Guyen n'évoque rien. Certains profs d'informatique connaissent le bonhomme et avoueront leur admiration pour ses capacités en même temps que leur dégoût pour ce que les drogues ont fait de lui.

Un certain nombre d'étudiants (1 sur 10 en général, 1 sur 3 en médecine et 1 sur 2 en informatique) connaissent N'Guyen, ou en ont au moins entendu parler : il est perçu comme « un type bizarre, un Asiatique assez petit mais pas trop mal physiquement qui n'a jamais mis les pieds dans une soirée ou dans une boîte ». Interrogés sur sa consommation de stupéfiants, les étudiants n'opposent au mieux qu'un mutisme méprisant à leurs interlocuteurs. La plupart prendront les PJ pour des flics en civil ; or, rares sont ceux qui n'ont rien à se reprocher... et l'ombre des Voodoo Boys est par trop présente pour que les langues se délient. L'état de santé de David n'amène pas de commentaires particuliers (« s'il carbure au *smash*, votre copain, il doit pas toujours être très frais ») est le genre de renseignements percutants que l'on peut récolter. Par contre, ses prouesses de netrunner soulèvent l'enthousiasme des étudiants en informatique. « Incroyable, ce qu'il arrive à faire. Illégal, mais incroyable... ». D'autres masquent leur jalousie sous un mépris qui se veut cinglant « du pipeau, tout ça ! J'en fais autant, mec ! ». Certains, enfin, ne désirent pas s'étendre sur le sujet, par peur d'en dire trop. Il faudra que les PJ parviennent à leur prouver qu'ils n'appartiennent pas à une brigade de répression spécialisée dans les fraudes informatiques pour pouvoir espérer gagner leur confiance. La GOSTech n'évoque pas de souvenirs précis, mais on a souvent vu des « corpos » discuter avec David. La Max's (police du campus) quant à elle n'a rien vu et ne connaît pas David N'Guyen (!) ; il suffira de quelques instants aux PJ pour mesurer le degré effarant de son incompétence criante – s'ils savent voir au-delà des apparences.

En fait, c'est dans le voisinage immédiat de David que l'on découvrira les meilleurs indices. Sa chambre d'étudiant se trouve au troisième étage d'un immeuble assez crasseux. La porte a été fermée et ne peut s'ouvrir qu'avec un code que les PJ ne possèdent pas (niveau de sécurité : 3).

La défoncer (« exploser » dans ce cas serait plus juste) est en théorie possible mais ne manquerait pas d'attirer l'attention. Natacha Lers-Thugson, ravissante jeune femme de 21 ans et voisine de palier du netrunner, est à première vue la personnification d'une meilleure solution mais elle n'est pas souvent chez elle. Avec un peu de patience, les PJ arriveront à la coincer entre deux... cours ? Elle possède le code de David, mais ne le divulguera aux personnages qu'une fois mise en confiance. Comment faire ? Et bien, mademoiselle, cela va sans dire, n'est pas du genre à cracher sur une ligne de synthécoke. Un petit restaurant ? OK, mais le plus cher. Une soirée en boîte ? Le *Rainbow Nights* serait parfait. C'est gratuit pour les couples. Bref, les PJ vont perdre pas mal d'argent et un temps précieux avec cette fille ; en contrepartie, peut-être consentira-t-elle à tomber amoureuse de l'un d'eux (ce serait le bouquet).

En plus du code, elle peut lâcher quelques informations intéressantes : la dernière fois qu'elle a vu David, il était en très mauvais état ; elle a voulu appeler un médecin, mais il l'en a fermement dissuadée. Une ambulance est pourtant venue le chercher quelques heures plus tard. Depuis, plus de nouvelles ; elle ignore dans quel hôpital il peut se trouver. Autre chose : David parlait très peu, n'avait pas de véritables amis, ni de famille connue, fréquentait les Voodoo Boys et « buvait comme un trou ». Ces dernières semaines, malgré deux portes fermées, il réveillait souvent Natacha en criant pendant son sommeil. Au matin, il était hagard et, semble-t-il, fiévreux. Détail amusant, Natacha a tenté à plusieurs reprises de le séduire ; il a fini par céder, une seule fois (avant de sombrer dans un profond coma éthylique mais cela, l'étudiante « oublie » de le préciser.)

La chambre de l'étudiant a de toute évidence été vidée en partie, et à la hâte. Restent un équipement informatique incomplet – clavier défoncé, cybermodem hors-service – , quelques vêtements épars et une chaîne laser vieux modèle. Un carnet d'adresses entièrement vide gît sur le sol. Au mur, un poster hologramme un peu déchiré représente un squelette grimaçant vêtu d'une toge rouge que surmonte un slogan énigmatique : « Devils speak of the ways in which she'll manifest ». L'armoire renferme encore quelques seringues ainsi qu'une collection de petites cuillères à moitié rouillées. Le reste a été emporté.

Voodoo Boys !

Tu es naïf, Chombatta : on ne discute pas avec les Voodoo's : au mieux, on court. Non, sérieusement, les Boys qui infestent le campus depuis de nombreuses années déjà possèdent tout ce que tu peux souhaiter en matière d'euphorisants, de stimulants ou d'analgésiques mais pour le reste, il vaut mieux leur parler très poliment... Ok, ce sont eux qui ont fourni David en drogues pendant pas mal de temps, et ils le connaissent assez bien ; si les PJ se montrent bons acheteurs (le fric est tout en ce bas monde), ils seront disposés à en parler. Peut-être. Mais pas longtemps. A la première allusion à la GOSTech, le ton change. Les couteaux sortent. Salut les gars, ravis d'avoir fait votre connaissance. Les Voodoo Boys ne savent rien au sujet de Tony ou de l'endroit dans lequel il est retenu. Et même s'ils savaient... Les PJ peuvent les retrouver sur leur chemin s'ils apparaissent de façon trop criante sur les vidéos du centre médical de Night City. Dans ce cas, la GOSTech sera alertée et jettera les Voodoo Boys sur la piste des curieux. Les retrouvailles seront musclées.

Faut vous faire soigner !

Trouver l'hôpital dans lequel David a été interné ne sera pas chose facile. Les indices sont maigres : il s'agit vraisemblablement d'une institution de Night City, peut-être bien privée. Et c'est tout. Une incursion sur le réseau peut donner l'occasion au netrunner du groupe de faire la preuve de ses talents : l'information est protégée par quelques programmes de contre-intrusion classiques, mais rien de létal. A priori, c'est l'affaire de quelques minutes. En cas d'échec, trois autres options sont possibles : attendre un nouveau coup de fil de David et tenter, au pire, de localiser l'appel (mais en plus du caractère excessivement aléatoire de cette méthode, il ne faut pas perdre de vue que la SEInc elle-même n'y est pas parvenue quand elle a été contactée par voie informatique) ; faire la tournée des hôpitaux de la ville et tenter de soudoyer le

Les Voodoo Boys

INT 5 REF 7 TECH 4
SF 6 BT 4 MV 6
CH 6 CON 6 EMP 4
Compétences : Escrime 7, Pistolet 4, Lutte 6, Intimidation 8, Perception humaine 5, Persuasion 7, Esquive 7, Discrétion 7.
Cybernétique : quelques prothèses (modifications minimales).
Possessions : armes blanches, grosses armes de poing.
Commentaire : bande de dealers psychopathes, adeptes de pratiques pseudo-magiques à base de tortures et de mutilations. Ne sortent jamais seuls. A éviter.
Phrase typique : « Qu'est-ce qu'on te coupe en premier, mec ? »

personnel d'accueil au sujet d'un garçon asiatique et d'une chambre privée (mais ce sera cher, très cher...) ; ou essayer de dénicher la journaliste qui a écrit l'article le concernant (et là, curieusement, les PJ s'apercevront qu'elle n'existe pas. Interrogée à son sujet, la direction de *Night City Aujourd'hui* déclarera qu'il y a « erreur ». Et si on lui met l'article sous le nez, le rédacteur en chef ne se montrera pas très courtois : « C'est un pseudo. Une pigiste quelconque, me souviens plus. Bon, d'autres questions ? »).

On découvrira ainsi que l'étudiant est hospitalisé au centre médical de Night City (guide page 118) sous son véritable nom. Il n'est pas difficile de savoir que les patients les plus nantis ont accès à des chambres de soins privées, afin, le cas échéant, de pouvoir mourir dans le calme et le luxe. Les visites ne sont autorisées qu'aux personnes munies d'une attestation délivrée par l'hôpital lui-même aux proches des malades. Le personnel soignant et administratif du centre médical a reçu de la part de la GOSTech des consignes très strictes au sujet de David N'Guyen. Nul n'a le droit de divulguer des informations le concernant (comment va-t-il ? qui paye sa chambre ? ce fameux S.H.A.I. c'est quoi au juste ? etc., ces questions, et toutes les autres, resteront sans réponses). Si les PJ s'intéressent trop ouvertement à David N'Guyen, la GOSTech en sera informée. Le hall d'entrée étant placé sous surveillance vidéo, la corporation disposera du signalement précis des curieux qui s'attireront rapidement des ennuis. Les Voodoo Boys, par exemple, se feront un plaisir de « dissuader » nos amis de pousser plus loin leurs investigations. En leur coupant une main, en guise d'avertissement.

Bref, il s'avérera nécessaire de s'introduire clandestinement dans l'hôpital – la nuit de préférence – si l'on veut conserver une chance de mettre la main sur David N'Guyen. En ce domaine, toutes les propositions des PJ sont les bienvenues : c'est au MJ de juger de la crédibilité et des chances de succès des méthodes que lui proposeront ses joueurs. L'option la plus classique est de se laisser enfermer dans l'enceinte pour la nuit. Autant que possible, il serait bon de faire en sorte que les PJ, malgré quelques sueurs froides, puissent arriver à leurs fins et parviennent à rencontrer le netrunner : c'est dans l'intérêt du scénario. Bien entendu, s'ils présentent une tactique du type « survol des lieux en hélicoptère » ou « dynamitage intégral des locaux », les personnages en seront pour leurs frais.

Summit meeting

Une fois que les PJ sont introduits dans la place, il leur faut trouver la chambre de David. Il est clair qu'elle se trouve parmi les suites privées des derniers étages. Un gardien assez passif assure à ce niveau un semblant de sécurité, mais tromper sa vigilance ne relève pas du tour de force (un jet de REF + se cacher, facile) ; s'il est mis en alerte, il faudra le faire taire au moins momentanément et de façon rapide avant que l'alarme ne soit donnée. Une fois ce problème réglé, il reste à localiser David. Ouvrir toutes les portes n'est pas une excellente idée : la plupart sont fermées à clé (serrure à carte niveau 2) et les patients – certains sont mourants –, n'apprécieront pas d'être dérangés en pleine nuit (puisqu'on peut penser que les PJ agiront de nuit). La meilleure solution consiste à trouver le secrétariat où sont consignés les fichiers ; bien sûr, cela fera un peu de bruit, mais on n'a rien sans rien. David N'Guyen est logé dans la chambre 807, au huitième étage ; la porte est ouverte. Pourtant, il y a une chance sur deux pour qu'il ne s'y trouve pas quand les PJ « débarqueront » chez lui. Fâcheuse habitude que celle qu'il a prise d'effectuer ainsi quelques sorties nocturnes à l'insu du personnel hospitalier. Ces escapades nécessitent en plus deux ou trois bidouillages informatiques, car toutes les chambres de l'hôpital sont reliées à un ordinateur central qui contrôle la fermeture des portes (heureusement pour les PJ, David supprime cette fonction chaque soir...), les électrocardiogrammes de certains patients, etc. On peut imaginer que les personnages « tombent » sur lui par hasard dans les couloirs emplis de pénombre de l'hôpital (les veilleuses ne jettent qu'une faible lueur verdâtre sur les murs). Comment le reconnaître ? C'est sans doute lui, avec son tempérament paranoïaque, qui les identifiera en premier. Quoi qu'il en soit, le netrunner sera disposé à parler avec les personnages s'il est persuadé que leurs intentions sont sincères. Il s'exprime par phrases hachées, mange la moitié de ses mots et ne regarde jamais ses interlocuteurs en face, mais c'est un garçon sincère. Il est navré par l'enlèvement de Tony (il ne dira pas comment il l'a appris sauf si les PJ le bluffent en parlant de la SEInc.) mais ignore lui aussi où il se trouve. Si les personnages savent le convaincre, il acceptera de leur venir en aide mais ce qui l'intéresse dans un premier temps, c'est de trouver du *smash*, et de sortir d'ici au plus vite. A cet instant, deux possibilités s'offrent aux PJ : soit ils choisissent de « l'enlever » à leur tour et de l'arracher aux griffes des médecins et de la GOSTech (qu'il déclare exécrer, tout comme la SEInc : « tous ces types veulent juste se servir de mon cerveau mais moi, je ne les intéresse pas et je ne les intéresserai jamais... »), soit repartir sans lui (il n'appréciera pas outre mesure, mais il est habitué aux lâchetés et aux manœuvres sournoises des adultes) auquel cas il s'évadera lui-même deux jours plus tard et ira se réfugier chez Wanden Slandon, la seule personne dont il possède l'adresse, à moins que les PJ ne lui aient fourni un moyen de les contacter. L'épouse de Tony appellera aussitôt ses amis : les PJ finiront donc inéluctablement par croiser à nouveau la route chaotique de David. Le MJ doit, si besoin est, attirer leur attention sur le fait que le netrunner est certainement la personne la plus qualifiée pour pénétrer le réseau de la GOSTech, ce qui deviendra en dernier recours une nécessité pour retrouver Tony.

L'hôpital est équipé de programmes « Contrôleurs » standards de type Génie et Boules de Cristal mais le principal problème sera sans doute posé par le personnel, nombreux et vigilant dans les deux premiers étages...

Il y a un match ce soir ?

Malgré la disparition de Tony, la vie continue pour les NC Rangers qui disputent leur demi-finale de la Super League. Joe Montenegro, autre vedette de l'équipe, est blessé depuis plusieurs semaines ; Cyrus McKormick a signé un contrat juteux avec l'équipe de Miami et n'est pas disponible pour ce match. Tous les espoirs des supporters reposent sur Buck Dillon, le fantastique receveur écossais. La nouvelle de la disparition de Tony, malgré la discrétion de la SEInc, s'est répandue comme une traînée de poudre et le club lui-même a fait appel à la police pour mener une enquête ; les forces de l'ordre n'ont pour l'instant aucune piste (Wanden a finalement décidé de ne pas leur accorder sa confiance, et n'a jamais mentionné le coup de fil de David, pas plus que la présence des Frikans Rangers rôdant aux alentours de son domicile), mais il n'est pas exclu qu'elles gênent considérablement les PJ dans leurs propres investigations.

Randam Kirinovsky, l'actuel entraîneur des Rangers, ne sera pas d'un grand secours aux PJ, si tant est qu'ils parviennent à l'approcher un jour entre deux interviews. Par contre, il est capable de donner leurs signalements aux cops si leurs têtes ne lui reviennent pas.

Aucune date précise n'a été donnée dans ce scénario afin de ne pas entraver les actions des joueurs. Néanmoins, et quoi qu'il arrive, la demi-finale se jouera sans Tony. Les NC Rangers l'emportent d'extrême justesse devant 75000 spectateurs fous furieux, grâce à un touchdown inscrit dans les dernières secondes du match. Peut-être les PJ désireront-ils assister à cette rencontre ? Cela contribuera en tous cas à détendre un temps l'atmosphère...

Fausses pistes

● **Les journaux :** comme toujours, la presse se plaît à amplifier certains événements dans le but d'augmenter son tirage. A cet égard, la disparition de Tony Slandon fait le bonheur des nombreuses feuilles de chou digitales qui polluent le quotidien des habitants de Night City : ces gens ne

Les Frikans Crushers

INT 5 REF 6 TECH 4
SF 6 BT 4 MV 6
CH 5 CON 6 EMP 4
Compétences **: Pistolet 4, Fusil 5, Lutte 4, Connaissance de la rue 4, Endurance 6, Esquive 6, Intimidation 5, Mêlée 5.**
Cybernétique **: modérée (accessoires de mode, rippers).**
Possessions **: battes de base-ball, armes de poing, vestes de cuir.**
Commentaire **: un gang exclusivement black, fan de mode, qui loue ses services aux corpos les plus offrantes. Nerveux et méfiants à l'égard des blancs.**
Phrase typique **: « Un renseignement ? T'es blanc, mec : ça commence mal. »**

savent rien, et ils le disent sur plusieurs pages. Occasionnellement, ils peuvent présenter leur version des faits, la seule et la vraie, sortie des tréfonds de leur imagination surentraînée ; les hypothèses les plus fantaisistes peuvent circuler : *Night City Aujourd'hui* tente, contre vents et marées, de garder un semblant de respectabilité, mais imaginez ce qu'un « bon » tabloïd tirerait de l'affaire... Les journalistes sont aussi tout à fait capables d'aller se mêler de ce qui ne les regarde pas et s'ils s'aperçoivent d'une manière ou d'une autre que les PJ s'intéressent de près à l'affaire, ils ne manqueront pas l'occasion de s'emparer d'un bon scoop juteux.

● **Wanden :** au bout de quelques jours, l'épouse de Tony, déjà très durement éprouvée par la disparition de son mari, s'aperçoit qu'elle est suivie et s'en plaint auprès des PJ. Ces derniers vont sûrement s'imaginer que ses angoisses virent à la paranoïa, et pourtant, le jeune femme est réellement surveillée. Peu de temps après son coup de fil, David a pris peur et a contacté une vague connaissance – une espèce de loser poursuivant mollement des études en médecine – pour qu'il suive son interlocutrice : dans un moment de délire, N'Guyen s'est en effet imaginé que son appel pourrait se retourner contre lui, que Wanden était peut-être une espionne de la GOSTech ou était elle-même manipulée, bref il a perdu toute confiance en elle et en échange de deux ou trois tuyaux (où se procurer de la synthécoke pour trois fois rien, ce genre de choses...), est parvenu à convaincre son « ami » de surveiller la jeune femme. L'étudiant accomplit sans la moindre conviction cette tâche ingrate pendant quelques jours, mais cela peut suffire à égarer les PJ sur une mauvaise piste. Quant à David, il ne se souvient pas, ou ne veut pas se souvenir, de cet incident. Le soir même, il l'avait déjà rayé – sincèrement – de sa mémoire.

● **La SEInc :** la firme médicale a lancé ses propres enquêteurs sur le coup. Il est possible qu'ils cherchent à en apprendre plus sur les PJ, étant donné qu'eux-mêmes ne savent pas très bien par quel bout prendre l'affaire. Toute attaque de type « frontal », que ce soit sur Réseau ou en réel, est fortement déconseillée par Peters Yusten (le DG de la firme) lui-même. Dans ces conditions, la stratégie d'attente active adoptée par les limiers de la SEInc est sans doute la plus raisonnable. Ces derniers ne s'attaqueront pas aux PJ de toutes façons, sauf en cas d'agression flagrante de leur part.

Les choses bougent

Si les PJ n'ont pas sorti le jeune netrunner de l'hôpital, il s'évadera par lui-même et parviendra à les retrouver. Désormais, les choix qui s'offrent encore aux PJ sont minces. Il reste au moins un problème principal : il est impossible de savoir où se trouve Tony ; l'information est sans aucun doute classée top-secret et seule la voie matricielle peut donner des résultats. Toute tentative de discussion/négociation/corruption auprès de la GOSTech, que ce soit en direct ou – pire – par l'intermédiaire de David, est non seulement vouée à l'échec mais attirera en plus inutilement l'attention. Les PJ peuvent en discuter longuement, avec ou sans David, Wanden, Gustaffson ou d'autres personnes, ils en arriveront certainement à ce type de conclusion. S'ils ne pensent pas au Réseau, ce qui serait tout de même étonnant, c'est la SEInc qui leur suggérera l'idée en leur offrant son appui financier.

Dernier voyage

Au fait, que faire si dès le début, les PJ essaient de pénétrer les fichiers de la GOSTech par voie matricielle ? Et bien c'est simple : ils n'y arriveront pas. Pas sans David N'Guyen. L'étudiant est bien décidé à passer toutes les barrières qui se dresseront sur son chemin pour retrouver Tony et mettre un point final à cette histoire et tirer un trait sur la GOStech, la SEInc et les autres... Son état de santé, depuis sa sortie de l'hôpital, est toujours aussi préoccupant ; pendant la nuit, des cauchemars terrifiants le poursuivent et le mènent à chaque fois au bord de l'arrêt cardiaque. Mais sa détermination est sans faille et coûte que coûte, il est prêt à s'engager dans cette aventure, soit seul, soit en compagnie d'un PJ netrunner. « Je te préviens, lui dit-il, je serai difficile à suivre. Mais tâche de rester avec moi autant que possible... »

A noter : la SEInc sera peut-être d'accord pour financer la course dans la Matrice à condition d'ignorer que David s'y joindra. Dans ce cas, le personnage pourra obtenir les programmes dont il a toujours rêvés, à l'exception des programmes antipersonnel que la SEInc refuse de procurer à des personnes étrangères à l'entreprise. Elle sait combien la Forteresse de la GOSTech est dangereuse et se cantonnera dans son rôle d'investisseur. Elle se déclarera également, par l'intermédiaire de Gustaffson, prête à racheter toute information intéressante émanant des mémoires de sa rivale.

Avant la course, il est recommandé de se documenter sur la GOSTech (ce sera un jeu d'enfant pour un média ; pour les autres, c'est le moment de recourir aux contacts...). Cette corporation emploie 20000 personnes, possède plusieurs filiales à l'étranger y compris en Asie et est spécialisée dans la production d'armement lourd et de prothèses cybertechnologiques. Son PDG, Richard Maxent, est en fonction depuis une dizaine d'années, et a hissé son entreprise du statut de firme mineure à celui de corporation aux dimensions internationales. D'autre part, c'est un homme sans scrupules, entouré d'avocats expérimentés. Ses méthodes brutales et directes lui valent l'animosité de la plupart de ses concurrents, ce dont il n'a cure ; la GOSTech a gagné beaucoup de procès réputés dangereux, et rares sont désormais ceux qui osent l'affronter sur un terrain légal. L'entreprise s'est considérablement enrichie en 2018 lors de la guerre « brushfire » en Europe de l'Est. Aucun fixer n'est capable de (ou disposer à) livrer des codes de grilles appartenant à la GOSTech. Les quelques netrunners qui y ont laissé leurs plumes sont aujourd'hui sous *Braindance*. Richard Maxent ne plaisante pas avec ces choses-là.

David N'Guyen va « descendre » dans le Réseau avec ou sans accompagnateur. Les détails du plan de la Forteresse de Données de la GOSTech sont laissés à la discrétion du MJ qui en adaptera les caractéristiques aux forces en présence. Bon nombre de paramètres sont par contre imposés : le système possède un niveau de sécurité Noir. Il n'y a – Dieu merci – pas d'Intelligence Artificielle, mais deux unités centrales et une demi-douzaine de mémoires d'importances et de protections diverses ; les murs de données sont de force 6, les grilles codées de force 4 à 8, la plus forte étant évidemment située près de la mémoire renfermant les informations recherchées (les plus confidentielles). La mémoire visée possède 1 Unité Mémoire de fichier (qui explique les détails de l'enlèvement de Tony et localise son lieu de détention) et 9 UM de programmes (un Etourdisseur et un Chien d'Enfer). Les mémoires qui l'entourent sont copieusement fournies en programmes de Détection/Alarme et en Anti-IC et antipersonnel. De façon générale, cette Forteresse est un endroit extrêmement dangereux ; ses concepteurs ont joué la carte de la Force Brute et plus d'un netrunner y a mordu la poussière. Les Réalités virtuelles (une ou deux salles de conférence) sont négligées et les icônes sont généralement assez grossières. Nul n'est le bienvenu ici.

Cette équipée devrait constituer l'un des moments les plus intenses du scénario. David possède une planque (chez un ami commerçant du quartier étudiant) dans laquelle il a entreposé voici quelques mois du matériel informatique de haute volée : console cellulaire (Mémoire : 20 UM, Vitesse : 4, Mur de Données : 8), voxbox et écran vidéo (qui permettront aux joueurs ne participant pas directement à la course de pouvoir la suivre en direct). David est disposé à prendre avec lui des auto-stoppeurs, du moment qu'ils ne le gênent pas. Dès qu'il s'agit du Réseau, il devient un autre homme, autoritaire, sûr de lui et un rien frimeur. Cette fois-ci, c'est un peu différent car il sait qu'il risque gros : d'abord à cause de la puissance de la Forteresse de GOSTech, ensuite à cause des effets imprévisibles du S.H.A.I.

Le MJ peut mener la course à sa guise, terroriser ses netrunners et leur mener la vie

Hommes de main de la GOSTech

INT 6 REF 6 TECH 6
SF 5 BT 5 MV 6
CH 4 CON 6 EMP 5

Compétences : Armes lourdes 6, Fusil 4, Mêlée 5, Intimidation 7, Pister 6, Explosifs 6, Résistance à la torture 6.

Cybernétique : essentiellement boosters de réflexes.

Possessions : l'armement est fourni par la GOStech et il y a de quoi faire (AK-47, Styer Aug, etc.).

Commentaire : froids et calculateurs, ces hommes de main sont chargés de garder Tony Slandon et de « reconduire poliment » les curieux et les enquêteurs à la porte de sortie, les pieds devant de préférence. Même vaincus, ils ne diront rien sur leurs employeurs. Vous voulez parier ?

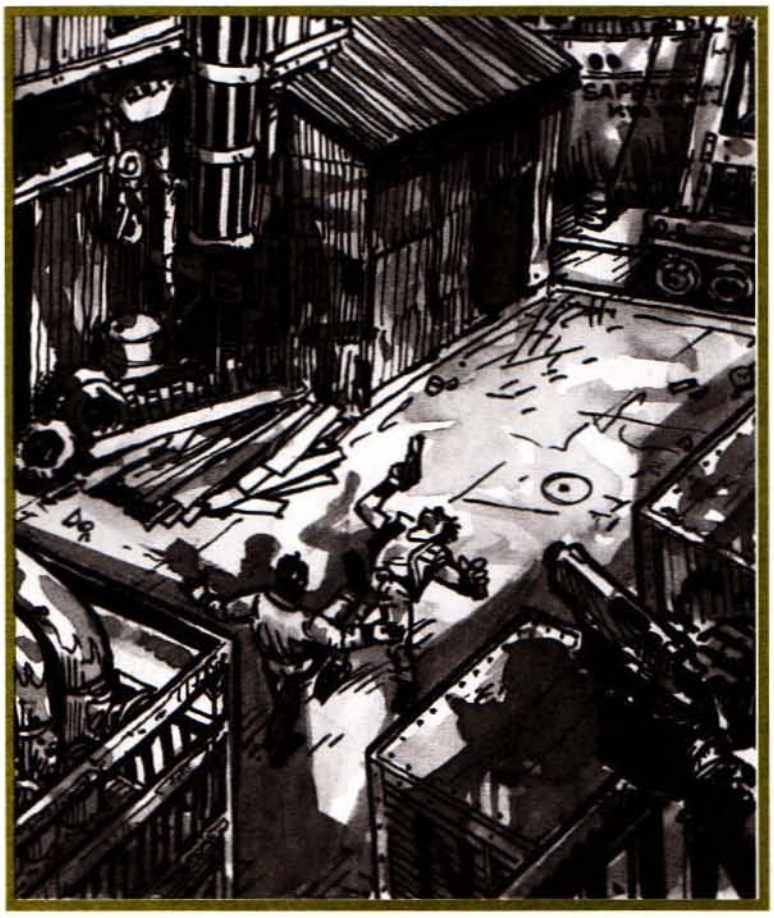
Phrase typique : « Oublie que tu l'as vu et y aura pas de bobos, d'accord ? »

dure, par exemple en faisant intervenir Netwatch, tout en gardant à l'esprit que :

● David doit obtenir l'information que les PJ recherchent (l'endroit où est retenu Tony) mais ne pas la copier ;

● David doit sortir vivant de la Matrice.

Sitôt son équipée terminée, il se déconnecte et, le visage couvert de sueur, s'effondre dans les bras du PJ le plus proche. Il a juste le temps de murmurer quelques mots à son oreille avant de perdre connaissance : « Li... l'hippocampe... les chantiers... Marina Es... » Au bout d'une dizaine de minutes, son corps – agité de soubresauts nerveux– se fige dans une rigidité quasi-cadavérique et il sombre dans un coma profond. A supposer que les PJ essaient de le faire hospitaliser, ce qui sera très délicat, il rendra son dernier souffle une paire d'heures plus tard. Il n'y a rien à faire pour le sauver. Son cœur a lâché. Une fois de plus, le S.H.A.I. a gagné.



Fire ! Fire ! Fire !

Le chantier de l'Hippocampe est un ensemble de bureaux gérant le dernier chantier naval de Night City et se trouve dans le quartier de Marina Est (tout le monde ou presque sait ça). Richard Maxent a des amis ici, car en échange du financement de certains travaux, les responsables du chantier sont capables de lui offrir des possibilités de transports d'armes lourdes illégales sur les navires qu'ils ont construits (les propriétaires sont dans le coup). Tony Slandon est retenu dans l'un des bureaux puisque pour l'heure, toute une partie des locaux est désaffectée. Le jeune prodige des NC Rangers est convenablement traité sur le plan physique, mais la menace d'une exécution sommaire plane constamment au-dessus de sa tête et ses ravisseurs et gardiens (des hommes de main de la GOSTech) entretiennent volontiers le doute.

Si les PJ comptent sur l'aide de la SEInc, celle-ci, assez frileuse (Gustaffson craint par dessus tout les avocats de la GOSTech, à croire qu'ils ont déjà fait connaissance...) leur confiera quelques hommes (membres d'un gang obscur de combattants, les « Arzin Tynon ») avec lesquels il faudra cohabiter ne serait-ce que le temps de l'opération, ce qui ne sera pas évident. S'ils comptent sur une intervention de la police, le MJ pourra prendre un peu de bon temps (« Alors comme ça, vous savez où se trouve Tony Slandon ? Ah, c'est la GOSTech qui le retient ? Et comment vous savez ça ? La Matrice ? Mais dites donc, c'est très intéressant comme histoire ! Bon, récapitulons : donc, vous avez piraté une Forteresse de Données et vous voulez vous dénoncer... »)

C'est triste à dire, mais on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Les PJ ont intérêt à élaborer un plan d'assaut de premier ordre s'ils veulent s'en sortir vivants. Les hommes de la GOSTech tireront bien évidemment à vue, et menaceront d'abattre Tony : il faudra agir vite. Une fois encore, le MJ adaptera la force de l'opposition à la valeur de son groupe de joueurs. S'ils sont secondés par les Arzin Tynon, ils auront donc affaire à forte partie. Il ne faut pas perdre de vue que la priorité absolue est : délivrer Tony, et non faire un carnage. Reste à voir si l'un est possible sans l'autre.

Les bureaux du chantier de l'Hippocampe sont un dédale d'escaliers poussiéreux, de salles de conférences abandonnées et de portes dérobées : un véritable labyrinthe. Le MJ devra prévoir un plan assez complet, plein de fausses pistes, bourré de pièges et de sentinelles ; personne n'a dit que ça allait être une partie de plaisir. Tony est retenu dans une espèce de cellule exiguë (un ancien bureau de secrétaire...), pourvu d'un matelas crasseux et d'une petite table. Cette « prison » se trouve au deuxième étage des bureaux, là où les hommes de la GOSTech ont tranquillement établi leur quartier général. Plusieurs personnes vivent ici en permanence ; elles ont transformé les bureaux en un squat géant, dont elles ne sortent pratiquement pas. Les occupants des lieux sont en liaison radio constante avec leur entreprise : les PJ seront peut-être attendus. Dans ce cas, Tony aura été transféré vers un autre endroit : le scénario peut se terminer en une gigantesque course-poursuite impliquant plusieurs gangs et des kilos d'armement lourd...

Amusez-vous bien.

Happy end ?

Idéalement, à la fin de l'aventure, Tony est libre. Néanmoins, l'aventure laissera aux personnages un goût amer, et ce pour plusieurs raisons :

● David N'Guyen est mort : est-ce le résultat de l'entêtement de la SEInc ou sa passion pour les drogues dures qui l'a finalement emporté ?

● Slandon est libre, mais les choses ne seront plus jamais les mêmes pour lui. Sa carrière s'achèvera dans l'oubli. Pour commencer, il ne participe pas à la finale de la Super League que les NC Rangers perdront malgré le retour de Montenegro. La guerre éclair qui a opposé les deux corporations n'aura pas de gagnants. Sa femme le quittera dans quelques mois, lui laissant quelques regrets et un important passif bancaire.

● Dans les premiers temps, la SEInc se félicite officiellement d'avoir réussi à délivrer son joueur sans l'aide des forces de l'ordre – « inexistantes » – . Des reportages bidon fleurissent dans pas mal de journaux pour corroborer cette version de faits.

● Les PJ ne doivent pas s'attendre à beaucoup de gratitude de la part de la SEInc ; par contre, ils sont bel et bien parvenus à s'attirer l'animosité tenace de la GOSTech. Ça promet. La corporation de Richard Maxent pourra donc réapparaître dans des scénarios futurs pour mettre des bâtons dans les roues des personnages.

La SEInc

Firme médicale fondée en 2004 à Boston ; spécialisée dans la recherche sur les maladies infectieuses, elle fabrique aussi des instruments chirurgicaux de haute précision. Depuis quelques années, elle défraye la chronique avec son traitement SYGMA IV, le seul moyen connu à ce jour de sauver les netrunners touchés par le S.H.A.I.

La SEInc a déjà refusé le traitement à plusieurs entreprises, ainsi qu'à certains particuliers, pour des raisons allant de l'insolvabilité à « l'incompatibilité d'humeur ».

C'est ce dernier point qui lui vaut l'animosité d'une bonne partie de la communauté scientifique du pays, et la firme médicale a déjà plusieurs procès sur les bras.

Mais en attendant, les eurodollars continuent de tomber dans son escarcelle.

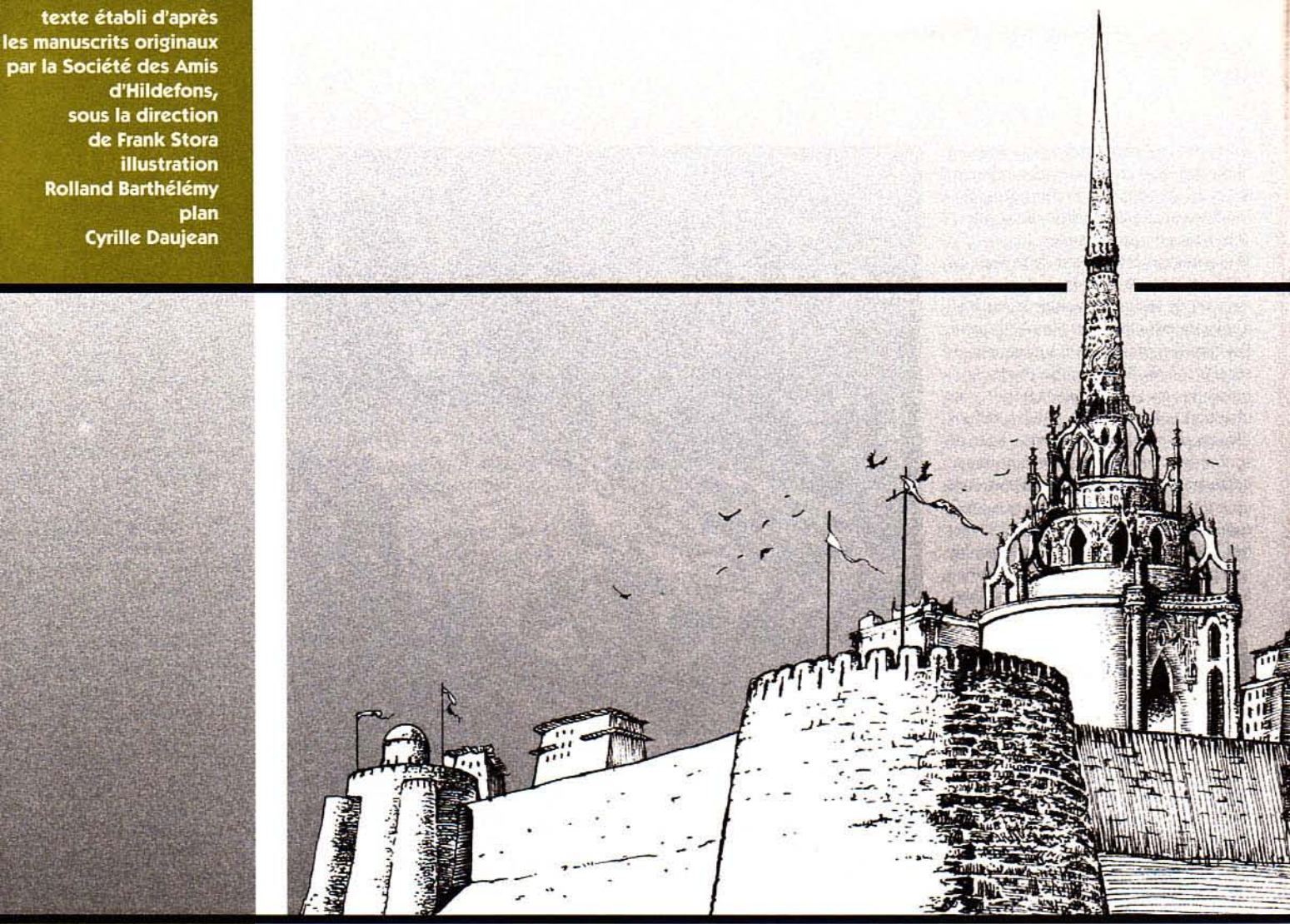
Le DG de la SEInc est un petit homme rondouillard et s'appelle Peters Yusten.

Il fuit les médias comme la peste et on le comprend.

Son entreprise est actuellement en pleine expansion et elle emploie environ 4000 personnes sur l'ensemble du territoire américain.

La SEInc possède des parts importantes dans le capital de certaines firmes similaires en Europe.

texte établi d'après les manuscrits originaux par la Société des Amis d'Hildefons, sous la direction de Frank Stora
illustration Rolland Barthélémy
plan Cyrille Daujean



Le monastère ici décrit peut, avec de minimes modifications, être adapté à d'autres dieux, d'autres religions. Il est vaste : c'est le siège d'un ordre, mais il est facile d'en imaginer un plus petit. Celui-ci est situé au milieu d'une région rurale, mais il pourrait aussi bien être voisin d'une cité. Dans la réalité médiévale, les monastères et les villes voisines étaient très souvent partenaires commerciaux (échanges de produits, locations de terres, etc. quand le père abbé n'était pas en même temps suzerain de la cité).

Extrait de l'ouvrage d'Hildefons de Castelluisant « Itinéraire de Palladia à Laelith », tome II « Le retour ».

Une flèche dans le paysage

Je demeure encore ébloui au souvenir de la première vision que j'eus du fameux monastère du Souffle Divin. Notre chariot grinçait sur la route mal entretenue qui longe le fleuve Tibère, dont les eaux noires (Tibère, dans la langue locale, signifie « ténébreux ») serpentaient depuis de trop nombreux milles. Soudain, à la faveur d'un nouveau méandre et d'une interruption du dense rideau d'arbres qui masquait la rive, il fut là, majestueux, dressé sur une saillie rocheuse dominant le fleuve et qui semblait une île au milieu des terres. La masse des pierres blanches, presque argentées, qui constituaient les bâtiments principaux, était élégamment couronnée par l'étagement toujours plus aérien du temple principal. Celui-ci s'achevait par une flèche triangulaire, haute et effilée, faite d'une véritable dentelle de pierre, si délicatement travaillée par les sculpteurs qu'il semblait qu'elle se confondît avec l'atmosphère et que l'on s'expliquait difficilement comment elle ne se brisait pas comme du verre filé au moindre souffle de vent. En fait, j'en eus la confirmation par la suite, la tenue de cette extraordinaire pièce d'architecture est liée à un antique enchantement : si jamais la puissance des Maîtres de l'Air était abattue, si jamais le monastère tombait aux mains d'impies, d'usurpateurs (ou, pour parler franc, d'agents d'un autre culte), la flèche se briserait effectivement. Et l'on dit que sa chute provoquerait un cataclysme qui entraînerait tout le promontoire dans les eaux du fleuve...

Traversant au passage de belles terres riches en cultures et en bétail, travaillées par des paysans fermiers ou métayers du monastère, nous atteignîmes finalement le mur d'enceinte. Un mur, une muraille plutôt, qui n'avait guère à envier en épaisseur et en solidité à celle d'un château seigneurial. C'est que la région était parfois troublée, n'en déplaise aux autorités de Laelith ! Et, en cas de besoin, les paysans, à l'abri de l'enceinte, pouvaient se transformer en une efficace garnison. Mais, fort heureusement, tout était calme à cette époque. Les grandes portes étaient ouvertes toute la journée et c'est donc sans encombre que nous pûmes nous présenter au frère portier.

Bienvenue au monastère

Frère Jéroboam était un personnage de poids. Sa panse semblait capable d'obstruer à elle seule le porche dont il avait la garde et sa face rubiconde contrastait violemment avec le blanc (un peu maculé

LE MONASTÈRE DU SOUFFLE DIVIN

Maison mère de la très sainte confrérie des moines de l'Air

tout de même) de sa robe. Il tenait à accueillir personnellement tous les voyageurs. Notre petit groupe, annoncé dès son arrivée par un novice surexcité, fut introduit dans sa loge, attenante à la muraille. Là, frère Jéroboam nous offrit, en signe de bienvenue tolérante, de l'eau fraîche, un morceau de pain, et la flamme du foyer pour nous réchauffer – ce qui n'était pas de refus, car ces derniers jours de l'hiver étaient froids. « Quant à l'Air, nous fit-il remarquer, il nous environne toujours, n'est-ce pas ! » Il se mit alors en devoir de noter nos noms et qualités, nos pays d'origine, l'endroit d'où nous venions et notre destination, ainsi que nos préférences religieuses. Bizarrement, aucun de mes compagnons n'invoqua un penchant pour la Terre, l'Eau ou le Feu, alors que j'aurais juré que certains des dieux auxquels ils rendaient hommage sur la route n'avaient rien d'aérien... En ce qui me concerne, explorateur et mémorialiste, je jugeais tout naturel de me conformer à la religion locale.

Nous fûmes alors autorisés à pénétrer dans la cour pavée qui s'étendait devant le bâtiment principal. De près, la taille de ce dernier et la pureté de ses lignes étaient encore plus impressionnantes. Face à nous, au bout de la cour, l'entrée du temple, dont les portes richement ornementées étaient pour l'instant closes.

A droite, le couvent proprement dit, avec la salle du chapitre (où se réunissent les moines pour les prières ordinaires et pour discuter des affaires du monastère), le cloître, les cellules des moines, le réfectoire et les cuisines... Au premier étage, les salles de travail où l'on fabrique des objets de culte, où l'on recopie des manuscrits, où un secrétariat diligent tient les rênes de l'Ordre de l'Air. Et la vaste bibliothèque, où des centaines, peut-être même des milliers de précieux manuscrits dorment sous la garde vigilante du frère Umberto, le frère bibliothécaire... Ce barbichu souriant a une culture encyclopédique et une mémoire ahurissante. Pourtant, selon certains, il n'est pas tout à fait sûr lui-même de tout ce que contiennent ses rayonnages. Au second étage enfin, les appartements des dirigeants de l'Ordre et des invités de marque.

A gauche du temple, l'hôtellerie et les dépendances : écurie, infirmerie, ateliers variés. Et, un peu à l'écart, un ensemble de trois petits bâtiments : les temples « invités ». Une sorte de caveau (pour la Terre) était encadrée de deux constructions rondes, l'une renfermant un bassin où un ingénieux mécanisme entretenait une circulation d'eau continuelle, l'autre une large vasque où brûlait sans cesse une haute flamme. Malgré tout le soin que j'apporte à renseigner mon lecteur, je n'ai passé que quelques instants dans ces temples, dont l'existence même révélait pourtant l'admirable tolérance des saints moines. Pusillanime comme il m'arrive de l'être, il m'a semblé que le temple de la Terre était trop obscur, que le bassin de l'Eau était trop profond et que le brasier du Feu était trop ardent...

Les terrains situés de l'autre côté des bâtiments me parurent plus accueillants. Il s'agissait des jardins : jardin potager, verger, mais aussi jardin floral pour l'agrément et jardin aux herbes médicinales, entretenu par les frères infirmiers. Juste derrière le temple principal s'étendait un petit cimetière, destiné aux simples frères (les dirigeants de l'Ordre étant enterrés sous le dallage du temple lui-même).

Deux princes de l'Église de l'Air

Le lecteur ne m'en voudra pas de suspendre ici le récit de ma visite en ce saint lieu afin de mieux lui en décrire les habitants.

D'abord, à tout seigneur tout honneur, le père abbé. C'est le maître du monastère, comme un capitaine est maître à bord de son navire. Mais au monastère du Souffle Divin, l'abbé est en même temps primat de l'Ordre de l'Air, chef respecté et redouté, non seulement là où se trouvent des monastères de l'Ordre, mais encore là où l'Ordre n'est présent que sous la forme de conseillers aussi discrets qu'influents auprès des seigneurs temporels. Inutile de dire que le personnage en question, élu à vie, est choisi avec le plus

Les trois autres ordres monacaux de Laelith

Il semble probable que le premier ordre monacal dépendant de Laelith fut celui de l'Air. Mais, dès que les trois autres cultes en eurent... vent, l'idée les séduisit et il ne fallut guère de temps pour que chacun crée son ordre.

- **La très sainte confrérie des moines du Feu.**
Maison mère : le monastère de la Flamme Transcendante.
Primat : abbé Luciferox.
Le monastère est situé au pied d'un volcan en activité, et seule l'intervention divine le préserve des coulées de lave qui l'encadrent régulièrement. On raconte qu'un cratère secondaire s'ouvre juste sous le maître autel, d'où jaillit la flamme géante qui remplace la flèche du temple.

- **La très sainte confrérie des moines de l'Eau.**
Maison mère : le monastère de la Vague Eternelle.
Primat : abbé Ergydro.
Le monastère (dont le temple n'a pas de flèche, mais une sorte de bulbe en goutte d'eau) est situé sur une île, non loin des côtes, dans une région caractérisée par la puissance des marées. L'île est accessible à pied sec lors de la grande marée d'équinoxe d'automne, pour la fête de l'Eau (et à marée basse bien sûr). Mais attention au retour de l'océan...

● **La très sainte confrérie des moines de la Terre.**
Maison mère :
le monastère du Rocher Immanent.
Primat : abbé Antéus.
Le temple est entièrement souterrain, en dehors de son plafond en forme de dôme. La terre de la région est d'une richesse presque surabondante. Lors des offices, les moines sortent de sous le maître autel par un souterrain, mais nul ne sait exactement jusqu'où (et jusqu'à quelle profondeur) s'étendent les couloirs qui en partent.

grand soin par ses pairs, les abbés des autres monastères. Quoi qu'il puisse arriver qu'il soit d'humble origine, l'abbé Sigismond, actuel primat, est issu d'une des plus antiques familles de Laelith. Sa haute et mince stature porte avec élégance la robe blanche aux parements d'or et d'argent, insigne de son titre. Son visage au profil aigu, couronné de cheveux blancs coupés courts, est illuminé par des yeux bleu glacier. Mieux vaut le compter parmi ses amis que parmi ses adversaires, même si l'on affirme qu'il sait faire preuve d'une grande mansuétude. J'ai eu le privilège d'être reçu, en tant que Grand Voyageur et Savant Renommé [1], par le père abbé. Il désirait me consulter à propos de certains ouvrages étranges conservés dans sa bibliothèque personnelle, dont l'accès est très rigoureusement restreint et dont le moindre volume vaut une fortune pour un bibliophile... et bien plus encore pour un adepte de la magie. Je tiens ici à faire justice de quelques racontars d'auteurs indignes que leur nom souille ma plume [2]. Ces individus n'ont-ils pas osé prétendre que la fidélité de l'abbé Sigismond au grand prêtre du Nuage, le saint Mitrias, est incertaine ! Que le primat de l'Air serait en fait à la tête d'un complot hérétique prônant la domination de l'Air sur les autres éléments ! Ridicule. En fait, ce saint homme travaille à une unification des cultes. Ce but hautement louable choque cependant quelques esprits étroits, d'où la nécessité de garder un raisonnable secret [3]. Mais l'écrasante majorité des moines de l'Air soutient son primat dans ses pieux efforts (même si la plupart n'ont aucune idée de leur nature exacte).

Le père prieur est en quelque sorte le second du père abbé. L'abbé et lui sont les seuls moines à être en même temps prêtres. C'est plus souvent le prieur qui célèbre les offices. Au monastère du Souffle Divin, le prieur est le père Andréas. Cet homme discret, entre deux âges, de taille moyenne, de corpulence moyenne, paraîtrait presque transparent sans sa robe parée d'argent. Mais un observateur attentif remarquera l'éclat de ses yeux gris, que d'aucuns ont pu comparer à celui d'une épée elfique... en plus redoutable. Contrairement à l'abbé, élu par ses pairs, nous l'avons dit, le prieur est nommé par le grand prêtre Mitrias. De mauvaises langues racontent que son entente avec l'abbé laisse à désirer. Je tiens de source sûre qu'il n'en est rien : le frère Hégésippe, secrétaire particulier du père Andréas (et plaisamment surnommé par les autres moines l'Œil du prieur), me l'a assuré.

De quelques autres bons moines

Il n'existe pas à proprement parler de hiérarchie parmi les autres moines. Tous se contentent d'une robe blanche et se chaussent de sandales. Cependant, certains se sont vu confier par le père abbé la mission de veiller à tel ou tel aspect de la vie du monastère. J'ai déjà évoqué le frère Umberto, bibliothécaire, et le frère Jéroboam, portier. Le frère Pablo, maître enlumineur, est un véritable artiste. Ce petit homme chauve a certes un style assez inhabituel, mais ses enluminures sont dotées d'un véritable magnétisme. En fait, je soupçonne qu'il mêle à ses encres quelques composants magiques – pour la plus grande gloire des dieux ainsi honorés, certes, mais j'espère quand même qu'il n'abusera pas de certains ingrédients. Ses illustrations, jusqu'aux plus fantastiques, ont un aspect parfois si réaliste que je me suis demandé si le fait de les examiner d'un peu trop près ne pouvait pas se terminer par la matérialisation de l'être dessiné. Renseignements pris, je me trompais. Tout au plus le spectateur trop attentif pourrait-il se retrouver incorporé dans l'image, pour un temps n'excédant pas cent quarante-quatre ans.

Le frère Fadcaël, premier infirmier, est responsable du jardin aux simples. Avant de se décider à endosser la robe de moine, ce solide vieillard a fait tous les métiers, dont celui de soldat. Il connaît à merveille les herbes qui guérissent. Et, je le crains, son travail implique aussi la connaissance des herbes qui tuent, d'autant que la seule différence est souvent une question de dosage. Les placards de l'infirmerie sont pleins de potions, d'onguents, de poudres variées, le tout amoureusement rangé dans des pots de terre étiquetés avec soin. Par bonheur, infirmerie et placards sont fermés à clef, ce qui évite tout risque de maladresse d'un ignorant. Citons encore le frère Mister, qui a la charge des faucons, oiseaux fétiches du monastère depuis sa création et dont on dit qu'en cas d'attaque, ils seraient des centaines à appuyer les défenseurs. Pour l'instant, des faucons voyageurs remplacent avantageusement les pigeons lorsque l'Ordre a besoin de messagers rapides. Et les seigneurs les plus fortunés mettent un point d'honneur à se procurer, malgré leur prix élevé, des faucons chasseurs élevés par l'Ordre.

Le frère Cobuse est responsable des cuisines. Mais (vie monacale oblige) il ne laisse libre cours à son talent culinaire que lors de quelques grandes fêtes.

Enfin, le frère Britz est chargé d'assurer aux voyageurs le gîte et le couvert pour une somme proportionnelle à leur richesse. Remarquons à ce propos que les femmes sont admises à l'hôtellerie et au temple du monastère, mais que les moines ont fait vœu de chasteté aussi bien que d'obéissance à leur abbé. Pour celles qui sont tentées par la vie religieuse, l'Ordre de l'Air a une branche féminine, mais les nonnes sont installées dans des couvents éloignés.

En dehors de ces personnages et peut-être de quelques autres, les moines les plus anciens sont aussi les plus respectés. Le bas de l'échelle est occupé par les novices. Ces derniers sont parfois des enfants, les oblats, offerts en quelque sorte à l'Ordre par leurs parents en règlement d'une dette ou en exécution d'un vœu.

Le Saint des saints

Peut-être est-il temps à présent de faire pénétrer le lecteur dans le temple principal du monastère. La base de ce superbe édifice est de forme ronde. Elle comprend trois étages, de diamètre décroissant (plus de deux cents pieds pour le premier, environ le tiers pour le troisième). J'ai déjà évoqué au commencement du récit la flèche exceptionnelle qui couronne le bâtiment, et dont la hauteur est difficile à apprécier.

A l'intérieur, nulle cloison ne vient briser l'espace aérien. Seule une galerie en plan incliné monte en colimaçon le long des parois, permettant d'accéder à la base de la flèche. Observée d'en dessous, celle-ci offre, surtout par beau temps, un spectacle féerique tant les lumières qui pénètrent à travers la pierre ajourée et les ombres qu'elles projettent se marient avec la structure de l'édifice. A la base des murs se succèdent des chapelles, séparées par de légères cloisons et dont chacune, dotée d'un petit autel et ornée d'objets de culte d'un grand prix, est attribuée à l'un des dieux rattachés au domaine de l'Air. Au centre se trouve le maître autel, monté sur une plate-forme surélevée. Lui-même en forme de cercle, il est fait d'un matériau quasi transparent, ce qui peut donner l'impression, lors des offices, que les objets du culte posés dessus (vaporisateur d'encens, Sainte Trompe...) sont suspendus en l'air.

Au milieu du maître autel s'élève une sorte de champignon constitué du même matériau et qui renferme les reliques – ce qui reste de l'enveloppe corporelle – du saint fondateur de l'Ordre, le grand Mersal l'Aérien. Né il y a deux siècles et demi dans la petite cité d'Hassaut, Mersal montra d'abord sa piété au sein du clergé laelithien mais, alors que tout le destinait à succéder un jour au grand prêtre Exupermoz, il préféra demander à celui-ci l'autorisation de créer un ordre monastique. On raconte qu'il entra en transes sur l'emplacement du monastère du Souffle Divin. En revenant à lui, il ordonna la construction du temple, dont il dessina lui-même la flèche triangulaire. La tradition affirme que son âme fut emportée le jour de l'achèvement de cette flèche par des anges laissant derrière eux un souffle brûlant. Le cercueil (lui aussi triangulaire) qui abrite les restes de Mersal d'Hassaut est sans doute le plus grand trésor du monastère. Bien des religieux égarés par une foi trop vive rêvent de se les approprier, qu'il s'agisse pour eux d'accroître leur prestige (pour les cultes aériens) ou d'af-

firmer leur supériorité (pour les autres). C'est pourquoi le cercueil est préservé par un enchantement d'une très grande puissance : les voleurs assez fous pour s'y attaquer déclenchent une rafale qui les entraîne comme des fétus de paille à travers les ouvertures de la flèche, avant de les laisser retomber fort loin, et de très haut.

Le temple est par ailleurs un lieu d'asile inviolable. Toute personne accusée d'un crime, quel qu'il soit, peut se réfugier dans son enceinte. Bien des innocents menacés d'exécution sommaire ont pu de la sorte bénéficier d'un sursis propre à organiser un jugement honnête qui leur a donné raison. Ceux dont la bonne foi ne serait décidément pas reconnue peuvent encore réclamer le jugement de l'Air : escalader la flèche jusqu'à son sommet et en redescendre... sain et sauf. Le jugement de l'Air est très rarement réclamé, mais ceux qui y survivent sont innocentés de toute accusation et gagnent le titre de fils (ou fille) de l'Air.

La fête de l'Air

Comme ne l'ignorent pas mes lecteurs, dont je connais l'érudition, les cultes de l'Air célèbrent le jour de l'équinoxe de printemps une grande fête, qui correspond aux fêtes du Feu lors du solstice d'été, de l'Eau lors de l'équinoxe d'automne et de la Terre lors du solstice d'hiver. Cette célébration est l'occasion d'organiser au monastère du Souffle Divin de prestigieuses cérémonies. Assister à cette fête était bien évidemment le but de notre voyage. Nous n'étions pas les seuls dans ce cas. De très nombreux fidèles, venus parfois de fort loin, avaient envahi l'hôtellerie, à moins qu'ils ne logeassent chez les paysans des hameaux des alentours ou dans une sorte de village de tentes édifié en quelque jours aux portes du monastère.

Le grand jour arriva enfin. Une foule compacte, ayant revêtu ses plus beaux atours, envahit le temple principal. L'affluence était si grande qu'il fallut laisser les grandes portes ouvertes pour que ceux qui n'avaient pu entrer aient la possibilité de suivre l'office.

A l'heure de midi, les moines entrèrent en procession, le père abbé ouvrant la voie à travers la foule, qui tombait à genoux en implorant sa bénédiction. Le prieur fermait la marche. L'abbé pénétra dans l'anneau formé par l'autel, d'où il dominait la foule et les autres moines, rangés en cercle autour. Tournant lentement sur lui-même, élevant devant lui ses mains jointes en delta (les pouces formant la base d'un triangle dont les autres doigts constituent les côtés, geste de salutation des moines de l'Air), il commença les invocations rituelles, reprises en écho par les fidèles. Une brise légère s'éleva alors. Cette brise possède, affirme-t-on, des vertus magiques variées, la moindre étant de rendre la santé à ceux dont elle caresse le visage. Les moines se mirent alors à chanter en chœur.

Et bientôt, aux yeux de chacun des assistants se dessina une vision. Prodige, certes. Mais, prodige plus grand encore : cette vision était différente pour chacun, donnant la réponse à une question formulée avec ferveur (le seul point commun entre toutes ces visions étant leur apparition dans un cadre triangulaire). En échange bien sûr (tout a son prix), chacun se sentit alors animé d'une ferveur indéfectible pour les cultes de l'Air. Ce double effet fait des Mirages (c'est le nom donné à ces visions magiques) l'une des armes les plus efficaces des moines de l'Air pour gagner des adeptes à leur cause. Un contre-sort puissant peut sans doute empêcher le phénomène, mais en ce cas, la question posée reste sans réponse. Quant à moi, mon Mirage me révéla les données géographiques qui me manquaient pour retrouver le chemin de mon pays natal. Je pouvais poursuivre ma route !

1) Nous n'y pouvons rien si notre ami Hildefons se désigne volontiers ainsi dans son œuvre. 2) Il est probable qu'H. de Castelluisant a eu connaissance des écrits du fameux Fwouinn le Parcheminé, de douteuse réputation, et de Gorham l'Incroyant, dont le surnom dit tout le mal qu'on peut en penser ! 3) Nous devons à la vérité de dire que de telles opinions sont à Laelith étiquetées « hérésie monothéiste ». H. de Castelluisant a d'ailleurs attendu pour en parler d'avoir mis un continent et un océan entre les Fouineurs du roi-dieu et lui. Si, à Palladia, le culte du Vaisseau a réalisé depuis sept cents ans l'unification des éléments, le navire stylisé qui lui sert de symbole peut être dangereux à arborer en d'autres lieux.

Inspis

Lisez donc quelques tomes des aventures de frère Cadfaël, signées d'Ellis Peters et parues chez 10-18 dans la collection « Grands Détectives ». Rappelons qu'elles se déroulent au XIIe siècle en Angleterre. Je recommande entre autres « Trafic de reliques » (1994), « Le moineau du sanctuaire » (2087), « L'hérétique et son commis » (2333). Vous pouvez aussi revoir (et lire, si ce n'est fait) le superbe « Nom de la rose ».

texte
Philippe Bonneyrat
illustration
Servain
plan
Cyrille Daujean

KEOL

Pour Mega III

En aide de jeu : Mais où est donc passée cette machine ?

Ce scénario peut convenir à des joueurs et des personnages débutants. L'idéal est de 3 à 5 personnages.

Une mission de tout repos...

Cette petite mission de reconnaissance sur Raoctel II, c'est vraiment de la balade. Il s'agit simplement de vérifier si tout va bien depuis qu'une équipe de Megas s'est occupée de ce démon majeur qui ravage tout dans le pays. Heureusement, il a été renvoyé dans son plan et les Guetteurs se sont occupés de lui, en lui coupant toute possibilité de sortie. Ils ont été plutôt bien accueillis, la population se souvient encore de leur rôle, et les Megas ont eu du mal à se remettre de la fête... C'est donc dans un état euphorique qu'ils regagnent leur point de Transit.

Mais quelle idée, aussi, de placer un point de Transit en plein milieu d'une jungle de type amazonienne ! Et c'est quelques mètres avant d'atteindre le tétraèdre, que cette sale bête surgit, une sorte de Hyar Trapéziste gigantesque qui aurait abusé d'anabolisants.

Les Megas ne sont que faiblement armés (un pistolet-laser par personne). Quand le monstre disparaît sous l'eau car les Megas pensent l'avoir éliminé, faites-le resurgir brusquement alors qu'ils s'apprêtent à remonter dans leur tétraèdre. Les Megas sont obligés de plonger dans le tétraèdre pour se sauver.

Intrus au Sanctuaire

Enfin, ils arrivent à la salle de Transit du Sanctuaire, probablement fourbus. Mais à peine sont-ils matérialisés, que l'ordinateur sonne l'alarme tandis qu'un haut-parleur répète : « Alerte ! Intrus ! ». D'un seul mouvement, les Vigilants pointent leurs paralysants sur les PJ et tirent ! Les Vigilants ont 14 en Tir, et il y a peu de chance qu'ils atteignent les PJ, surtout que ces derniers ne sont pas visés. La cible est un homme qui vient de se matérialiser derrière eux, et lui, ils ne le loupent pas... C'est un humain, porteur d'un pistolet-laser. Dans une telle situation, les consignes des Vigilants sont claires : neutraliser d'abord (en préservant si possible la vie), comprendre ensuite. L'homme est grièvement blessé : il a un gros trou dans le ventre. L'intervention des Vigilants n'a pas arrangé son état. C'est un miracle qu'il ait pu arriver jusqu'ici. Et les paralysants achèvent de lui ôter le peu de vie qui l'anime encore. Agrippé aux vêtements d'un PJ, il prononce ces derniers mots avant de mourir : « Keol... Il... faut... rassembler... Keol... Aaaarrggh ! ». L'homme porte sur ces vêtements un insigne de la CREM, Compagnie de Recherche et d'Exploitation Minière, bien connue de la Guilde.

Mais comment cet homme, qui n'est pas un Mega répertorié à la Guilde, a-t-il pu se transiter et arriver ainsi au Sanctuaire ? C'est certainement un Mega latent, mais cette raison n'est pas suffisante pour qu'il ait pu avoir accès aux coordonnées du tétraèdre ! Cette constatation fait craindre le pire : n'importe qui, alors, peut débarquer !

Trois bonnes raisons

A propos des paroles du mourant... ce matin-là, justement, les Guetteurs ont signalé « une anomalie du continuum concernant Keol ». Les coordonnées spatiales indiquent que Keol ne figure sur aucune carte. A sa place se trouve une planète nommée bêtement K1-0056125-02.

Or, ces coordonnées correspondent justement à celles que la CREM a communiquées hier à la Guilde en lui demandant une enquête sur la disparition d'une de ses équipes partie prospecter sur cette planète. Ayant déjà travaillé à plusieurs reprises avec la Guilde, la CREM a préféré la contacter plutôt que de faire appel à un organisme officiel de l'AG, laquelle, toujours à l'affût de nouvelles planètes à coloniser, n'aurait pas manqué venir mettre son (gros) nez dans leurs affaires.

Résumons-nous : un intrus mystérieux, la requête d'un Guetteur, un service à rendre à la CREM : trois bonnes raisons d'envoyer du monde.

Voici le rapport accompagnant les deux tétraèdres-témoins des points A et B de la planète en question. Ce rapport est un condensé de tous les comptes rendus de Megas ayant visité cette planète :

« K1-0056125-02 : 2e planète d'un système solaire de deux planètes. Diamètre : 1,6 ; gravité : 1,1 ; période orbitale : 0,46 (par rapport à la Terre.) ; température moyenne au sol : 29° C ; soleil type K1 orange. Population intelligente : les Bestioles (nom provisoire). Particularités : Planète recouverte à 98 % d'eau ; pas de glace ; sol très riche en uranium sous forme d'uranite.

La planète fut visitée par un Mega pour la première fois pendant la seconde AG, il y a de cela environ 6500 ans, au cours d'une mission à la recherche de planètes à coloniser et le tétraèdre A date de cette époque. Elle n'avait alors pas été jugée viable (une seule île d'une cinquantaine de km² et des archipels de récifs). Plusieurs autres reconnaissances furent faites. La dernière remonte à une cinquantaine d'années, ne remarquant absolument aucun changement. Le point de Transit B n'a « que » cinq siècles.

Il existe énormément d'archipels de rochers affleurants, témoignant de hauts-fonds. Un seul comporte une île, que l'on peut difficilement appeler un continent et qui est recouverte d'une forêt luxuriante. De nombreuses espèces animales y vivent, toutes plus belles les unes que les autres. C'est un endroit magnifique et même pour tout dire paradisiaque.

Une forme de vie intelligente y réside. Ces créatures ressemblent, de loin, à de grosses fourmis de 1 mètre de haut : une tête, un thorax, un abdomen et six pattes très fines, mais là s'arrête la ressemblance. Elles ne possèdent ni yeux, ni bouche, ni narines, oreilles, ouïes, antennes ou tout autre organe sensitif apparent. Leur corps est recouvert de fines écailles irisées dont la couleur varie en fonction du temps. Elles semblent se nourrir par photo-synthèse. Elles sont très craintives et ne se laissent pas approcher facilement. Lors de la première visite sur cette planète, le Mega, à court d'idée pour nommer cette curieuse population et celle-ci ne se nommant pas elle-même, les baptisa provisoirement les « Bestioles ». Cette espèce ne ressemblant à aucune autre famille connue à laquelle la rattacher, ce nom leur est resté.

Ne communiquant pas directement par des sons, les Bestioles sont télépathes. Elles transmettent des images et quelques mots simples pour pouvoir s'exprimer. Quelques explorateurs rapportent avoir eu de courtes conversations avec elles. Certains racontent les avoir vues, occupées à jouer avec les autres animaux, organisant des courses entre eux, ou pratiquant de curieux jeux de sociétés, dont les pions étaient de petits rongeurs s'apparentant au lapin. Il semble qu'elles soient douées de certains psis, car elles ont été vues, « sculptant » les vagues à distance pour leur donner de curieuses formes abstraites, ou celles d'animaux en mouvement.

Le point de Transit A est situé au nord de la grande île, dans les montagnes. Le point B est dans un petit astéroïde en orbite autour de la planète. Une navette permet de se rendre au sol. »

On remet aux Megas pour cette mission le matériel de mission type 4, en milieu inconnu, comportant entre autres, une combinaison spatiale rigide par personne. Une séance d'hypno-éducation leur permet d'apprendre les quelques langages les plus courants dans ce secteur.

Les pirates

Il s'agit d'une troupe de déserteurs de l'armée d'un petit empire totalitaire. Enrôlés au sein de l'équipage d'un transporteur de chasseurs rapides, ils se mutinent. Tous les officiers sont massacrés. Leur chef, Sitraho, est un simple mécano de la salle des machines. Sa petite taille requiert constamment la présence d'une brute gigantesque répondant au doux sur-

Hyar Trapéziste

I 02(1) D 06(3) V 18(9)
P 16(8) R 14(7)
F 30(15) C 24(12) A 08(4) ;
Vie 12/6/3 ;
Combat (niv/CA/CD) :
morsure 3/3/- ; griffes 4/6/2 ; esquive 2.
Protection CD 2.

nom de Casse-Crânes. Ils se complètent à merveille : l'un est la tête, l'autre, les muscles. Sitraho est un être fort intelligent et possède largement les capacités nécessaires pour occuper un poste beaucoup plus important que le sien. Son esprit retors lui vaut l'inimitié de tous les officiers. Victime de trop de brimades, sa rage monte peu à peu et l'idée d'une mutinerie commençe à germer en lui. Il réussit à suggérer à l'équipage non gradé des idées de révoltes, soulignant toutes les petites injustices de la vie quotidienne, les bêtises et erreurs inévitables du commandement, les privilèges des gradés, la solde qui n'augmente pas, etc. Bref, la majorité du bas de l'échelle de l'équipage rejoint ses rangs. La révolte en elle-même est très rapide : en une heure de temps, les mutins s'emparent du vaisseau et les officiers sont éjectés dans l'espace.

Depuis, les quarante-cinq pirates errent sur les principales routes marchandes, lançant des attaques surprises sur les cargos de toutes sortes. Leur vaisseau bien armé leur permet de s'attaquer à de gros gibiers. Depuis peu, ils se sont même trouvé un port d'attache dans une ancienne station scientifique qui paraissait abandonnée. Lorsqu'ils l'investissent, ils y découvrent un occupant, un chercheur, le professeur Ezzaro, qui possède une machine capable de créer des brèches à volonté. Sous la contrainte de Sitraho, le professeur fait une petite démonstration de son engin qui crée une brèche dans la base. En quelques secondes, toute l'atmosphère est évacuée par ce « trou » et la pièce doit être condamnée, portes étanches verrouillées. Mais cette expérience suscite énormément d'intérêt chez Sitraho, qui, sans savoir encore comment, est sûr que cela lui servira plus tard.

Un jour, ils captent par hasard un message codé. Le matériel militaire sophistiqué du vaisseau leur permet de le déchiffrer sans grande difficulté. Il s'agit d'une équipe de prospecteurs miniers faisant un rapport à leurs chefs, signalant la découverte d'une planète riche en uranium. Les pirates y voient une source miraculeuse de carburant pour leurs vaisseaux, de matières premières pour des armes ou pour un gros trafic. L'équipe sur place ne se composant apparemment que de quelques hommes et la population locale d'animaux inoffensifs, cette situation est une aubaine.

Après quelques recherches, ils apprennent l'existence de « raffineries » d'uranium entièrement automatisées, livrées clé en main, conçues pour travailler dans les amas d'astéroïdes. Ils en repèrent une en particulier, acheminée vers son lieu de livraison à travers l'espace. Son trajet, la faisant passer dans le secteur de la planète en question, la rend très intéressante. Une équipe part donc se l'approprier. Renseignement pris, il s'avère que cette énorme usine est conçue pour travailler dans le vide spatial et qu'il est impossible de lui faire traverser l'atmosphère d'une planète. Qu'à cela ne tienne, il n'y a qu'à évacuer l'air et même l'eau. Ils ont le moyen de le faire.

Ils emmènent Ezzaro sur cette planète et l'obligent à y créer des brèches. Donnant sur l'espace, l'air et l'eau commencent à être aspirés, créant des vents et des courants violents. La planète n'a plus dès lors que quelques semaines à vivre. Une fois son travail accompli, le scientifique, inutilisable pour les travaux de chantier, est emprisonné. Les pirates, peu rassurés par la présence de ces « trous » espèrent qu'au dernier moment, en cas de danger, le professeur les rebouchera, ce dont il est incapable, d'autant que le transport n'ayant pas arrangé le matériel, celui-ci s'est arrêté de fonctionner après le sixième essai. A propos de la raffinerie, il se trouve qu'elle n'arrivera jamais. Lorsque l'équipe de pirates chargée de son détournement arrive sur les lieux, ils ne trouvent plus que quelques débris. Elle a mystérieusement explosé. Seul un morceau de tôle témoigne encore du nom de la barge tracteuse : le *Nostromo*...

Les Bestioles

Elles sont pacifiques et ne supportent pas les démonstrations de violence comme la chasse, la pêche ou l'écrasement d'un insecte ou d'une fleur. Le seul moyen de les approcher est donc de ne penser qu'à la paix, au calme et de faire attention où l'on met les pieds... Prises individuellement, elles sont capables de télépathie, mais c'est tout ce qu'elles peuvent faire. En se rassemblant à plusieurs, par contre, elles peuvent arriver à quelques prouesses psis, augmenter la portée de leur télépathie ou même influencer les rêves d'humains. Elles utilisent leurs capacités principalement de manière ludique. Il leur arrive aussi de se livrer à quelques activités créatrices, donnant des formes aux vagues, aux nuages, à des essaims d'insectes, ou organisant des pyramides d'animaux... Evidemment, vu la situation dramatique actuelle, elles ont abandonné ce genre d'occupations et errent, désemparées. Il ne leur vient même pas à l'idée d'utiliser leurs facultés pour attaquer les pirates.

Ce sont elles qui ont guidé le rescapé de la CREM vers le point de Transit et qui l'ont soutenu alors qu'il agonisait. Ce sont elles qui ont mémorisé les coordonnées du tétraèdre du Sanctuaire dans l'esprit d'un Mega, de passage dans leur île. Et elles ont retransmis cette information à l'homme qu'elles protégeaient. L'instinct du Mega latent fit le reste.

Mais surtout, ces créatures ne sont que les éléments d'un ensemble. Lorsqu'elles se rassemblent toutes en un lieu bien précis (une grotte dans les montagnes), elles deviennent une seule entité particulièrement puissante et qui se nomme... Keol. Leur population compte soixante-dix sept individus et ce nombre est fixe. Il n'y a de naissance que lors d'une mort. A cette occasion, à une dizaine, elles se réunissent en un lieu secret de la forêt et opèrent une sorte de danse, de plus en plus rapide. Cela dure des heures et vers la fin, les mouvements sont tellements rapides qu'un œil humain ne peut plus rien distinguer d'autre qu'un seul amalgame vibrant. Toujours est-il que lorsqu'enfin elles s'arrêtent et se séparent, un « nouveau-né », de taille adulte a fait son apparition. Cet événement ne se produit pas si un intrus est repéré à moins de cinq cents mètres à la ronde.

Individuellement, leur intelligence est particulièrement limitée, presque binaire. Leur communication avec les Megas est réduite au début à quelques images naïves et extrémistes (image de mort et de désolation avec sentiment de profonde tristesse et d'angoisse pour signifier le danger). Puis elles arrivent à exprimer quelques mots, mais leur vocabulaire reste succinct. On se contentera de :

« Oui... non... bon... pas bon... venir... partir... rester... danger... aider... peur... là-bas... ». Rajouter éventuellement trois ou quatre mots simples, mais pas plus.

Keol

Keol est donc un « gestalt », le fruit de l'assemblage des Bestioles. Cet être très puissant est capable de toutes les prouesses psis, même de s'occuper des brèches par lesquelles s'enfuit l'atmosphère. Il lui arrive de discuter avec des Corioliss (p. 58 des règles) de passage ou même avec des créatures de l'intercontinuum, comme les Sirènes. Il est également capable de capter des messages radio. Il est ainsi au courant de l'existence d'autres formes de vie intelligentes. Il connaît certains concepts comme la guerre, le meurtre gratuit, l'avidité, mais ne les comprend pas. Il sait ce qu'est un vaisseau spatial ou une arme. Bref, il est capable d'une conversation intelligente avec un humain (à condition qu'il forme une entité unique). Il a la philosophie d'un sage taoïste, un peu naïf. Mais il a aussi conscience de sa supériorité. Keol n'existe que de temps en temps et ne peut résider que dans sa grotte. Sa seule façon de se nourrir étant la photosynthèse, les éléments qui le constituent – les Bestioles – ressortent profiter des rayons du soleil. D'autre part pour que Keol existe, toutes les Bestioles doivent être là, sans exception. Lorsque les pirates arrivent, ils kidnappent immédiatement plusieurs dizaines d'entre elles et Keol, pris de court, n'a pas le temps de se rassembler pour agir.

Keol et ses Bestioles puisent leurs pouvoirs dans l'uranium que contient la planète. C'est pourquoi la radio-activité est très faible, car contrôlée par ses « habitants ».

Le point A

Ce point de Transit est situé dans une grotte des montagnes du nord de l'île,

Les Bestioles

I 05(2) D 10(5) V 25(12)
M 20(10) E 15(7)
P 15(7) R 08(4) F 19(9)
C 10(5) A 16(8)
Taille 160(6); Poids 60
Vie 7/3/1 ; Initiative 4 ;
Attaques -7 ; Parades 1 ;
Esquives 4 ; RT=100
Dissimuler 8 ; Endurance 3 ;
Grimper 6

Sitraho

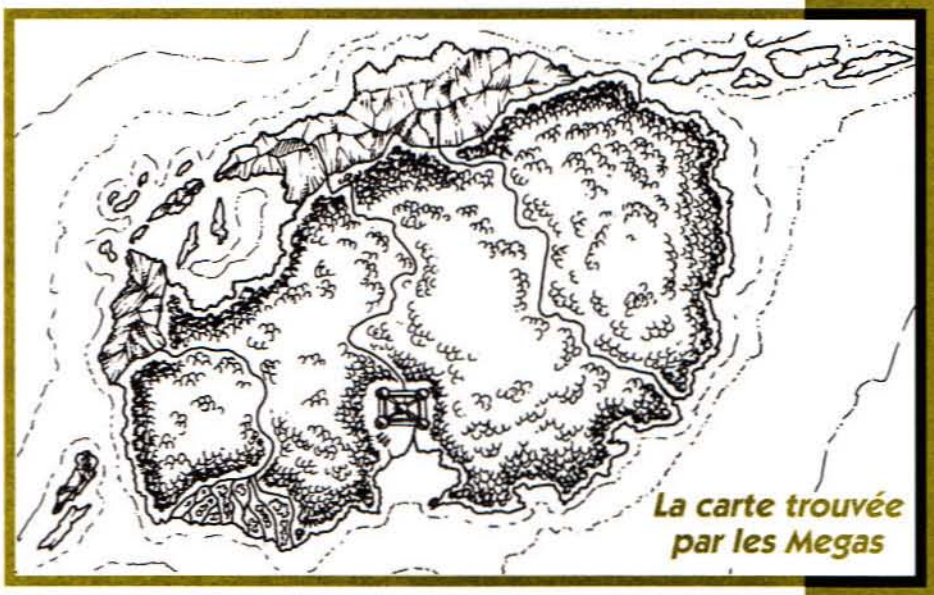
I 16(8) D 17(8) V 15(7)
M 14(5) E 10(5)
P 10(5) R 08(4) F 09(4)
C 08(4) A 10(5)
Taille 160(6); Poids 60 ;
RT=94 ; Vie 4/2/1
Arme : pistolet-laser.
Initiative 6 ; Attaque Mains Nues et Armes Blanches 2 ; Parades 2 ; Esquives 2 ; Prise 5 ; Renverser 4 ; Tir 7 ; Baratin, Comédie, Débrouille, Dialogue, Expliquer, Organiser, Psychologie, Mécanique, Pègre : 7, Vigilance, Conduite, Armements, Sabotage, Transmissions : 4. Le reste à 0 ou moins. Sitraho est rusé, sadique, vicieux et assez courageux. Même acculé, il usera du bluff en prétendant que des secours vont lui arriver, etc. Se sachant mauvais combattant, il reste toujours à proximité de Casse-Crânes.

aménagée pour la circonstance. Etant donné qu'aucun gardien n'est là pour l'entretenir, une épaisse couche de poussière recouvre le sol. Hormis le tétraèdre, la salle contient cinq couchettes, des rations de survie (conservation illimitée), une triche-radio hors d'usage. Des empreintes de pas sont inscrites dans la poussière, de la porte au tétraèdre. Les écrans de contrôle extérieurs ne montrent rien (en fait tous les capteurs et caméras externes ont été arrachés par le vent).

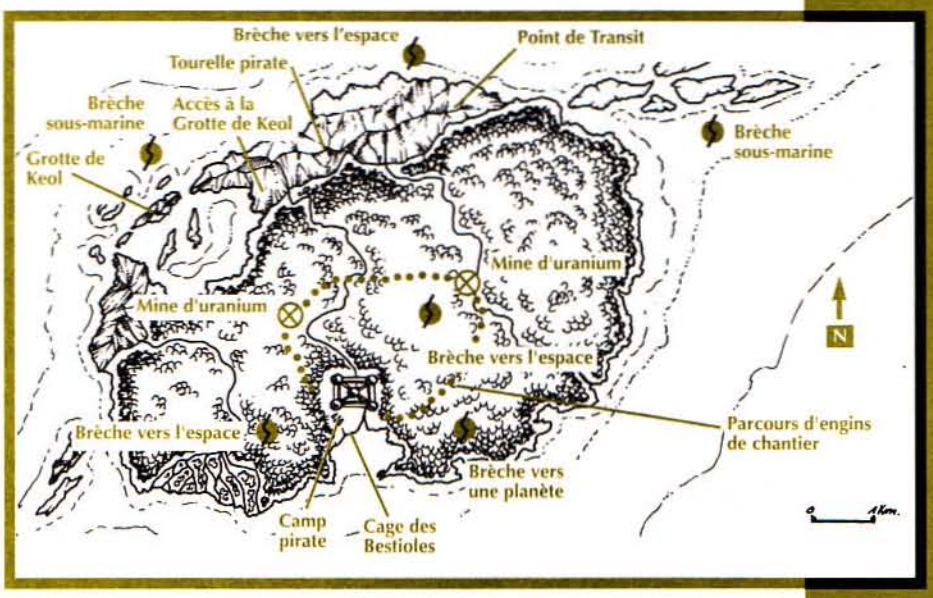
Les Megas trouvent par terre, à côté du tétraèdre, un mémocarnet. C'est un carnet, qui ouvert, présente un écran plat et un stylo tactile. Il peut contenir plusieurs milliers de pages. En le parcourant, ils tombent sur un message, assez long :

« Compte-rendu du capitaine-prospecteur Tsabro, appartenant à l'équipe de prospection A4582RT32 de la CREM, Compagnie de Recherche et d'Exploitation Minière. A ceux qui me liront, je livre ce dernier rapport. Je sais qu'il ne me reste plus longtemps à vivre et tout ce qui subsistera de moi au moment où vous me lirez, ne sera que quelques os pourrissants. Au cours d'une campagne de recherche, une planète avait rendu un spectre intéressant et il avait été décidé d'aller y faire une exploration. Après quelques jours d'analyse sur la planète, nous envoyâmes un premier rapport codé par triche-radio. La planète contenait un fort pourcentage d'uranium. Mais la conclusion du rapport mentionnait que la majorité du minerai étant située sous l'eau, son extraction en serait particulièrement compliquée. Quant au minerai également très répandu en grande quantité sous l'île, son exploitation risquerait de détruire le fragile équilibre écologique et poserait trop de problèmes avec les organisations écologiques officielles de l'AG. C'est pourquoi cette planète n'a pas finalement été jugée intéressante pour la CREM. Ce qui était curieux, c'est que le taux de radioactivité était anormalement bas. Peu de temps après, débarquèrent une bande de pirates, trafiquants de l'espace, sans scrupules, qui virent en cette planète une source particulièrement importante de revenus, mais aussi de matière première pour la fabrication de carburants et d'armes. Après un bref combat, les pirates se rendirent maîtres du site et emprisonnèrent toute l'équipe. Les pirates commencèrent à construire des fondations, probablement pour une future raffinerie d'uranium en nous utilisant comme main-d'œuvre, ainsi que la population locale, une sorte de grosse fourmi bizarre, réduite en grande partie à l'esclavage. Juste après, nous découvrîmes l'existence parmi les pirates d'un homme, apparemment retenu lui aussi contre son gré, mais plus libre que nous de ses mouvements. Nous n'eûmes pas l'occasion d'entrer en contact avec lui, mais le vîmes arriver avec tout un matériel en kit, aussi sophistiqué que mystérieux. Une casemate en tôle fut montée. Le lendemain, on entendit plusieurs détonations très violentes dans la forêt et autour de l'île et des vents très violents firent leur apparition. Nous réussîmes, au bout de quelques jours, à nous évader, à bord de notre navette, que les pirates n'avaient pas découverte. Mais ceux-ci disposant de chasseurs rapides, réussirent à nous abattre, non sans avoir eux-mêmes subi la perte de deux appareils qui s'écrasèrent dans la forêt. La navette, très atteinte, fut considérée par les pirates comme détruite. Seul survivant, mais grièvement blessé, je réussis tout de même à piloter vers les montagnes, guidé par une sorte d'intuition et à me poser en catastrophe. Sans savoir comment, je trouvais une entrée et découvris une caverne aménagée, apparemment depuis très longtemps, par une ancienne civilisation. Au milieu, trônait une grande pyramide de pierre nue, sans aucun décor ni bas-relief, qui semblait étrangement attirante. Je fus stupéfait de trouver une trousse de survie adaptée à l'humain qui me permit de survivre, ainsi qu'une antique triche-radio, malheureusement hors d'usage. Ma blessure, je le sais, est mortelle et il ne me reste plus beaucoup de temps. »

Dès l'ouverture de la porte blindée, un vent terrible s'engouffre dans la pièce, soulevant la poussière en un nuage suffocant et repoussant violemment les Megas surpris. Une fois dehors, ils se retrouvent dans une tempête très violente. Un petit vaisseau, en piteux état, est posé à proximité de l'entrée, camouflé derrière des rochers. Il porte le sigle de la CREM. Son flanc gauche comporte un gros trou. A l'intérieur, on peut découvrir deux cadavres, des hommes portant des vêtements identiques à celui de l'homme mort dans leurs bras. On y trouve également des outils de prospection : pelles et pioches, analyseurs de milieu, foreuse, matériel d'alpinisme de base, etc. Un personnage ayant de bonnes connaissances en mécanique et en électronique peut peut-être réparer le moteur, mais cela prendra tout de même une bonne journée ininterrompue. L'ordinateur de bord fonctionne et il pourra faire ce diagnostic. Sans réparation, celui-ci refusera de laisser l'engin décoller : « situation de l'appareil in-



La carte trouvée par les Megas



férieure aux conditions de sécurité minimum ». Evidemment, il est possible de shunter l'ordinateur et de décoller malgré tout, mais la tempête s'ajoutant à la très faible maniabilité de l'engin endommagé rendent l'opération quasiment « cauchemardesque »... Après réparations, le pilotage dans la tempête reste « difficile ».

La descente à pied promet d'être assez mouvementée étant donné qu'ils sont à environ cinq cents mètres d'altitude et qu'il faut emprunter un tout petit chemin naturel très raide, entrecoupé de passages à pic. Il est presque aussi simple de descendre en rappel, en plusieurs étapes. Parmi le matériel de la navette de la CREM, les Megas trouvent environ cent mètres de corde. Le port de la combinaison spatiale permet de mieux supporter le vent et de communiquer par radio, mais elle n'arrange pas l'escalade, qui est « très éprouvante ». Elle est en effet encombrante et gêne les mouvements... Sans la combinaison, l'escalade devient « difficile » et on est contraint de s'arrêter toutes les cinq minutes dans un coin pour souffler. Le vent oblige à crier pour s'entendre. Les Megas peuvent aussi retourner à Norjane pour y prendre du matériel (armes, matériel de montagne sophistiqué, kit de réparation pour la navette...). Les brocanteurs possèdent également de la bonne corde, de la longueur qu'ils veulent, légère et très solide... Si les Megas tentent d'utiliser des moyens de locomotion personnels, genre ceinture à fusées, inutile de dire qu'ils seront ballottés comme des fétus de paille dans la tempête...

Le point B

Le second point de Transit se situant dans l'espace, est par conséquent non pressurisé. Il est en effet impossible de pressuriser une salle, même étanche pendant des millénaires... Les Megas doivent donc y arriver en scaphandre, mettre en route tous les appareils, ouvrir les réservoirs d'oxygène et allumer le chauffage. Les batteries sont en état. La règle veut d'ailleurs que lorsqu'on utilise ce genre de point de Transit, on y revient une fois la mission terminée pour recharger les batteries.

L'intérieur présente l'avantage d'être en meilleur état que le point A, car conservé par le vide spatial. Tous les senseurs fonctionnent et les Megas obtiennent une image assez bonne de la planète. Il est possible de zoomer jusqu'à obtenir la carte de la page précédente. Impossible d'avoir des détails plus précis. A part la carte, rien ne présente d'intérêt à l'intérieur...

Une navette de la Guilde, type « Moucheron » est stationnée dans une anfractuosité de l'astéroïde, reliée par un sas à la salle de transit. Il est possible de l'utiliser pour atterrir sur la planète. Mais dès qu'ils sont mis sous tension, les senseurs détectent la présence d'un gros vaisseau en orbite. Tant que la navette ne bouge pas, le relief de l'astéroïde la camoufle. Mais il est évident pour n'importe quel pilote débutant qu'elle sera détectée dès qu'elle quittera son point d'attache. Ce vaisseau en orbite est celui des pirates qui attaquera les Megas dès qu'ils seront repérés.

D'autre part, le radar situé sur la montagne de l'île les détectera aussi. Et il est relié à une tourelle de combat... mais les Megas ne le savent pas.

La forêt

Lorsque les Megas y pénètrent, une intense sensation de paix et de calme s'abat sur eux. Les vents venus de « l'extérieur » se brisent aux abords des arbres, et même si le vent qui parvient à passer est encore relativement fort, il est malgré tout très supportable et surtout suffisamment faible pour que le contraste entre « l'extérieur » et « l'intérieur » de la forêt soit saisissant. On peut facilement imaginer que le vent qui subsiste est réduit à une agréable petite brise fraîche, ce qui rend cette forêt paradisiaque. Aujourd'hui encore, d'innombrables fleurs et fruits de toutes sortes et de toutes tailles pendent des arbres par grappes. Quelques oiseaux multicolores volent ici et là en émettant des cris plaintifs. On voit de temps en temps passer des animaux ressemblant à de grands cerfs. On imagine qu'ils devaient être plus nombreux autrefois. Ils ont appris à se méfier des hommes, car les pirates, depuis leur arrivée, les chassent de temps en temps pour le plaisir.

C'est dans la forêt qu'ont été creusées les deux mines d'uranium où des Bestioles sont forcées de travailler. Chaque mine est gardée par trois pirates armés et munis de fouets. Leur emplacement n'est pas très dur à trouver. Il suffit de suivre les traces des arbres abattus et des chenilles mécaniques des engins.

Les Megas peuvent également trouver les carcasses des deux chasseurs pirates abattus par la navette de la CREM.

Les brèches

Créées artificiellement et aléatoirement, elles ne font pas partie des 80 % de brèches qui sont censées relier deux endroits similaires en deux univers différents. Celles-ci débouchent absolument n'importe où dans un univers parallèle. Celui-ci, composé à 99,9 % de vide, cinq des six brèches créées donnent dans l'espace.

Trois brèches se situent dans la forêt. Il suffit, pour les trouver, de suivre le sens du vent, jusqu'à une clairière possédant un cratère en son milieu. Une autre brèche est localisable au nord, à deux kilomètres de l'île. Les deux dernières sont situées sous la surface de la mer et évacuent l'eau petit à petit.

Il est particulièrement dangereux de s'approcher dans un rayon de cent cinquante mètres de ces « trous » près desquels les vents, d'une incroyable violence, peuvent vous emporter comme un grain de sable. D'ailleurs, le vide s'est fait autour d'eux : il n'y a plus rien de vivant dans un rayon de cinquante mètres. Même la terre a été aspirée du sol, découvrant la roche nue. Le trou proprement dit ne fait que 20 cm de diamètre, mais il possède une certaine « élasticité » qui l'adapte aux dimensions de tout ce qui le traverse. C'est pourquoi il est impossible de le boucher, même avec un gros rocher : celui-ci est aspiré, quelle que soit sa taille. Par contre, s'il est très lourd (plus de cinq tonnes), il ne passe pas le trou et reste devant. Si on le pousse, la brèche s'agrandit autour du rocher en continuant à aspirer de l'air, jusqu'à ce que le rocher bascule dans le vide, entraînant (pourquoi pas ?) dans son élan celui qui le poussait.

En fait, une septième brèche est même apparue en plein milieu de la machine qui les a créées, microscopique, mais qui grossit toute seule imperceptiblement. Seul Keol en connaît l'existence. Le fait de remettre le courant accroît brutalement la taille de cette septième brèche, qui passe d'un simple point à trois mètres de diamètre, et aspire toute la machinerie dans une implosion.

Le chantier

Comme on le voit sur la carte (que les PJ auront pu récupérer s'ils sont allés au point B), une partie de l'île, au sud, est défrichée et transformée en une grande clairière au bord de l'eau où cinq énormes piliers de synthébéton reliés entre eux par des renforts sont en train d'être montés.

Dans la journée, un certain nombre d'engins de chantier y circulent en tous sens (pelleteuses, barges antigrav servant de grues, grandes citernes renfermant les différents composants du synthébéton – qu'il faut mélanger au dernier moment – etc.)

Une scierie transforme les superbes arbres en planches pour de futurs coffrages dans lesquels on coulera le synthébéton. Mais les pirates ont un nombre assez limité de machines, aussi font-ils travailler les Bestioles, même si elles sont moins efficaces. Ainsi, ce sont elles qui traînent les troncs, du lieu d'abattage jusqu'à la scierie, enchaînées par dix.

Les abords du chantier sont surveillés par six sentinelles. La nuit, elles résident dans de petites baraques de bois à la lisière de la forêt. Mais les hommes ne s'attendent pas à la venue d'étrangers, et seront facilement surpris. La surveillance n'est pas très soutenue. Pourtant, Sitraho les a prévenus. Il se doute que les patrons des prospecteurs ont certainement reçu le message qu'ils avaient eux-mêmes capté et qui comportait les coordonnées de cette planète. Il sait qu'ils vont s'inquiéter de ne plus recevoir d'autres rapports et qu'ils vont envoyer tôt ou tard une expédition de secours. Mais les pirates ont du mal à croire à cette éventualité et ne s'en font pas.

Casse-Crânes

I 06(3) D 06(3) V 10(5)
M 06(3) E 10(5)
P 12(6) R 16(8) F 19(9)
C 18(9) A 11(5)
Armes : Poings (CA 3, CD 2), Massue.
Taille 190(17); Poids 120; RT=44
Vie 8/4/2; Initiative 5; Attaque Mains Nues et Armes Blanches 10; Parades 5; Esquives 2; Prise 7; Renverser 9; Tir 2; Discrétion, Dissimuler : 5, Vigilance, Survie : 6

Casse-Crânes est un simple d'esprit, mais méchant. Il aime taper, casser, détruire, écraser... Si quelque chose lui résiste, il s'acharne jusqu'à ce que ça tombe. Il n'a pas de repos tant qu'il n'y est pas arrivé. Il obéit aveuglément à Sitraho, qui est le seul à pouvoir l'arrêter.

Le campement pirate

Il est fabriqué de baraquements tout montés amenés par le vaisseau. Les soldats les utilisent en guise de Q.G. lorsqu'ils partent en campagne. Il est possible d'y abriter une cinquantaine de personnes.
L'intérieur n'est constitué que de dortoirs. Les pirates qui sont de repos s'y retrouvent pour jouer aux cartes et boire. Il n'y a jamais plus de huit personnes en même temps dans la journée. Quant au professeur Ezzaro, il est enfermé dans l'un des baraquements, celui où loge Sitraho. Sa porte est surveillée par deux gardes.
La nuit, les Bestioles sont rassemblées et enfermées dans une sorte de cage, dont les barreaux sont des rayons laser. Un petit boîtier génère la cage. Il faut un code pour l'arrêter et seul Sitraho le possède. Détruire le boîtier fait également disparaître la cage, à cette différence près qu'il se produit une explosion et qu'une Bestiole est tuée sur le coup.
Sitraho, le chef, possède une chambre personnelle. Il peut être intéressant de la fouiller. On y trouve une photographie aérienne de l'île, avec les emplacements des quelques mines d'uranium ouvertes pour l'instant dans la forêt, ainsi que les plans de la future raffinerie d'uranium. Y figurent aussi les emplacements des hauts fonds des environs de l'île, les emplacements des brèches sous-marines et celles de gisements d'uranium sous-marins. Quelques notes révèlent le plan de Sitraho : l'évacuation de l'air pour amener plus facilement une énorme raffinerie depuis l'espace, la construction des premières infrastructures devant supporter le poids de la gigantesque machinerie, l'évacuation de l'eau afin de faire baisser le niveau de la mer et faire ainsi apparaître de nouvelles îles, de nouveaux gisements, avant que l'atmosphère ne soit complètement évacuée et que l'eau ne soit complètement gelée. Enfin, on peut mettre la main sur le code permettant d'éteindre la cage-laser des Bestioles.
La machinerie qui a produit les brèches est abritée dans une casemate en tôle, d'une vingtaine de mètres de côté et de quatre mètres de haut. A l'intérieur, la machine semble faite d'une pièce, sans angle vif, toute en arrondis, comme fondue. Elle contient sa propre source d'énergie, probablement un générateur à fusion de grande puissance, bien que prenant peu de place. Il semble qu'il y ait plusieurs éléments distincts, reliés entre eux par des blocs moins larges. Plusieurs dizaines de voyants, cadrans et boutons décorés d'idéogrammes parsèment la structure, mais tous sont éteints. Ezzaro se souvient que lors du dernier essai, une surcharge s'est produite et que tout s'est éteint après. Mais il n'a rien dit, car il sait que les pirates peuvent lui demander de refermer les brèches grâce à la machine, et que du coup ils le gardent en vie.
Il est assez simple de tout rallumer, en abaissant toutes les manettes. Dans ce cas, au bout de trois minutes, il se produit une implosion, accompagnée d'une forte détonation, au centre de la machine, sans danger immédiat pour ceux qui sont autour. Puis on entend des grincements de métal torturé, et les parois de la machine commencent à se creuser, comme une boîte de conserve qu'on écrase. La structure prend des formes bizarres, grossissant par endroits, se contractant à d'autres, tremblotant comme de la gelée. Elle est en train de passer d'un bloc dans un autre univers. Mais celui-ci n'étant pas très « proche », elle passe par d'autres dimensions étranges.
Dix minutes après la détonation, une autre, plus grosse, ravage tout. Toute la machine est soudain avalée en une fraction de seconde par la nouvelle brèche, et cette fois, tout l'entourage aussi dans un rayon de vingt mètres.
Même si personne ne touche à la machine, la micro-brèche au centre continuera à grossir et le scénario précédent se déroulera malgré tout, mais au ralenti sur trois jours.

Les vaisseaux

Ceux des pirates sont rassemblés sur la plage de sable, au sud du chantier. Il s'agit de quatre barges de débarquement et de trois chasseurs. Si le canon ne parvient pas à abattre la navette des Megas (dans l'éventualité où ils l'ont utilisée), les chasseurs tentent l'opération. Dès la détection de la navette, cinq minutes leur sont nécessaires pour décoller. Mais ils ne le feront que si le canon est détruit ou ne parvient pas à atteindre sa cible au bout de dix tirs.
La navette de la Guilde est toute petite et peut emmener jusqu'à cinq personnes serrées les unes contre les autres, et encore, à condition qu'elles n'emportent pas trop de matériel... Ne pas oublier qu'elle a été amenée là par pièces détachées transportées à dos d'homme, et en passant par le tétraèdre ! Son autonomie relativement limitée ne lui permet que deux allers-retours de l'astéroïde au sol de la planète, plus un tour de la planète, à vitesse moyenne. Si par contre elle est utilisée à vitesse maximale avec des acrobaties, son autonomie ne lui permettra que de se rendre à la surface de l'île et de faire la course avec les chasseurs. Une fois posée (ou écrasée), elle ne pourra plus redécoller. A leur retour sur Norjane, les Megas se feront d'ailleurs sermonner pour avoir détérioré et/ou abandonné du matériel coûteux. On leur donnera l'ordre d'y retourner pour réparer et remettre la navette à sa place... Ceci dit, ce petit appareil très léger et extraordinairement maniable permet d'accomplir les acrobaties les plus folles. Mais l'exiguïté de la cabine et le confort minimum rendent ces exercices particulièrement pénibles pour les malheureux occupants secoués. La navette est également équipée d'un canon-laser.
Le vaisseau principal des pirates attend en orbite. Attention à lui, si les Megas utilisent une navette pour atterrir sur la planète. Il est lourdement armé, mais ses moteurs sont éteints pour l'instant et il a une énorme inertie. Non seulement il lui faut quinze minutes pour démarrer, mais sa maniabilité est à peu près équivalente à celle d'un de nos actuels super-pétroliers.

Les montagnes

Le nord de l'île est principalement constitué de montagnes, s'élevant jusqu'à mille mètres d'altitude environ. C'est là que se trouve le point A.
Les pirates ont installé sur une crête, à environ six cents mètres d'altitude, une tourelle laser assez puissante et camouflée, à peu près à mi-chemin des sources des deux rivières du nord. Le point de vue y est idéal sur toute l'île. Un tireur y réside constamment, souvent accompagné de deux autres pirates, autant pour monter la garde que pour lui tenir compagnie. La consigne, en cas d'approche d'un véhicule quelconque, est la suivante. S'il arrive par le nord, il faut le laisser approcher à portée courte (150 m), avant de faire feu pour être sûr de ne pas le rater et qu'il n'ait pas le temps d'appeler des renforts. Mais s'il arrive par le sud, il faut l'abattre avant qu'il puisse distinguer les détails du chantier. Sitraho a été très clair : interdiction de rater son coup, sinon...
La tourelle est bien camouflée derrière des rochers, elle est « très difficile » à toucher. Le tireur a 7 en Tir.

Portée :

mini	courte	moyenne	longue	maxi
+1	0	–2	–4	–7
dégâts 140+1d10x10			1 tir / round	

Le point de Transit A est aussi situé dans les montagnes du Nord, à la pointe est, près de la côte. Mais le radar pirate étant braqué sur le ciel, les quelques personnes positionnées dans la montagne ne seront pas détectées.
Enfin, c'est dans les montagnes que se trouve la salle secrète où se réunissent les Bestioles pour se transformer en Keol.

Le déroulement de l'histoire

Les Megas vont donc se matérialiser dans un des points de Transit, peu importe lequel. Dans le point A, ils trouvent un mémocarnet qui leur explique ce qui s'est passé. Au point B, ils trouvent une carte de l'île et se rendent sur la planète soit en

Les pirates

I 10(5) D 12(6) V 09(4)
M 10(5) E 10(5)
P 12(6) R 14(7) F 12(6)
C 12(6) A 10(5)
Taille 170(12); Poids 72; RT=58
Armes : Pistolet laser (laser léger) ou fusil laser (laser lourd), poignard
Vie 5/2/1 ; Initiative 6; Attaque Mains Nues et Armes Blanches 5; Parades 6; Esquives 5; Prise 5; Renverser 5; Tir 6; Discrétion, Pister, Rem. détail, Pièges : 4, Dissimuler, Conduite, Armement, Piloter, Sabotage, Transmissions : 5, Vigilance, Survie 6.
Au nombre de 45, la seule chose qui les intéresse est l'appât du gain. Tant qu'ils sont persuadés que ce qu'ils font va leur rapporter le pactole, ils travaillent. Evidemment, s'ils trouvent quelqu'un pour le faire à leur place (les Bestioles ou les PJ), ce n'est pas plus mal...
Ils tiennent à la vie, mais n'ont pas peur de la mort. Pour eux, tout est préférable à l'emprisonnement et ils préfèrent mourir en liberté, plutôt que subir l'humiliation d'une peine de mort. Ils admirent Sitraho et obéissent à ses ordres.

Le professeur Arton Ezzaro, 47 ans

I 18(9) D 14(7) V 14(7)
M 12(6) E 10(5)
P 10(5) R 08(4) F 10(5)
C 10(5) A 10(5)
Taille 170(12) ; Poids 72
Vie 5/2/1 ; Initiative 5 ;
Attaque / Parade Mains Nues et Armes Blanches, Prise, Renverser, Tir : 0 ;
Esquives 5 ; RT=58
Biologie, Médecine : 4,
Débrouille, Manipulation : 8,
Chimie, Electronique, Informatique, Mécanique, Physique/Maths, Transmissions : 10
Veuf et sans enfant, il décida un jour de tout abandonner et partir.
Il découvrit cette base spatiale abandonnée, qui paraissait très ancienne, et faite pour des occupants non humains, une race inconnue. Une énorme partie de la base était un appareillage sophistiqué, et il s'aperçut que cela servait à provoquer des brèches.

navette, soit par transit, du point B au point A, ce qui sera plus sûr.
S'ils sont en navette, ils se font repérer et une bataille aérienne va s'engager (relisez les règles du combat spatial et aérien, p. 30 à 32 des règles), qu'il faudra rendre épique. Si elle s'écrase, les PJ doivent malgré tout s'en sortir indemnes. Profitez-en pour pousser les joueurs à un peu d'héroïsme au moment du crash... (retourner dans le vaisseau en feu pour sortir un camarade inconscient, par exemple). Ensuite, les pirates organisent une battue pour les retrouver.
S'ils sont à pied, ils vont d'abord rentrer dans la forêt et y rencontrer une Bestiole. Selon leur comportement (agressif ou non), ils arrivent à établir le contact ou pas, par images télépathiques puis par mots simples. La Bestiole va tenter de leur faire comprendre que ses copains sont prisonniers et qu'il faut les libérer. Si un Mega prononce le mot « Keol », la Bestiole laisse éclater sa joie : « Keol, Keol, Keol, oui, oui, oui ! ». A la question « Qu'est-ce que Keol ? », elle répond « Moi... ». Elle n'en est qu'une partie, mais c'est une notion trop difficile à exprimer. Mais elle continue à demander qu'on libère les autres, pour Keol.
En avançant plus au sud dans la forêt, l'équipe de Megas tombe sur un large chemin, marqué au sol de traces de chenilles, bordé d'arbres abattus. Eventuellement, faites passer un énorme engin de chantier à ce moment. Le conducteur ne les remarque pas. Il se dirige vers l'une des mines d'uranium pour relever l'un des gardes. Puis, l'engin rentre au campement.
Les Megas doivent aller chercher toutes les Bestioles pour les mettre en lieu sûr. Le problème est de les trouver toutes. Certaines sont dans les deux mines d'uranium qui ont été ouvertes. Souterraines, très mal étayées, elles menacent à tout moment de s'écrouler. C'est même ce qui se produit juste après que les PJ réussissent à libérer les Bestioles qui y travaillent. Les Megas essayent aussi de libérer le professeur Ezzaro en prenant garde de ne pas attirer l'attention des pirates, trop supérieurs en nombre.
Une fois libérées, les Bestioles commencent à se diriger vers la montagne, quel qu'en soit l'avis des Megas, à moins que l'une d'elles n'ait succombée, auquel cas, elles se dirigent vers la forêt et interdisent qu'on les suive. Après la naissance d'un nouvel individu, plusieurs heures plus tard, elles recontactent les Megas pour les inviter à se rendre avec elles vers la montagne.
Il faut gravir un chemin très escarpé, connu d'elles seules, pour arriver devant un gros rocher. Celui-ci n'est qu'une illusion qu'il suffit de traverser. Après quatre cents mètres d'une complète obscurité, on arrive dans une caverne aux parois très légèrement phosphorescentes. Celle-ci n'a apparemment aucune fonction, si ce n'est le point de regroupement des Bestioles. Le tunnel continue de l'autre côté.
Si des Megas passent par cet endroit, et qu'ils sont accompagnés par des Bestioles, ils ressentent, environ cent cinquante mètres après la première grotte, un léger vertige. Le tunnel étant toujours le même, ils avancent pour arriver à une seconde grotte, circulaire, d'environ deux cents mètres de diamètre. Par contre, si quelqu'un s'engage dans ce tunnel sans être accompagné de Bestioles, il arrive très vite à un cul-de-sac. En effet, c'est à cet endroit que les Bestioles se téléportent instinctivement, emportant tout ce qui se trouve avec elles.
Arrivées dans la deuxième grotte, les Bestioles attendent un moment que toutes soient là. Puis, elles commencent à s'accrocher les unes aux autres pour former des pyramides vivantes qui bientôt se rejoignent et s'assemblent en un seul enchevêtrement animal. Ensuite l'ensemble commence à se soulever du sol et à changer de forme, passant d'une pyramide à une sphère. Une lueur diffuse émane de l'intérieur de cette boule. Keol apparaît. L'entité, qui parle parfaitement, peut tout expliquer aux Megas et réparer tous les dégâts... Elle est incapable de reboucher les trous, mais peut créer des boules, des champs de force impénétrables, autour des brèches, y compris la septième, ce qui rend la machine inutilisable, si ce n'est déjà fait. A ce propos, elle interdit à quiconque de toucher à la machine, qu'elle appelle une « chose qui peut bouleverser l'univers ». Par contre, elle demande aux Megas de s'occuper des pirates. Car si Keol peut les mettre hors d'état de nuire (les endormir, par exemple, ou les abrutir), elle ne peut pas s'en débarrasser et elle refuse de les tuer.
D'ailleurs, elle obtient des Megas la promesse qu'aucune violence ne sera faite à l'encontre des pirates. Il faut qu'ils soient jugés par leurs pairs. Keol est capable de créer un bouclier autour de leur planète pour y empêcher son accès. Seuls les Megas peuvent s'y rendre, grâce aux tétraèdres.
La Guilde est également d'accord pour que les pirates soient jugés par la justice de leur monde d'origine. Par contre, elle regrette fortement la perte de la machine à faire des brèches. Ezzaro ne savait la faire marcher que sommairement, il n'avait aucune idée de son fonctionnement. Il est incapable d'en expliquer le principe. Les vieux n'auront de cesse d'interroger les Guetteurs pour savoir où elle est passée...

Ce scénario a été joué lors des Monolithes 94, organisés par les Forgerons de l'Epée, à Bouffémont (95).

La navette

Accélération max : 50 UV. Vitesse optimale : 100 UV / limite : 110 UV / maximale : 200 UV. Triche-lumière : non. Bouclier : 1200. Structure : 200.
Armement : 1 canon laser

Portée :	mini	courte	moyenne	longue	maxi	dégâts	
	+1	0	–2	–4	–7	80+1d10x10	1 tir / round
	20 m	50 m	10 km	100 km	200 km		

Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	–1	–	–	–	–	–

Les chasseurs

Accélération max : 40 UV. Vitesse optimale : 60 UV / limite : 140 UV / maximale : 180 UV. Triche-lumière : non. Bouclier : 1000. Structure : 200.
Armement : 1 canon laser

Portée :	mini	courte	moyenne	longue	maxi	dégâts	
	+1	0	–2	–4	–7	80+1d10x10	1 tir / round
	20 m	50 m	10 km	100 km	200 km		

Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–

Mais où est donc passée cette machine ?

Comme vous l'avez lu dans le scénario précédent, il existe une machine qui permet de fabriquer des brèches artificielles et elle intéresse énormément la Guilde, car il n'en existe pas de semblable.

Lorsque la machine est passée par la brèche qui l'a engloutie, elle a emmené avec elle une partie du sol, mais surtout, elle a emporté avec elle sa source d'énergie... et elle continue à fonctionner !

Mais où donc est passée cette curieuse machine ? Et bien, il est fort simple de le savoir. En effet, à partir du moment où elle crée des brèches, elle va déranger les Guetteurs dans leur douillet petit intercontinuum. Et ils détestent cela. Aussi, dès que cela va se produire, ils viendront se plaindre aux Vieux de la Guilde, sans omettre de signaler la position exacte de la machine, coordonnées spatiales et référence de l'univers.

A partir de là, il existe une infinité de possibilités. Essayons d'en examiner quelques-unes, qu'il ne vous restera plus qu'à développer.

La pêche, un passe-temps reposant...

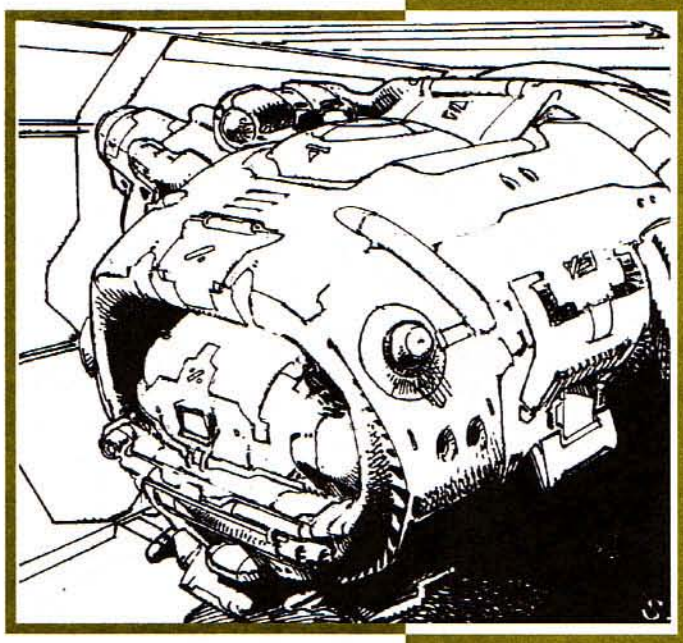
La machine est dans l'espace et flotte, au gré des courants gravitationnels. L'inconvénient de cette situation, pour des Megas, est qu'ils ne peuvent se rendre sur place, simplement par le Transit. Il n'existe pas de tétraèdre à proximité ! Ils ne peuvent même pas emprunter celui de la planète la plus proche, celle-ci n'étant occupée que par une peuplade primitive. Naturellement, dans cet univers, il n'y a pas de Guilde locale pouvant leur venir en aide... il leur faut donc se rendre sur la planète la plus proche qui possède à la fois un point de Transit et une technologie suffisante pour avoir des vaisseaux pouvant se rendre sur place... Et encore, il leur faudra trouver un appareil à louer, qui soit capable d'emporter une machine de cette taille (quelques centaines de tonnes) et qui soit équipé de l'appareillage permettant d'aller à la pêche dans l'espace... Il leur serait assez difficile de convaincre un commandant d'appareil de ligne régulière de détourner son vaisseau et de l'arrêter momentanément pour faire une belle prise ! Quoique, cela promet de bons moments en perspective. Et puis, s'il n'y a pas d'autre alternative...

Petit bateau

Perspective amusante : la machine est arrivée dans les entrailles d'un gros vaisseau spatial, et la brèche s'est refermée juste après. C'est même d'autant plus rigolo que lorsque les Megas arriveront sur les lieux correspondant aux coordonnées communiquées par les Guetteurs, ils ne trouveront rien. Evidemment, un vaisseau, ça reste rarement immobile dans l'espace. Il restera aux Megas à comprendre où elle est passée, quel était le vaisseau qui croisait dans les parages à ce moment-là, comment le retrouver et comment monter à bord. Il peut s'agir d'un vaisseau de ligne gigantesque de plusieurs km de long, ce qui promet une exploration passionnante. Cela peut-être un vaisseau-génération, c'est-à-dire un de ces vaisseaux transportant des colons qui savent que seule leur descendance lointaine verra le but visé et dans lequel une nouvelle civilisation en huis clos s'installera. Dans ce genre de vaisseau, les communications sont souvent difficiles avec de nouveaux arrivants...

L'arme secrète

Il se pourrait aussi qu'un gouvernement en guerre s'en soit emparé. Après avoir compris par hasard l'utilisation de la machine, ils se disent qu'ils pourraient l'utiliser pour créer des brèches leur permettant d'envoyer des troupes dans le dos de leurs ennemis. Mais ils commettent là une belle erreur. En effet, toutes les brèches, sans exception, donnent dans un autre univers. Et c'est donc sur une planète parallèle qu'ils se rendraient, laquelle ne serait pas forcément en guerre. Il pourrait même être amusant, dans ce cas, que les brèches ne se maintiennent pas très longtemps ouvertes, et que les espions du pays en question restent coincés. Il ne restera plus aux Megas qu'à écouter leur bon cœur et aller rechercher les égarés, qui ne le méritent pas forcément, mais dont la présence risquerait de provoquer quelques bouleversements.



Elle est passée par ici...

Pour finir, signalons un léger défaut de la machine. En effet, lorsque les pirates ont déménagé la machine, pour l'amener sur la planète de Keol, ils l'ont peut-être un peu trop secouée et quelque chose s'est détraqué dedans. Depuis, elle se met à créer toute seule de temps en temps une brèche au sein même de ses propres entrailles, selon une fréquence complètement aléatoire – c'est-à-dire au gré du MJ. La brèche en question grossit petit à petit, jusqu'au moment où elle est assez grosse pour avaler la machine dans une implosion avec, éventuellement ce qui l'entoure : meubles pouvant contenir de précieux objets, personnages importants, etc. Ça pourrait durer longtemps. On pourrait même en faire une campagne, du genre dont on ne voit jamais la fin. Tiens, je me demande si je ne vais pas proposer l'idée à un producteur de séries américaines...

Ceux qui l'avaient conçu savaient probablement en ouvrir et fermer à volonté à des endroits précis, mais lorsqu'il s'en servit, il ne put qu'en créer aléatoirement dans un rayon de cinq kilomètres... Arton Ezzaro n'a rien d'un sportif. Il serait plutôt cérébral. Il ne sait ni courir, ni grimper et il n'est pas non plus un modèle d'héroïsme, loin s'en faut. Si s'atteler à de longs calculs ne lui fait pas peur, la menace d'une arme le terrorise. Et puis la perspective d'une longue marche dans la forêt et l'escalade d'une montagne provoquent chez lui de vives protestations.

Le vaisseau principal

Accélération max : 30 UV. Vitesse optimale : 40 UV / limite : 130 UV. Triche-lumière : oui. Bouclier : 3000. Structure : 500.
Armement : 8 tourelles laser standard

Portée :	mini	courte	moyenne	longue	maxi	dégâts	
	+1	0	–2	–4	–7	140+1d10x10	1 tir / round
	50 m	150 m	50 km	250 km	500 km		

Maniabilité :

1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
+5	+4	+3	+2	+1	0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–	–

texte
Croc
illustration
Eric Puech
plan
Cyrille Daujean

UPRISING

Pour Scales

Ce scénario s'adresse à 4/6 personnages débutants incarnés par des joueurs expérimentés.

PREMIÈRE PARTIE

Introduction – meneur de jeu

Cette première partie se joue en divisant le gestalt en deux groupes. Le premier, contenant obligatoirement le dragon, est composé de tous ceux qui tentent vainement de passer un mois de vacances tranquille à la maison, à cocooner en regardant la télé ou à essayer vainement de terminer Ultima 7 sur leur PC. Bien que les joueurs n'aient pas une grande influence sur cette partie du scénario, il est toutefois conseillé qu'ils soient bel et bien présents, ne serait-ce que pour répondre aux coups de téléphone qui ne vont pas manquer d'avoir lieu entre les deux groupes et, le cas échéant, pour réagir au quart de tour à la moindre demande d'aide (ce qui déclenchera alors le début de la deuxième partie).

> C'est le mois d'août et ce sont les vacances ! Viens donc avec moi, on va s'éclater au Zaïre ! Et même qu'j'm'en fous si ça rime pas !

Le deuxième groupe est composé d'un seul et unique joueur qui devra être choisi avec soin en tenant compte des quelques impératifs suivants :

- Le personnage incarné est intéressé par l'archéologie ou par l'anthropologie (ou il accompagne un passionné de ces dites sciences). A la rigueur, le personnage pourra être attiré par l'appât du gain et, même si l'argent a peu d'importance dans Scales, on peut imaginer sans trop de problèmes que la promesse de réceptacles nombreux et puissants devrait faire naître nombre d'apprentis archéologues (ne craignez rien, les réceptacles ne seront pas si nombreux que cela, voire totalement inexistants).
- Le joueur doit, de préférence, être celui qui est d'habitude le plus écrasé par la présence de ses camarades de table. Choisissez donc plutôt le petit débutant que le vétéran de dizaines de parties, juste histoire de lui montrer que, pour une fois, il est le seul maître à bord et que la réussite de tout le scénario dépend de lui (ce dernier point n'est peut-être pas vraiment exact mais vous devez pouvoir le faire rêver un peu non ?).

La première partie est donc principalement un tête-à-tête. Prévoyez donc des rafraîchissements pour les autres joueurs, voire même quelques vidéos (diffuser *Under Fire* ou *The Killing Fields* est une sorte de message subliminal très puissant qui devrait avoir un effet satisfaisant sur vos joueurs). A la rigueur vous pourrez autoriser quelques petites parties de *Magic*©, c'est vous qui voyez...

Introduction – joueur

Pour motiver le personnage que vous avez pris comme cible, vous avez carte blanche. S'il est plutôt vénal, chatouillez-lui les neurones avec la promesse de nombreux réceptacles. Si sa nature d'être magique africain ne fait plus aucun doute proposez-lui un petit retour dans le passé. S'il est tout simplement curieux, taquinez-le avec d'éventuelles découvertes primordiales pour la science moderne. Quoi qu'il en soit, arrangez-vous pour qu'il réponde au message du professeur Simmons, archéologue anglais résidant dans la capitale zaïroise de Kinshasa. Je vous en livre d'ailleurs le texte de base. A vous d'agrémenter ce squelette d'arguments plus précisément destiné au joueur choisi :

« Cher ami, votre passion pour tout ce qui touche à l'origine de l'homme vous ayant souvent fait croiser ma route, je vous propose que nous partions, pour une fois, dans la même direction. Je compte mettre au point une petite expédition dans les environs du lac Maï Ndombé (Zaïre) et il me serait très agréable de vous avoir à mes côtés. Vous trouverez ci-joint un billet d'avion qui vous décidera certainement à quitter ce mois d'août morne pour vivre avec moi de prodigieuses aventures. Venez ou vous regretterez à jamais de ne pas en avoir été. Avec mes sentiments les meilleurs. »

Le problème qui va se poser, bien évidemment, c'est que le personnage concerné va vouloir prévenir son gestalt, voire même lui demander de l'accompagner. Faites tout votre possible pour que ce ne soit pas le cas. Bien sûr, n'en arrivez pas à des extrémités ridicules qui risqueraient de détruire aussi bien le réalisme de la partie que la confiance que vos joueurs vous portent. Cette première partie est plus aisément jouée avec un seul personnage mais la présence du gestalt tout entier ne fera pas disparaître tout l'intérêt du scénario en quelques minutes. Il vous faudra simplement improviser un peu plus !

Plus prosaïquement le billet est daté du lendemain et le personnage n'aura donc pas vraiment le temps de se préparer à partir. S'il prend soin de regarder les informations à la télévision ou de consulter les derniers journaux il ne verra rien de grave émanant du Zaïre et pour cause : le coup d'État qui va tenter de renverser le gouvernement local (et qui va donner bien du fil à retordre au personnage) aura lieu alors que le personnage sera en pleine Méditerranée (grâce à un hasard merveilleux qui n'arrive que dans les jeux de rôle), les pensées absorbées par des rêves de temples mystiques emplis de réceptacles crépitants de *Mana*.

Un bien beau merdier

Le personnage arrive à Kinshasa le 5 août à 13 h 30 (décalage horaire compris). Des rebelles ont tenté d'assassiner le président et toute la ville est encore sous le choc. C'est dans une ambiance de paranoïa totale et de chaos que va se dérouler cette première partie. Le personnage doit avoir l'impression qu'il est en train de contempler une fourmilière dans laquelle on vient de donner un coup de pied. Les militaires sont sur les dents et la moindre échauffourée peut dégénérer en bataille rangée.

Lesdits militaires patrouillent en ville, à pied ou en véhicules blindés légers, par groupes d'une dizaine d'individus. Ils contrôlent l'identité des gens un peu au hasard. Bien que les soi-disant rebelles soient noirs, les soldats contrôlent aussi les blancs parce que le président redoute l'arrivée de mercenaires à la solde des rebelles.

Histoire de mettre le personnage dans l'ambiance, organisez un petit contrôle « dont il est le héros ». S'il ne bronche pas les soldats passeront sur son cas sans y prêter vraiment attention. S'il est arrogant ou s'il refuse d'obtempérer, vous pourrez organiser une petite fouille au corps en pleine rue, le personnage allongé sur la route, plusieurs armes automatiques de fabrication soviétique braquées sur la tempe. En fait cela n'aura aucun effet durable à moins qu'il soit découvert en possession d'une arme (mais comment pourrait-il être armé si peu de temps après sa descente d'avion ?) auquel cas il commencera l'aventure par 24 heures de gnouf dans la prison centrale de Kinshasa. Ah ! la bonne ambiance !

Dans le cas contraire, le personnage sera contacté par un jeune noir à l'âge indéfinissable. Il semble n'avoir pas plus de 14 ans mais le simple fait qu'il conduise une grosse range-rover toute pourrie laisse penser qu'il en a 18. Le gamin se présente comme étant un ami de Simmons et se propose de le conduire à lui dans les plus brefs délais. Les risques d'attentat ou même carrément de coup d'État sont réels et selon l'avis du jeune garçon ils seront en sécurité dans la villa du professeur.

Le professeur Simmons

C'est un homme d'âge mur au passé trouble. C'est plus un baroudeur de terrible réputation qu'un rat de bibliothèque. Sa forte stature, sa musculature imposante malgré ses 50 ans ainsi que ses petites lunettes rondes accentuent tout autant sa corpulence que son côté intellectuel. Il est chaleureux sans être exubérant mais le personnage peut être certain d'une chose, c'est que l'on peut compter sur lui quoi qu'il arrive.

Le professeur vit dans une grande villa entourée de murs surmontés de barbelés qui donnent à l'ensemble, vu de l'extérieur, l'apparence d'un bunker du plus beau béton. Le petit jardin et la grande maison qu'ils protègent sont particulièrement beaux même si l'on se rend compte par quelques signes qui ne trompent pas (l'état des pelouses par exemple) que Simmons n'est pas souvent chez lui et que le ménage ou le jardinage font souvent défaut.

Toutes les pièces de la maison regorgent de bibelots exotiques ou d'œuvres d'art franchement étonnantes. Rien n'est tape-à-l'œil. Tout semble être sorti du grenier le plus bordélique du monde. Mais il n'en est rien : tous les objets entreposés dans la maison ont une valeur anthropologique et archéologique énorme. C'est seulement l'état de fouillis total qui rend l'ensemble méconnaissable. Aussi étonnant que cela puisse paraître, la maison comporte une bibliothèque relativement limitée mais ce n'est pas vraiment grave puisque Simmons entrepose tout dans sa tête. La maison n'est pas gérée informatiquement et comment le serait-elle alors que les plus petits équipements électroménagers sont absents : la cuisine est réalisée dans un four africain en terre et les victuailles sont conservées dans une grande cave où d'énormes blocs de glace changés fréquemment conservent à l'ensemble une température proche du zéro.

Avant de poursuivre plus loin la description de cet original et de sa maison, précisons un point important : Simmons est un être humain tout à fait normal même s'il n'ignore pas l'existence des êtres magiques. Il ne possède aucune preuve tangible (qui le pourrait ?) mais est conscient de la différence qui existe entre les humains et les êtres magiques dans leur ensemble. Pour lui, les dragons ne sont que d'autres êtres magiques, qui disposent des mêmes pouvoirs que ces derniers (c'est-à-dire qu'ils sont incapables de se transformer en créatures écailleuses), mais si l'avenir venait à lui prouver le contraire il n'en serait pas pour autant choqué. Son esprit est suffisamment ouvert pour accepter ce genre de révélations.

Simmons, après avoir proposé un repas frugal au personnage lui parle longuement de l'affaire qui l'a amené à lui demander son aide. Des recherches poussées ont permis d'établir que la jungle aux abords de la rive ouest du lac Maï Ndombé abritait des structures en pierre construites par une civilisation africaine disparue. Lorsque l'on sait le peu d'édifices de pierre présents en Afrique noire on comprend pourquoi ces ruines ont tellement d'importance pour un anthropologue tel que Simmons.

Simmons compte partir dans deux jours et même s'il n'est pas vraiment très riche il a pris soin de louer les services de plusieurs porteurs, d'un guide et a déjà réservé des places sur un bateau qui fait la navette entre la capitale Kinshasa et Mushié, la dernière ville avant les 120 kilomètres de jungle qui les séparent de l'édifice en ruines tant convoité. En tout, 220 kilomètres de bateau couvert en 2 jours et 6 jours de galère dans la jungle.

Sur ce, le professeur propose au personnage de se reposer après un autre repas déjà plus conséquent. Le personnage a bien du mal à s'endormir puisque la chaleur, les moustiques et une terrible prémonition du chaos prochain se relaient pour l'empêcher de sombrer dans les bras de Morphée. C'est plus de deux heures après s'être couché que le personnage finit par s'endormir d'un profond sommeil bien mérité.

Un réveil mouvementé

Le réveil se passe comme dans un rêve. Le personnage entend des bruits de moteurs que l'on torture, des cris presque hystériques et se lève machinalement pour observer ce qui se passe dans la rue, au-delà des limites déterminées par le grand mur de béton qui entoure la maison. Il perçoit des soldats descendant d'une auto-blindée, des citoyens zaïrois autour d'une 403 délabrée. Des cris. Un Zaïrois est plaqué contre le sol par les soldats. Contrôle de routine, doit penser le personnage.

Un coup de feu. Une petite flaque rouge s'agrandit autour de la tête de l'homme allongé et qui ne se relèvera jamais plus. Une femme se jette au sol et le prend dans ses bras, couvrant sa robe blanche de larges taches rouges. Les soldats, dont celui qui vient de tirer, continuent à regarder le spectacle sans un mot. Silence.

Si le personnage intervient en descendant en quatrième vitesse l'escalier qui mène au rez-de-chaussée il verra le professeur sur le pas de sa porte, la grande porte de sa propriété donnant directement sur le triste spectacle. Le professeur semble avoir les yeux légèrement rougis par une tristesse immense. Il annonce au personnage que les rebelles sont entrés en ville cette nuit et qu'ils font le siège du palais présidentiel. Les soldats responsables du meurtre sont-ils des rebelles ? Impossible à dire. A partir de maintenant, tous les soldats loyalistes, tous les rebelles et tous les pillards se ressemblent. Ils portent les mêmes uniformes camouflés et utilisent les mêmes armes. Ceci devrait ajouter encore au chaos qui vient de naître dans cette ville relativement paisible.

Simmons est soucieux : le téléphone est coupé et son ami Maoud (le jeune noir rencontré la veille) n'est pas rentré. Cela fait deux heures qu'il est parti faire des courses. Il reste donc sur le perron de sa maison à fixer la rue. Maoud déboule en range-rover quelques minutes après le drame. Il est plus excité par la situation que choqué parce qu'il vient de voir. Il raconte comment, partout en ville les soldats pillent les magasins et se battent, quelquefois à découvert, contre les rebelles. Personne ne sait ce qui va se passer dans les prochaines heures et Maoud a vu d'importants regroupements d'Européens devant l'aéroport. Maoud assure au personnage et à Simmons que tous les individus armés, quels qu'ils soient, hésitent néanmoins à commettre des exactions sur des blancs. Du moins pour l'instant.

C'est à ce moment très précis que le personnage pense que la présence de son gestalt lui serait du plus grand secours. Pour cela, il se rend à l'ambassade de France (ou du pays dont il est originaire) pour téléphoner. Si les membres du gestalt sont rapides (et il faut vous arranger pour qu'ils le soient) ils pourront prendre l'un des derniers vols commerciaux en direction du Zaïre dans les deux jours qui suivent.

Durant ce temps, les rebelles et les soldats loyalistes (principalement la garde présidentielle) vont redoubler d'efforts pour se combattre. On entend relativement fréquemment des pilonnages de mortiers et de lance-roquettes bien que l'artillerie lourde ou autotractée ne soit pas muette pour autant. Le personnage doit se rendre compte que tout cela risque de dégénérer rapidement et que l'expédition doit être mise en place dans les plus brefs délais.

Si le personnage apprécie de se retrouver seul devant l'adversité, laissez-le jouer un peu plus longtemps (il pourra, par exemple, commencer à organiser l'expédition), retardant ainsi l'arrivée du reste du groupe. En général, le bon moment pour faire intervenir les autres personnages c'est lorsque le joueur solitaire commence à s'ennuyer ou que les autres joueurs commencent à franchement trouver le temps long.

Dib'Bi, guide

Description : Dib'Bi est un jeune homme qui doit beaucoup à Simmons. Ce dernier l'a souvent sorti de bien des mauvais plans. Non pas que Dib'Bi soit un mauvais garçon mais surtout que sa fâcheuse habitude de subtiliser les objets de valeur des touristes l'a souvent mis dans de sacrés pétrins.
Caractéristiques : Perception+2, Agilité+2, Force-1.
Combativité : Non déterminée.
Métiers et Hobbies : Guide (expert), Chasseur (amateur).
Talents : Serviable. Se lie facilement d'amitié.
Défauts : Légèrement peureux. Ne supporte pas le bruit des armes à feu. Croit en la magie (est-ce vraiment un défaut ?).
Equipement : Chaussures de marche, vêtements civils, sac à dos, sérum anti-venin, rations de combat volées, poignard et machette.

DEUXIÈME PARTIE

Introduction – joueurs

Que ce soit en utilisant les pouvoirs du gestalt ou en prenant soin de se rendre à l'ambassade pour téléphoner, le personnage solitaire doit parvenir à sonner le

rassemblement des autres membres du groupe. Ces derniers ne doivent avoir aucun problème pour tout laisser tomber : un des membres du gestalt est en danger.
Même si aucune compagnie aérienne ne conseille plus un voyage au Zaïre, les personnages découvrent qu'il existe encore des vols pour le pays. En effet, les Casques bleus présents gardent encore le contrôle de l'aéroport, tout simplement pour permettre aux Européens de quitter le territoire. L'avion qui mènera les personnages au cœur de l'enfer est plein. Les journalistes free lance sont légion et ceux qui ne font pas partie de la grande équipe du journalisme sont des individus plutôt louches. On trouve pêle-mêle des mercenaires, des vendeurs d'armes et des aventuriers de tous poils. Autant dire que la présence des personnages, aussi originaux soient-ils, ne pose aucun problème.

> Moi je vous le dis, ça va être galère ! La jungle et les lance-roquettes ! Et puis c'est vrai, ça rime toujours pas !

Bien que l'aéroport soit sous contrôle de l'ONU, les personnages sont fouillés à leur arrivée par des rebelles reconvertis en policiers. Même si les personnages portent des armes, les rebelles ne vont pas trop leur chercher des crosses, tout du moins pas tant qu'ils sont en vue des Casques bleus. Courageux mais pas téméraires.
Une fois le gestalt rassemblé et les présentations faites (Maoud et Simmons seront bien entendu présents lorsque les personnages descendront de l'avion) la deuxième partie pourra réellement commencer. Le but de cette partie est simple : les personnages doivent trouver un moyen d'organiser correctement le voyage vers le lac. A partir de maintenant, les personnages ont une liberté quasi totale à la condition qu'ils parviennent à survivre dans cette ville envahie par le chaos. Les événements qui suivent pourront être ajoutés au choix du meneur de jeu chaque fois que la tension fait mine de redescendre.

● Le jeune Maoud est pris à parti par des soldats qui se targuent d'appartenir à la garde présidentielle. En fait, ce sont de jeunes voyous locaux qui, jaloux de Maoud, comptent bien lui faire la peau dans un coin sombre. Ils feront tout ce qui est possible (dans les limites de leur courage quasiment inexistant) pour le séparer des personnages. Il va sans dire que Simmons ne verra pas cela d'un très bon œil et il comptera sur les personnages pour intervenir. Quelques menaces et un look approprié devraient permettre au bourrin du groupe (il y en a toujours un dans chaque groupe) de faire disparaître les soi-disants soldats comme une volée de moineaux. Maoud gardera un respect total envers le personnage qui lui sauvera ainsi la vie. Il ne le quittera plus jusqu'à la fin du scénario.

● Un des personnages (ou Simmons) reconnaît parmi la foule des journalistes présents un certain Bob Vanderbruck, renommé Maurice Martin pour l'occasion. C'est un mercenaire cynique mais relativement attachant qui se contente pour l'instant de prendre des photos avec un appareil sans pellicule. Il traîne un peu partout et cherche un moyen de déterminer lequel des camps sera en mesure de le payer correctement. Si les personnages l'abordent il leur fera part de ses craintes avec des phrases bien senties du genre : « Vous m'ôterez pas de l'idée que les nègres sont plus ce qu'ils étaient. Ils ont plus de tunes. C'est une guerre civile à bas prix ça. C'est de la merde » ou encore « Vous allez voir que tout ça va se terminer avec trois ou quatre massacres à deux sous. Rien de bien bandant. Non vraiment, ça me fait chier de m'être dérangé pour rien ». Comme vous pouvez le voir, Bob n'est pas seulement cynique, il est aussi raciste et même franchement antipathique si peu que vous soyez respectueux de la vie d'autrui. Mais tous ces défauts ne doivent pas cacher le véritable intérêt de Bob : il peut, si on lui promet un peu d'argent (beaucoup en fait), apporter une force de frappe non négligeable lorsqu'il s'agira de combattre rebelles, pillards ou loyalistes.

● Les personnages sont pris dans un contrôle d'identité général organisé par des pillards en uniforme. Les personnages perdent tous les objets de valeur qu'ils transportent s'ils ne trouvent pas un moyen de calmer la dizaine d'hommes surarmés qui les entoure. Le combat est une option difficile à imaginer mais une bonne petite intimidation devrait permettre de ne pas trop perdre dans l'affaire. Un beau parleur pourra peut-être même réussir à sortir son épingle du jeu sans que l'on en vienne aux mains. Prenez cependant soin de ne pas massacrer tous les personnages à coups de rafales de fusil-mitrailleur à moins que ces derniers ne soient franchement assez cons pour penser pouvoir gagner un tel combat.

Les préparatifs proprement dits

En fait, les personnages doivent, dans cette partie, réussir à organiser le petit voyage en dépensant le moins possible et surtout en essayant d'être discrets. En effet, le meneur de jeu doit tenter d'intéresser un chef de guerre local à ce qui se trame ici. Ses sbires seront les adversaires auxquels les personnages seront confrontés dans la troisième et dernière partie du scénario.

● **Le bateau :** le bateau que Simmons avait réservé a été coulé à quelques kilomètres de la ville. Les personnages doivent donc parcourir le port à la recherche d'un propriétaire de bateau assez fou pour accepter de les mener à Mushié. La région est patrouillée par des rebelles et des pillards venant du Congo, et rares sont les marins qui veulent s'aventurer dans ces régions. Quelques bons baratins et une forte somme d'argent devraient suffire à décider un propriétaire un peu plus casse-cou que les autres.

● **L'armement :** les personnages ne vont certainement pas vouloir partir sans biscuits et l'achat d'armes à feu devrait être un problème de plus. En fait, les armes sont peut-être la seule denrée facile à trouver à Kinshasa même si elles sont aussi très difficiles à conserver. La seule solution valable reste d'acheter des armes à des soldats et de les entreposer discrètement sur le bateau ou chez Simmons. Si les personnages sont trop gourmands et que vous estimez qu'ils emmagasinent un peu trop de matos à viander vous pouvez les menacer d'un intervention armée des soldats loyalistes. Des aventuriers armés aux trafiquants d'armes il n'y a qu'un pas que les personnages ne doivent pas franchir.

● **Les porteurs :** les employés que Simmons voulait engager ont pratiquement tous disparus. Certains ont été tués, d'autres sont devenus des membres de milices armées et les autres se calfeutrent chez eux. Les personnages doivent donc trouver de nouveaux alliés de qualité (la mission, de part la guerre civile qui se développe, est désormais bien plus dangereuse qu'une simple exploration de ruines antiques). Les possibilités sont nombreuses et les personnages peuvent penser que la « location » d'un groupe de pillards ne serait peut être pas une mauvaise chose. Ce n'est pas réellement le meilleur choix puisque même si les pillards sont armés, il n'est pas évident qu'ils soient totalement fiables, ni dans une situation de combat, ni lorsqu'il va s'agir d'explorer un temple soi-disant regorgeant de richesses. Les personnages pourront aussi, s'ils font preuve de discernement, engager des individus qui souhaitent quitter la capitale coûte que coûte, que ce soit parce qu'ils sont *persona non grata* ou parce qu'ils pensent que la situation est désespérée et que le seul moyen de survivre est de quitter la ville le plus vite possible. Cela inclut les intellectuels de tous bords et les opposants au régime qui n'ont pas assez de « guts » pour prendre les armes.

● **Le guide :** un guide qui connaît la région du lac est primordial. Le guide qui était prévu par Simmons a été incarcéré à la prison centrale et les personnages ont donc deux possibilités : aller le délivrer ou en trouver un autre. Pour ce qui est de la libération, il faut plutôt s'y prendre avec des dollars qu'avec des armes. Les policiers locaux sont légèrement dé-

Les soldats de Mambo

Même si les personnages que vont rencontrer les joueurs ont tous de l'importance, seuls les six principaux sont décrits ci-après.
Pour les autres je vous conseille d'improviser, le système de jeu de Scales étant fait pour cela (au moins en ce qui concerne les caractéristiques des personnages non joueurs).

Les sbires de Mambo

Description : Les six soldats à la solde du colonel Mambo sont des criminels cyniques et violents. Ils ne tuent pas par plaisir mais par habitude ce qui est presque pire encore. Les soldats ont reçu pour mission de suivre les personnages, de noter tout ce qu'ils ont trouvé, puis de les éliminer calmement. Eux ont bien l'intention de voler tout ce qu'ils pourront sans le signaler à Mambo. Ils partent pour cette mission avec joie puisqu'ils pensent que le massacre de quelques Européens explorateurs sera bien plus simple à réaliser que le combat urbain qui se prépare à Kinshasa. Ils regretteront certainement d'avoir été aussi désinvoltes.
Caractéristiques : Perception+2, Endurance+1, Agilité+1, Beauté-1.
Combativité : -1
Métiers et Hobbies : Mercenaire (expert), Chasseur (averti).
Talents : Discrets lorsqu'ils se déplacent en groupe. Très soudés. Ne sont que très rarement surpris.
Défauts : Généralement saouls lorsqu'ils sont en ville. Aucun respect de la parole donnée ou de la vie d'autrui.
Equipement : Treillis, armes automatiques soviétiques (AK-47), poignards. Leur bateau est équipé d'un mortier permettant de projeter des grenades fumigènes

passés et ne voient de toute façon pas vraiment pourquoi on leur amène tous ces prisonniers. Le chef de la police, si on lui demande une entrevue, sera étonnamment sympathique (un peu de sympathie dans un monde de violence) et ne verra pas vraiment de problèmes à ce qu'on lui « achète » la liberté du guide tant recherché. Trouver un nouveau guide sera finalement plus difficile, surtout parce que Simmons tient fortement à ce que ce soit Dib'Bi (c'est son nom) qui fasse le voyage avec lui.

● **L'équipement de survie :** même si l'équipement de survie de base de l'explorateur en Afrique n'est pas très difficile à obtenir, c'est durant les achats de ce type que les personnages risquent de se faire repérer. En effet, à partir du moment où le colonel (autoproclamé bien entendu) Mambo se doutera de quelque chose il fera surveiller avec soin les endroits où l'on peut acquérir du matériel spécialisé : anti-venin, radeaux pneumatiques, escalade, etc. Il sera donc tout à fait au courant que les personnages complotent quelque chose et que ce « quelque chose » les mènera dans la jungle.

Durant toutes ces pérégrinations, les personnages sont épiés par des agents à la solde de Mambo. Au début, ce sont simplement des enfants qui les suivent en quémandant quelques piécettes. Ensuite, ce sont des civils qui se contentent de les surveiller de loin. Si les personnages achètent des armes et/ou passent un peu trop de temps aux abords du port, Mambo passera à la vitesse supérieure en faisant suivre les personnages par un groupe de combat d'élite. Ces six individus sont des experts de la guérilla et sont capables de suivre les personnages dans la jungle sans que ces derniers ne puissent les repérer. Si les personnages sont réellement discrets, Mambo ne se rendra pas compte tout de suite de ce qui se passe. Le groupe de combat sera tout de même envoyé à leurs trousses mais avec quelques jours de retard.

Le début du voyage

Le trajet entre Kinshasa et Mushié comporte 220 kilomètres de rivières et de fleuves. En effet, les personnages doivent remonter le Zaïre puis bifurquer en remontant le Kwa vers l'est. Les personnages atteindront certainement Mushié au bout de deux jours d'un trajet éprouvant mais néanmoins sans réel danger. Le groupe de combat de Mambo les suit dans une vedette armée et blindée. Si les personnages sont discrets, la vedette n'a qu'une journée de retard, et il est pratiquement impossible que les personnages rencontrent les militaires avant la troisième partie. Si les personnages ne sont pas discrets, le retard des militaires n'est que d'une heure, et il est possible que les personnages (s'ils prennent du retard) tombent nez à nez avec la vedette des sbires de Mambo. Il n'en résultera peut être pas de combat puisque les militaires ont reçu ordre de suivre les personnages jusqu'à leur but ultime avant d'intervenir.

TROISIÈME PARTIE

Introduction – meneur de jeu

Tout le début du scénario s'est déroulé sans que la magie propre au monde de *Scales* ne fasse son apparition. Votre rôle sera donc de faire basculer le monde connu par tous en un univers de magie et de mysticisme. Vous serez aidé bien entendu par le décor grandiose mais il vous faudra aussi créer une ambiance « magique » en assurant un *roleplaying* intense de vos personnages non joueurs. On peut citer par exemple l'émerveillement de Simmons face aux premiers événements surnaturels ou la peur soudaine du guide pour tout ce qui touche de près ou de loin à de la magie.

> Ça y est c'est parti, c'est le boxon ! Dans la boue jusqu'au cou et avec les sangsues sur les jambes ! C'est vraiment la merde et ça rimera jamais !

Arrivée à Mushié

Cette petite ville située au nord-est de la capitale du Zaïre est principalement considérée comme un comptoir commercial pour tous les fermiers de la région. Ils peuvent y vendre les produits de leurs plantations et aussi y dépenser les faibles revenus que cela leur rapporte. Ce tableau idyllique est cependant particulièrement noirci lorsque les personnages arrivent sur place puisque la guérilla a ici aussi pris son tribut. Les grands hangars sont en partie incendiés et les combats font rage dans le centre ville. C'est dans une atmosphère de bataille rangée encore plus perceptible que les personnages traversent la ville afin d'emprunter la piste qui les mènera, à pied, vers la rive ouest du lac tant convoitée.

Si le meneur de jeu dispose du temps nécessaire pour animer une petite demi-heure dans Mushié il pourra organiser une course-poursuite entre les personnages et des pillards assoiffés de sang et de dollars. Ces derniers sont certainement complètement saouls et ne viseront pas vraiment bien ce qui devrait sauver les personnages à moins que ceux-ci décident de faire le coup de feu et de tenir le terrain (pourquoi le feraient-ils ?).

Si les personnages comptent acheter quoi que ce soit à Mushié ils peuvent prendre tout ce qu'ils désirent dans les décombres des magasins pillés. S'ils comptent louer les services de porteurs ou de guides cela risque de tourner à leur désavantage : il n'y a plus personne à louer dans toute la ville. Ils devront se débrouiller seuls.

Le voyage jusqu'au temple

Les six jours qui séparent Mushié de la rive ouest du lac doivent permettre aux personnages de se reposer un peu avant d'affronter le vrai but de leur venue au Zaïre. Ils seront bien entendu attaqués régulièrement par nombre d'animaux plus ou moins dangereux (moustiques, sangsues, araignées, scorpions, serpents venimeux, petits fauves) mais il est pratiquement impossible que cela tourne au drame. Même les porteurs qui, dans tous les films ayant trait à l'Afrique coloniale (la série des *Tarzan* par exemple) en prennent plein la tête, s'en tireront avec les honneurs : ils ne sont de toute façon pas du genre à se faire piéger par ce genre de dangers.

La présence des six militaires aux ordres de Mambo s'avèrera encore plus discrète qu'avant et ils suivront les personnages avec environ six heures de retard (cette durée est modulable puisque durant certaines périodes de la journée les militaires accélèrent afin d'être sûrs de ne pas perdre les personnages). Dans ce cas-là, ils peuvent être à peine légèrement derrière eux, environ quelques centaines de mètres.

C'est aussi pour cela que, de temps en temps, vous pouvez prendre à part le joueur le plus parano du groupe, et lui faire remarquer qu'il est épié ou même suivi. C'est peut être même d'ailleurs la première utilisation d'un pouvoir inné incontrôlé, qui sait ? Vous devez toutefois vous assurer que les six militaires ne seront pas repérés avant le moment le plus propice.

L'arrivée au temple

Différencier à plus de 200 mètres de distance, le temple en ruines d'une vulgaire colline boisée est pratiquement impossible à moins que les personnages aient des compétences utilisables dans ce cas précis. C'est sans aucun doute le cas de Simmons ou encore celui du guide qui s'écrieront presque en même temps que « Voilà le temple, nous avons réussis ». Ils ne se doutent pas que le plus difficile reste cependant à faire. En effet, même si traiter de « ruines » ce temple

construit en pleine jungle est sans équivoque une erreur, il ne fait aucun doute que si il existe une entrée, elle est maintenant méconnaissable et les personnages doivent redoubler d'observation pour espérer pénétrer à l'intérieur.

Le temple se présente comme un grand monticule de forme vaguement conique. Il mesure environ 20 mètres de haut pour une base de 30 mètres de diamètre. On peut grimper sur des sortes de grandes marches de un mètre de haut qui donnent à l'édifice une apparence de Ziggourat (mais ronde !). Le sommet est entièrement plat et totalement recouvert de végétation. Rien ne semble avoir bougé ici depuis plusieurs centaines d'années (sinon plus).

Précisons tout d'abord qu'un tel édifice est très rare en Afrique simplement parce que les sociétés primitives africaines avaient très peu l'habitude de créer des bâtiments en pierre (surtout de cette taille). Bien que le lac se trouve à moins de 500 mètres de là on voit mal comment les indigènes ont pu dresser cet édifice en pleine jungle. C'est le premier mystère auquel les personnages sont confrontés. Et ce n'est pas le dernier.

Simmons est comme un fou et à l'aide d'une pelle tente de dégager les bas-reliefs émoussés qui couvrent la plupart des grandes « marches » de la bâtisse. Il ne s'y prend pas maladroitement mais cependant avec une telle fébrilité que les personnages craignent qu'il n'abime quelque chose. Il trouve rapidement des bas-reliefs décrivant des êtres humains aux gros yeux proéminents ainsi que des créatures draconiques aux grandes pattes fouisseuses. Simmons ne sait pas vraiment à quoi cela correspond mais est très fier de cette découverte. Durant tout ce temps, il propose aux personnages de chercher un moyen d'entrer à l'intérieur du bâtiment. Ces derniers doivent déployer tous leurs talents d'observateurs pour trouver une entrée assez grande afin qu'un être humain puisse s'y glisser.

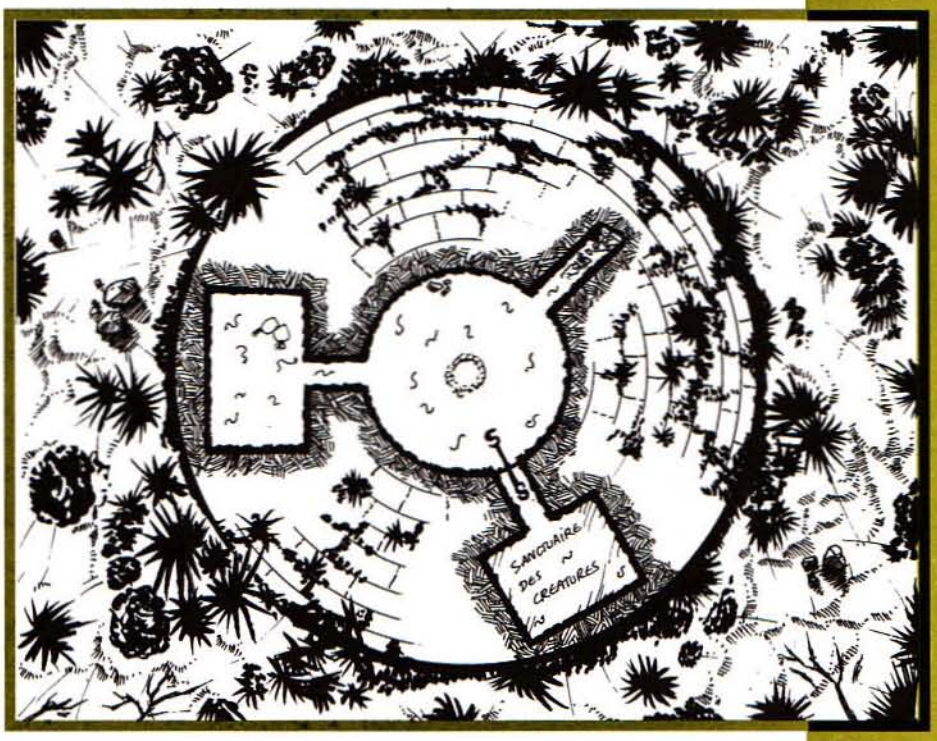
En fait, l'entrée du bâtiment est située au sommet de l'édifice et les personnages la trouvent simplement parce que le plus grand arbre qui trône sur le sommet semble être malade. Ses feuilles tombent et les quelques-unes qui restent sont d'un jaune pas vraiment engageant. En tant que meneur de jeu vous ne devez pas décrire cet arbre plus que les autres mais si un personnage perçoit quelque chose de louche, vous pouvez attirer son attention sur cet arbre à moitié mort. Une fois à pied d'œuvre le personnage pourra se rendre compte que le tronc de l'arbre est intact mais que ce sont les racines qui sont légèrement sorties du sol. En poussant fortement sur le tronc on s'aperçoit alors que l'arbre est comme « posé » sur un grand trou formé dans la terre qui surmonte le sommet du bâtiment. Non seulement ce trou est certainement un moyen d'entrer mais il est certain que l'arbre a déjà été déraciné par d'autres explorateurs (et que ces derniers ont pris bien soin de cacher leur passage en replaçant l'arbre à sa place). Simmons qui possède aussi des connaissances botaniques précisera que l'arbre n'a pas pu tenir plus de deux mois dans cet état. Le temple a donc déjà été exploré et il y a très peu de temps. Simmons est légèrement en colère de s'être fait doubler et presse les personnages pour qu'ils entrent rapidement dans le bâtiment.

Entrée et poursuite

Lorsque les personnages découvrent l'entrée du temple, c'est le moment que choisissent les militaires pour parvenir en vue du temple. Ils espionnent les personnages durant un bout de temps puis tentent de les capturer sans combat. En tant que meneur de jeu votre rôle est de choisir le moment opportun pour déclencher cet événement. Arrangez-vous cependant pour que les personnages aient le réflexe de fuir dans le temple plutôt que dans la forêt. A la rigueur, acceptez que le groupe se sépare, histoire de varier les plaisirs (les militaires se sépareront eux aussi).

Le couloir qui mène au temple est tout d'abord un long conduit vertical de 10 mètres de haut qui finit par déboucher dans le plafond d'une grande salle dont le sol est garni de terre (le personnage peut donc sans problème sauter du plafond au sol sans risque de subir de dommages dus à la chute). La grande salle est totalement remplie de créatures aimant la fraîcheur et l'ombre, si difficiles à trouver dans la jungle. Le sol est donc couvert de gros insectes et arachnides qui recouvrent rapidement les personnages, si ceux-ci s'arrêtent de bouger pendant plus de quelques secondes. Deux grands couloirs descendent plus profondément dans le temple et c'est sans doute vers ces endroits que les personnages vont se diriger. Une fois la première salle franchie, le décor devient moins décrépi et on peut encore remarquer sur les murs la présence d'étranges humanoïdes aux grands yeux vénérant des reptiles cavernicoles et fouisseurs.

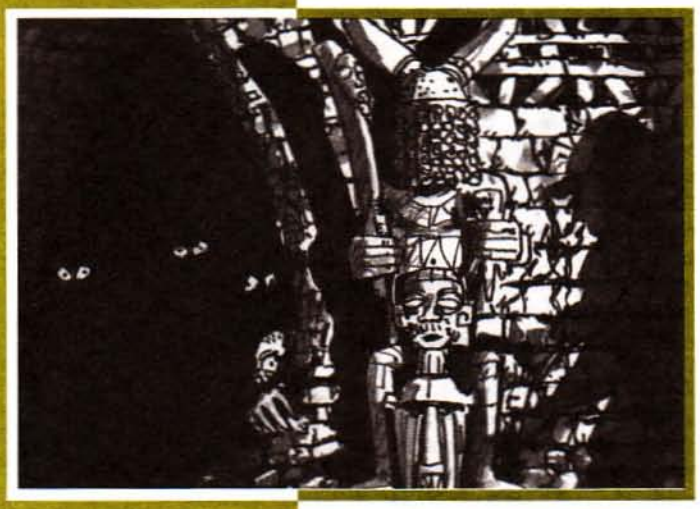
Le premier couloir donne sur un éboulement créé certainement par un piège déclenché il y a peu de temps. L'être humain qui a été enseveli par le piège est pratiquement entièrement dévoré par les insectes qui grouillent entre les grosses pierres qui l'ont écrasé. Une tentative de déblaiement se soldera obligatoirement par un échec puisque des rochers encore plus gros risquent de provoquer une avalanche dans le couloir.



Le second couloir amène sur une seconde salle particulièrement bien décorée. Les bas-reliefs deviennent par endroits de véritables œuvres d'arts. Malheureusement la plupart d'entre elles ont été cassées et sont rangées dans un grand sac de toile déjà en partie dévoré par les insectes. Les précédents pillards ont détruit une grande partie des richesses mais apparemment ne sont pas partis avec leurs découvertes. Peut-être sont-ils tous morts dans l'éboulement ?

Au moment où les personnages se posent cette question, un grand bruit, pierre contre pierre, retentit dans la totalité de l'endroit. Il est incontestable que quelque chose vient d'être déplacé et un grand courant d'air froid commence déjà à titiller les personnages. Si un personnage est resté dans la salle principale il s'aperçoit avec surprise qu'un nouveau couloir vient de s'ouvrir dans un des deux murs encore vierges. C'est de là que s'engouffre le

et une mitrailleuse lourde de 12.7 qui cause des dommages « Importants » (un meneur de jeu particulièrement cruel pourrait même estimer que tout personnage touché par une rafale est plongé dans un profond coma). Si les personnages attaquent les militaires tant qu'ils sont sur leur vedette, le blindage de cette dernière est considéré comme étant égale à 6 points.



courant d'air et c'est aussi de cet endroit que proviennent des bruits qui s'apparentent certainement à une forme relativement évoluée de langage.

Les habitants des ténèbres

Ce temple est en fait dédié à une sorte de créature draconique fouisseuse dont les origines sont plus qu'obscures (déjà pour le dragon du groupe ce n'est pas évident mais pour Simmons cela frise carrément le trou le plus complet : cela ne correspond à rien qu'il ne connaisse). Les serviteurs de cette créature sont bel et bien vivants et ne sont rien d'autres que des êtres magiques en phase de transformation. Ils n'ont pas de gros yeux globuleux mais bien une peau totalement dépigmentée. Ils voient parfaitement bien dans le noir et sont presque aveugles à la lumière. Ce sont eux qui, entendant les bruits faits par les personnages, ont ouvert le passage qui mène de leur tanière au temple. Ils se préparent à attaquer et tuer ces profanateurs. Reste aux personnages à leur prouver qu'ils ne sont pas là en ennemis... D'autant que les militaires sont sur leurs traces et qu'eux ne s'encombreront pas de pincettes pour discuter avec les personnages (faites parler les AK-47).

Les êtres magiques vivent dans un réseau de cavernes naturelles qui mène, à plusieurs kilomètres de là, au lac et à la liberté. Même si les militaires font le siège du temple, les personnages pourront tout de même se sortir de ce piège d'apparence inextricable. Encore faut-il que les êtres magiques sympathisent avec les personnages.

La rencontre avec les êtres magiques aspire à un moment d'accalmie et de mystère dans ce scénario quelque peu bruyant et violent. Simmons sert d'interprète puisque les êtres magiques parlent une sorte de dialecte zaïrois dégénéré.

Le rôle des êtres magiques est de protéger le temple du dieu dragon et ils considèrent les personnages comme des profanateurs. Aux personnages de leur prouver le contraire (en toute bonne fois ou en mentant comme des arracheurs de dents).

Les personnages feront tout ce qui est en leur pouvoir pour que les êtres magiques les conduisent au lac en passant par les cavernes situées sous le temple. Les militaires seront ensuite massacrés par les êtres magiques une fois la nuit venue (les personnages, ressortant au niveau du lac, entendront des cris quasiment inhumains venant de l'ouest : ce sont les militaires assassinés en pleine nuit qui tentaient de fuir dans la forêt).

Les personnages resteront certainement sur leur faim (et ne parlons pas de Simmons) puisqu'ils ne peuvent ramener aucune preuve de leur aventure mais personne ne leur avait promis quoi que ce soit, n'est-ce-pas ?

Et puis qui sait, peut-être que ce dragon fouisseur sera un jour l'objet d'un autre scénario... Si les personnages ne veulent pas rester sur ce semi-échec, vous pourrez poursuivre leurs aventures au Zaïre lorsque la révolution sera terminée et que le pays sera plus propice à des recherches archéologiques.

Wanje, être magique cavernicole

Description : Les Wanjes sont des êtres humains de type négroïde mais qui sont néanmoins dépourvus de pigmentation (des noirs albinos en quelque sorte). Ils vivent presque en permanence dans les cavernes sous le temple et ne sortent de leur tanière que la nuit. Ils sont presque une vingtaine mais seuls les mâles adultes se présenteront aux personnages (qui ne verront donc qu'une douzaine d'individus).
Caractéristiques : Endurance+2, Force+2, Perception-1.
Combativité : +1
Métiers et Hobbies : Indigène (expert), chasseur (spécialiste).
Pouvoirs innés : Sens accru (sonar) 4, Allergie (soleil) 4, Détection du danger 3, Résistance (manque de lumière) 2, Majoration (force) 1.
Talents : Courageux et téméraires. Prêts à discuter.
Défauts : Détestent la civilisation et en particulier les armes à feu.
Equipement : Aucune forme de vêtement, lances de pierre taillées.

Le Zaïre en quelques mots

État de l'Afrique équatoriale qui occupe près de 2,5 millions de km² et qui abrite environ 28 millions d'habitants. La capitale du Zaïre est Kinshasa (cette dernière se trouve au sud-ouest du pays).
Le pays s'étend sur la majeure partie de la cuvette du Congo, ou Zaïre. Affaissée au centre, où elle est remblayée par d'épaisses couches d'alluvions, celle-ci se redresse à la périphérie, où affleure le sol précambrien. Traversé par l'équateur, le Zaïre connaît un climat tropical. Humide au centre, couvert par la forêt dense, il devient plus sec vers la périphérie, où pousse la savane.
La population est composée en majorité de Bantous. Dans la forêt, ceux-ci ont conservé leur mode de vie traditionnel, fondé sur une économie de subsistance. Le quart des habitants réside néanmoins dans des villes. L'agriculture (caoutchouc, cacao, huile de palme, manioc, riz, maïs, thé, café, coton) occupe les trois quarts de la population active même si les mines de zinc, de cobalt, de manganèse, d'uranium, d'or et de diamants fournissent une grande part des exportations de ce pays. Bien que les aménagements hydroélectriques soient de plus en plus fréquents, le Zaïre importe encore du pétrole. Ce vaste pays souffre aussi de difficultés de communication, ce qui est réellement un comble lorsque l'on sait que Tshuapa lui-même y vit.
Politiquement, c'est un peu le souk. Après que Mobutu se soit autoproclamé président de la République après l'intervention de l'ONU de 1961 à 1964, le Zaïre est resté plus ou moins calme jusqu'à présent.
En 1977 et 1978, des actions de rebelles au régime mettent un moment en péril le gouvernement de Mobutu qui est devenu entre-temps chef du parti unique, président du conseil exécutif national et du conseil judiciaire. En un mot comme en cent : voilà donc une bien belle démocratie.
C'est d'ailleurs en mai 1978 que des rebelles congolais franchissent la frontière du Zaïre et prennent le contrôle de Kolwezi (la totale, scènes de pillage et de massacres en supplément). Bien mal leur en prit puisque c'est le 19 mai que le 2e Régiment Etranger de Parachutistes débarqua avec armes et bagages pour sauver les ressortissants français qui pouvaient encore l'être. C'était le premier assaut aéroporté français depuis Dien Bien Phu en 1954 et la mission fut un total succès puisque plus de 2000 Européens furent sauvés. De leurs côtés, les légionnaires n'eurent que 5 morts à déplorer (pour plus de 250 du côté des guérilleros). Tout ça pour vous dire que si les rumeurs de guerres civiles arrivent aux oreilles des personnages, nombreux seront ceux qui se souviendront de ce passage fameux dans l'histoire de la légion étrangère. Certains personnages joueurs y ont peut-être contribué. Espérons qu'ils en tirent une conclusion rapide : le Zaïre est un pays qui craint, surtout lorsque les balles commencent à voler.
Malgré le fait que la France soit déjà intervenue militairement au Zaïre et que Tshuapa vive à quelques centaines de kilomètres de l'aventure que vos personnages vont vivre, ils ne devront compter que sur eux pour déjouer les pièges tendus par le meneur de jeu. Le chaos créé par les rebelles au pouvoir ne leur permettant en effet pas de demander une aide concrète rapide de qui que ce soit. Sur ce coup-là, vous êtes livrés à vous-même !

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!

1 an, 6 numéros

175 F

seulement au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors-série en prime (**)

2 ans, 12 numéros

330 F

seulement au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors-série en prime (**)

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli

à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Cochez SVP

☐ C43H **Oui** **Je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).**

☐ C43I **Oui** **Je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).**

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

RCS PARIS B 572 134 773

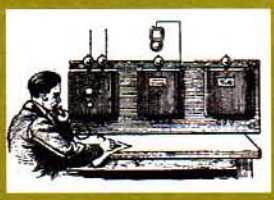
(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

CB HS12

UN JEU DANS LE JEU :

Texte
Jean-Jacques Bloch
Illustration
Didier Guiserix

S'il est courant de confronter les personnages de jeu de rôle à des énigmes qui leur barrent le chemin, il est un autre exercice intellectuel moins pratiqué car méconnu, le message crypté. Sous une forme mêlant découverte et pratique, quelques clés vont ici vous être révélées.
A vous de jouer... avant de faire jouer vos aventuriers.



Tout d'abord, soyons sérieux !

La disposition naturelle de l'homme à connaître la pensée, les paroles et les écrits de son semblable est à l'origine de l'usage des moyens divers destinés à en assurer le secret. Cela explique la faveur des écritures secrètes (ou chiffres), qui permettent la transformation systématique des textes de langage courant en textes inintelligibles pour toute personne autre que celles qui en sont destinataires. Depuis au moins vingt siècles, la cryptographie (du grec *Kruptos* = caché, et *graphein* = écrire) est restée la science des écritures secrètes. Elle étudie les méthodes de chiffrement et recherche les moyens de les décrypter : c'est un art militaire, diplomatique et commercial.

Depuis la scytale des généraux lacédémoniens (400 av. J.-C.) en passant par tous les systèmes inventés successivement par des moines, des Francs-maçons, des Templiers, des mathématiciens, des physiciens, des ambassadeurs ou des militaires, la matière du jeu cryptique est immense.

Depuis un siècle et demi, alors que la cryptographie manuelle tombe en désuétude, elle conquiert les esprits joueurs qui trouvent en elle une récréation logique, source de problèmes inépuisables. En 1840, Edgar Allan Poe déclara dans un article que le chiffre « indécryptable » n'existait pas, et s'offrit à résoudre tous les messages chiffrés qu'on lui enverrait (rédigés en anglais, codés par substitution simple, et respectant la même division que les mots en clair). Il les « cassa » tous à l'exception d'un seul. Quelques années plus tard, d'autres auteurs allaient entrer dans le jeu cryptographique : Jules Verne dans *La Jangada*, *Mathias Sandorf* ou *Voyage au centre de la Terre*, Paul Féval dans *Les compagnons du silence* et Maurice Leblanc dans de nombreux *Arsène Lupin*.

Et vous aujourd'hui. Mais commencez donc par vous mesurer au message visuel et simple de la figure 1 ci-contre.

Si c'est votre toute première tentative, voici une indication précieuse : le système de chiffrement est inspiré de la Cage à porc de J.-B. Della Porta (voir figure 2 ci-dessus dans la marge).

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VWX	YZ

FIGURE 2
La cage à porc de Della Porta

dans ce système, « ami » s'écrit

FIGURE 3a

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Crypto & JdR

Introduire des énigmes sous forme de messages mystérieux dans vos scénarios n'a d'intérêt que tant que le challenge est à la mesure des capacités des joueurs. Ces capacités dépendent de leur motivation (l'avantage qu'ils peuvent espérer obtenir en trouvant la solution doit justifier la cogitation) et du temps dont ils disposent pour réfléchir.

●Facile

Les messages doivent être simples et de premier degré s'ils permettent d'ouvrir un passage, de parvenir à un lieu réservé ou à une personne qui désire juste sélectionner ses visiteurs :

Ex : substitution à la César, code chiffré simple (Cage à porc de Della Porta).

●Moyen

Si le message a une plus grande importance, cache un plus grand secret, il doit être donné suffisamment tôt dans la partie pour que les joueurs aient le temps d'y réfléchir, d'en discuter durant les temps morts de l'aventure, ou tandis que le MJ s'occupe d'un joueur qui agit en solo.

Même dans un jeu antique/médiéval, il peut être préférable de corser l'énigme au-delà du niveau du code César, les joueurs étant de fait plus calés sur ce sujet que le centurion de base. Ex : chiffre des Nihilistes.

●Difficile

Le cryptogramme se doit d'être assez hermétique s'il émane de professionnels du secret : espions (James Bond), conspirateurs (Cthulhu, Nephilim), responsable de la sécurité (Cyberpunk ou Shadowrun). Mais dans ce cas, que faire si les joueurs calent ? Le scénario pourrait en être compromis... Si vos joueurs ne sont pas des as de la crypto, le mieux est de les laisser chercher un peu, afin qu'ils trouvent la clé, le système de codage.

Dans l'exemple du code Rebecca, même avec la clé, le décryptage reste un sport cérébral non négligeable !

FIGURE 1

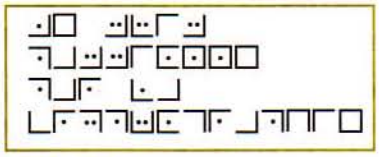


FIGURE 3b

J	K	L	S	T	U	2	3	4
M	N	O	V	W	X	5	6	7
P	Q	R	Y	Z	1	8	9	0

Utiliser un talent

En désespoir de cause, les joueurs penauds peuvent se réfugier derrière leur personnage, et prétexter qu'avec ses talents, le personnage devrait bien arriver à percer le codage du message, lui. Ils n'ont pas tort, mais ce n'est pas une raison pour leur donner la solution toute rôtie. D'abord, il faut voir si ceux qui cherchent ont une raison quelconque d'être familiarisés avec les codages : un officier ou un radio, un espion, un pilote, un trafiquant, un diplomate seront avantagés à ce petit jeu, mais ne pourront pas faire plus que des spécialistes.

Un informaticien pourra aisément bricoler un système d'analyse du texte, tant que celui-ci est codé par simple permutation de lettres (en utilisant la fréquence des caractères). Mais dans le cas d'un code avec clé, il devra passer plus de temps sur la programmation, et faire une réussite critique pour obtenir un résultat qui sera peut-être incomplet.

Clair du message de la figure 1

« Je suis passionné par la cryptographie », tel était le texte clair du cryptogramme. Les 9 premières lettres occupaient la première Cage à porc. Figure 3a.

Puis venaient les 9 lettres suivantes, dans les cases assorties d'un point. Puis, respectivement assortis de 2 et 3 points les dernières lettres et les chiffres qui ne furent pas utilisés. Figure 3b.

Je n'ai pas l'intention de vous donner ici un cours de cryptographie (je n'en aurais pas la place) je me contenterais de vous proposer de jouer, en évoquant, au hasard de cette promenade désordonnée, et pour le plaisir, quelques anecdotes intéressantes ou savoureuses mêlées à quelques

LA CRYPTOGRAPHIE

procédés en usage dans la cryptographie de substitution ou de transposition.

Au XVIIe siècle en Angleterre

Sir John Trevanion, partisan du roi Charles 1er, fut arrêté et fait prisonnier par les soldats de Cromwell. Il fut alors incarcéré dans le château de Colchester au nord-est de Londres. Alors que sans espoir, il attendait sa sentence de mort, on lui transmit la lettre suivante :

« Worthie Sir John : – Hope, that is ye beste comfort of ye afflicted, cannot much, I fear me, help you now. That I would say to you, is this only : if ever I may be able to requite that I do owe you, stand not upon asking me, 'tis not much that I can do : but what I can do, bee ye verie sure I wille. I knowe that, I dethe comes, if ordinary men fear it, it frights not you, accounting it for a high honour, to have such a rewarde of your loyalty. Pray yet that you may be spared this sœ bitter, cup. I fear not that you will grudge any sufferings ; only if bie submission you can turn them away, 'tis the part of a wise man. Telle me, an if you can, to do for you anything that you wolde have done. The general gœs back on Wednesday. Restinge your servant to command.–R.T. » [1].

Que voilà une bien digne et émouvante missive ! Mais n'en croyez rien. Elle n'est que le joli masque d'un simple message secret ! Sir John connaissait la clé qui lui livrerait le message : ne tenir compte que de chaque troisième lettre suivant les signes de ponctuation. Après en avoir pris connaissance, Sir John demanda l'autorisation d'aller se recueillir dans la chapelle du château... et on ne le revit plus ! Le message disait : « Panel at east end of chapel slides », (c'est-à-dire, le panneau à l'extrémité est de la chapelle coulisse). Pour trouver ce genre de message, il faut en connaître ou la clé ou un mot qui a probablement été employé par l'expéditeur (jour, date, lieu, nom propre, etc.), ou à défaut recourir à beaucoup d'imagination et avoir beaucoup de chance !

En Russie à la fin du XIXe siècle

Le chiffre des Nihilistes

Le chiffre le plus connu des organisations secrètes russes tire son origine des prisons où nombre de leurs dirigeants avaient fait au moins un séjour.

Le prisonnier, au moyen de coups frappés contre les murs, indiquait la ligne et la colonne d'un tableau de trente-six cases (6x6) correspondant aux trente-six caractères de l'ancien alphabet russe.

Ce tableau, en français, pourrait se présenter comme la figure 4a.

Par ce procédé on pourrait transmettre SALUT : 4/3- 1/1 – 3/1 – 4/5 – 4/4, en observant un bref temps d'arrêt entre les coups correspondant aux deux éléments, d'une lettre.

Les Nihilistes utilisèrent ce système pour transformer une clef littérale en clef numérique. Ils se servirent du même carré de chiffrement pour transformer un texte clair en antigramme et par addition de la clef numérique et de l'antigramme ils obtenaient le cryptogramme définitif (voir figure 4b ci-dessous).

Parfois, des groupes de trois chiffres peuvent apparaître, lorsque la clef littérale et l'antigramme font intervenir simultanément la cinquième rangée du tableau. Ce procédé, dont le décryptement n'est pas très difficile (recherche de la longueur de la clef, etc.), a cependant été repris par les services de renseignements du tsar puis, après d'importantes améliorations, par les agents secrets soviétiques qui l'utilisaient encore après la fin de la Seconde guerre mondiale.

Le problème à l'envers

Sachant que *Salut les Copains* codé dans un carré de 5x5 a donné le cryptogramme : 34 11 51 53 25 51 22 34 12 24 15 11 23 33 34, pouvez-vous, en reconstituant logiquement ce carré, retrouver le clair du crypto de la figure 5 ci-dessus.

31	53	44	23	22	53	54		
13	43	24	42	11	41	22		
31	22	41	43	53	45	22	43	22
21	43	24	45	22	31	11	33	34
31	53	35	32	23	34	14	45	
43	22	33	31	13	24	53		

FIGURE 5

Solution du crypto des Copains

Le crypto de *Salut les Copains* permettait d'obtenir la grille incomplète de la figure 6a. Il était logique de la compléter par un remplissage en diagonale qui donnait la figure 6b et le clair du deuxième message était alors découvert :

DU VIEUX FROMAGE DE GRUYÈRE BROYÉ DANS DU WHISKY REND FOU.

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	IJ	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

FIGURE 4a
Le chiffre des Nihilistes

Dans l'imaginaire de Ken Follett

Le code Rebecca

The Key to Rebecca est le titre d'un passionnant roman d'aventure écrit par l'auteur britannique Ken Follett. Publié en Livre de Poche (numéro 7473) sous le titre français *Le Code Rebecca*, ce roman retrace une imaginaire aventure d'espionnage se déroulant au Caire en 1942, au moment où Rommel, venant de prendre Tobrouk, pensait que la conquête de l'Egypte n'était plus qu'une question de jours.

Ken Follett imagine alors, qu'arrive au Caire un espion nazi, nommé Alex Wolff, qui dispose d'un émetteur radio et utilise le roman de Daphné du Maurier intitulé *Rebecca* pour coder les renseignements qu'il adresse à l'État-major de l'Afrika Korps.

Comment fonctionne ce système de codage ? Laissons Ken Follett nous l'expliquer lui-même :

	1	2	3	4	5
1	A	C			P
2		E	IJ	O	T
3			N	S	
4					
5	L		U		

FIGURE 6a

	1	2	3	4	5
1	A	C	F	K	P
2	B	E	IJ	O	T
3	D	H	N	S	W
4	G	M	R	V	Y
5	L	Q	U	X	Z

FIGURE 6b

C	H	E	M	I	N	D	E	F	E	R	C	H	E	M	I	N	D	E	F	E	R	C	H	E	M
13	23	15	32	24	33	14	15	21	15	42	13	23	15	32	24	33	14	15	21	15	42	13	23	15	32
F	A	I	T	E	S	S	A	U	T	E	R	L	E	P	A	L	A	I	S	D	H	I	V	E	R
21	11	24	44	15	43	43	11	45	44	15	42	31	15	35	11	31	11	24	43	14	23	24	51	15	42
34	34	39	76	39	76	57	26	66	59	57	55	54	30	67	35	64	25	36	64	29	65	37	74	30	74

FIGURE 4b

(1) Traduction : Preux Sir John : – L'espoir, qui est le meilleur soutien des êtres dans l'affliction, ne peut plus guère, je le crains, vous être d'un grand secours à présent. Il est une chose cependant que j'aimerais vous dire : s'il existait jamais la possibilité de m'acquitter envers vous de tout ce dont je vous suis redevable, n'hésitez pas à faire appel à moi. Je ne puis faire grand-chose, mais soyez bien certain que je ferai tout ce qui est en mon pouvoir. Si l'heure de notre mort vient à sonner je sais que, contrairement aux autres hommes, vous l'envisagerez sans effroi et l'accueillerez comme un honneur rendu à votre loyauté. Priez à présent que cette coupe amère s'éloigne de vos lèvres. Je sais parfaitement bien que vous ne craignez nullement les souffrances, mais si elles peuvent vous être épargnées par une attitude soumise, ce serait faire acte de sagesse. Dites-moi s'il est une chose que je puisse faire pour vous, et je le ferai. Le général revient mercredi. Je suis, toujours à vos ordres, votre fidèle serviteur. – R.T.

« Wolff s'approcha du buffet où il dissimulait l'émetteur radio. Il prit le roman anglais et la feuille de papier sur laquelle était inscrit le chiffre du code. Il l'étudia. On était aujourd'hui le 28 mai. Il fallait ajouter 42 – le chiffre de l'année– à 28 pour arriver au numéro de la page du roman qu'il devait utiliser pour coder son message. Mai était le cinquième mois de l'année, aussi allait-il supprimer une lettre sur cinq dans la page. Il décida d'envoyer comme message SUIS ARRIVÉ. M'INSTALLE. ACCUSEZ RÉCEPTION. Commençant en haut de la page 70 du livre, il chercha la lettre S. En supprimant une lettre sur cinq, le S était le dixième caractère de la page. Dans son code, il serait donc représenté par la dixième lettre de l'alphabet, le J. Il lui fallait ensuite un U. Le U de SUIS serait donc représenté par la troisième lettre de l'alphabet, le C. Il y avait des façons particulières pour représenter les lettres rares, comme le X, par exemple. Ce type de code était une variation de la feuille unique de bloc, la seule forme de code indéchiffrable en théorie comme en pratique. Pour décoder le message, il fallait avoir tout à la fois le livre et la clef. »

Ken Follett a raison ; un tel système est indécryptable, si l'on n'en possède pas tous les éléments : livre et clef.

Notions sur la substitution

La substitution consiste à remplacer chaque lettre du texte clair par une lettre, un signe ou un nombre.

a) La substitution simple remplace chaque lettre par une lettre correspondante prise dans le même alphabet décalé de n lettres.

Exemple :

F K D P S L R Q

est la substitution de

C H A M P I O N

avec un décalage de trois lettres

Ce système s'appelle le « Jules César », en raison de son utilisation fréquente par le général romain.

b) La substitution double s'obtient en faisant varier le décalage, à chaque lettre, par l'usage d'une clef numérique.

Exemple :

F J B M S K P N

est la substitution de

C H A M P I O N

avec la clé numérique

3 2 1 0 3 2 1 0

c) La subsitution à simple clef utilise un alphabet apparemment désordonné auquel on fait correspondre un alphabet normal et ce qui donnera :

O	B	J	Q	Y	I	C	K	R	Z	S	D	L	T	E	F	M	V	A	G	N	W	U	H	P	X
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

C H A M P I O N

J K O L F R E T

d) La substitution à double clef applique au cas précédent une clef de décalage numérique et fera de :

C H A M P I O N

avec la clé **3210**

I Z B L A S F T

Il est certain que l'alphabet apparemment désordonné, utilisé au paragraphe c) précédent, ne peut être retenu par cœur. Il provient d'une clef, dont voici l'exemple de formation.

La clé est le mot	**O**	**I**	**S**	**E**	**A**	**U**
Sous chaque lettre on écrit horizontalement la suite des lettres (moins celles déjà utilisées)	**B**	**C**	**D**	**F**	**G**	**H**
	J	**K**	**L**	**M**	**N**	**P**
	Q	**R**	**T**	**V**	**W**	**X**
	Y	**Z**				

puis on fait le relevé vertical par colonne, soit : **O B J Q Y I C K R Z S D**... etc.

On peut également fabriquer des clefs numériques plus complexes, en prenant des mots-référence et en numérotant les lettres dans leur ordre alphabétique.

Exemple :	**S**	**Y**	**M**	**P**	**H**	**O**	**N**	**I**	**E**
	8	**9**	**4**	**7**	**2**	**6**	**5**	**3**	**1**

Forts de ces renseignements...

Nous vous proposons une machine à chiffrer... et à déchiffrer les cryptogrammes en Jules César.

L'auteur de *La Guerre des Gaules* a donné son nom à la méthode la plus simple pour remplacer un alphabet par un autre, afin de décourager les indiscrets.

Voici les diverses listes obtenues par alphabet décalé (chiffre de Jules César). Exemple : Figure 7 (page suivante). La liste porte le nom de la lettre correspondant à la lettre A du clair. Dans l'exemple donné, la liste sera appelée « liste K ».

Le codage est simple. La difficulté du décodage consiste évidemment à trouver de combien de lettres les deux alphabets sont décalés. Les essais systématiques peuvent être fastidieux, surtout quand on les entreprend, ce qui est généralement le cas, sans savoir si le message est effectivement codé en « Jules César ».

Voici comment réaliser un petit dispositif qui vous permettra de coder sans risque d'erreur mais surtout de décoder très rapidement les messages en « Jules César ».

Prendre un tube de carton ayant environ 3 centimètres de diamètre, et de 12 à 16 centimètres de longueur.

Enrouler sur ce tube une feuille de papier fort ayant en longueur un centimètre de moins que ce tube. Repérer exactement à quel point il convient de coller cette feuille sur elle-même de façon à ce qu'elle puisse glisser aisément sur le tube.

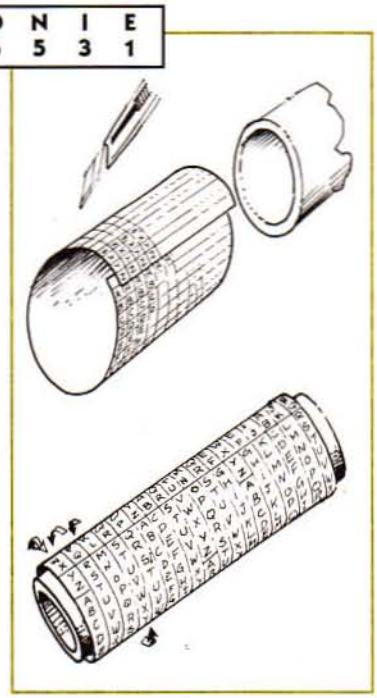
Retirer la feuille et diviser en 26 parties égales, de sorte que le bas de la feuille reçoive la lettre Z, et de telle sorte que lorsque la feuille est roulée et collée sur elle-même, la ligne suivante reçoive la lettre A.

Partager la feuille en colonnes ayant de 8 à 9 millimètres de largeur. Remplir chaque colonne par les lettres de l'alphabet dans l'ordre. Replacer la feuille sur le tube et la coller sur elle-même très exactement pour qu'il n'y ait pas de blanc entre Z et A. Avec une lame de rasoir ou un « cutter » découper sur le tube même, en suivant les lignes verticales, la feuille.

Au fur et à mesure on détache ainsi des anneaux fermés comportant chacun un alphabet complet.

Il s'agit à présent de matérialiser une ligne de référence.

Pour cela, il suffit de tailler deux encoches sur une même génératrice, puis d'y introduire un fil qui, outre son rôle de marqueur, servira également à retenir les anneaux sur le tube.



L'emploi de notre dispositif est des plus simples. Soit le début de message codé suivant **X Q L R P Z B R U N R F X F J B K Q**... Vous supposez qu'il a été codé en « Jules César ». Vous tournez chaque anneau de manière à écrire le message au-dessus de la ligne de référence. Il ne vous reste plus qu'à tourner le tube pour voir si l'une des lignes donne un texte clair. Effectivement, ici, 3 lignes sous le message vous pourrez lire :

A TOUS CEUX QUI AIMENT...

Pour chiffrer un message, il suffit d'opérer de façon inverse en inscrivant le texte clair sur la ligne de référence puis de copier la ligne correspondant au décalage voulu. Pour vous entraîner, voici 2 messages codés en « Jules César » (Problèmes 1 et 2) que vous n'aurez aucun mal à déchiffrer... si vous vous êtes construit notre petite machine.

FIGURE 7

- claire :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- chiffrante :

K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J

Quelques problèmes pour s'échauffer...

Problème n° 1 : ce message aurait pu être transmis en 1867...

H A Y W L E P W E J A Z Q J A B N A C W P A W Q P N E Y D E A J
J A W P A H A C N W L D E A M Q A H A I L A N A Q N I W T E I E
H E A J W A P A A T A Y Q P A A P M Q A F Q W N A V N A B Q O A
Z A H E R N A N O K J Y K N L O

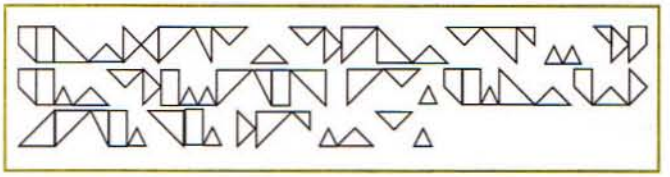
Problème n° 2 : retrouvons cette sympathique cryptographie symbolique avec laquelle on ne se lasse jamais de jouer.

Z R F F N T R F F R P E R G F R G P E L C G B T E N Z Z
R F F B A G Q R F F L A B A L Z R F

Au cœur du Moyen-Âge

Problème n° 3

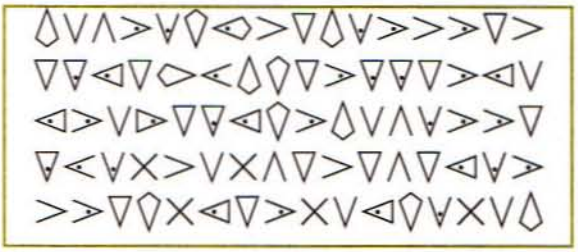
Dans ce message, l'alphabet ne comporte que 23 lettres. Les lettres sont représentées par des figures géométriques...



A la Renaissance

Problème n° 4

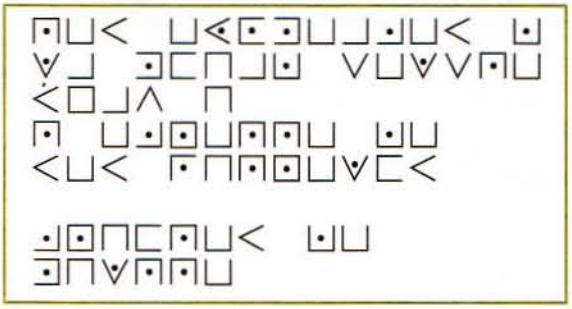
L'alphabet est presque complet puisqu'il compte 25 lettres. Elles ont été codées, sauf une, par groupe de 4.



Symboles anciens sur des paroles contemporaines

Problème n° 5

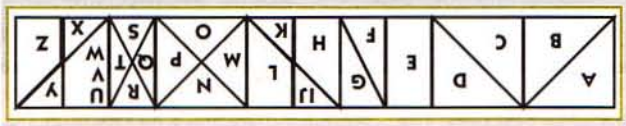
Les mots étant séparés et le message se terminant par la signature de son auteur, vous devriez trouver rapidement le clair, sans même avoir à rechercher la clé et la méthode cohérente de construction de l'alphabet que vous découvrirez sans doute... après coup !



Solutions des problèmes

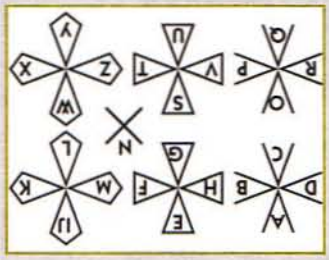
Problème n° 1 : le capitaine d'une frégate autrichienne a télégraphié que l'empereur Maximilien a été exécuté et que Juarez refuse de livrer son corps.

Problème n° 2 : messages secrets et cryptogrammes sont des synonymes.



3

Problème n° 3 : On décode : « Le compagnon maçon dissimule son message dans les colombages des maisons ».



4

Problème n° 4 : le message est : « La croix de l'Ordre des Templiers sert à travestir la correspondance de cet ordre international ».

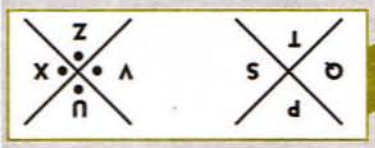
Problème n° 5 : le texte a été chiffré grâce à cet alphabet dont la clé est : NEW YORK.

N	E	W
Y	O	R
K	A	B

C	D	F
G	H	I
J	L	M

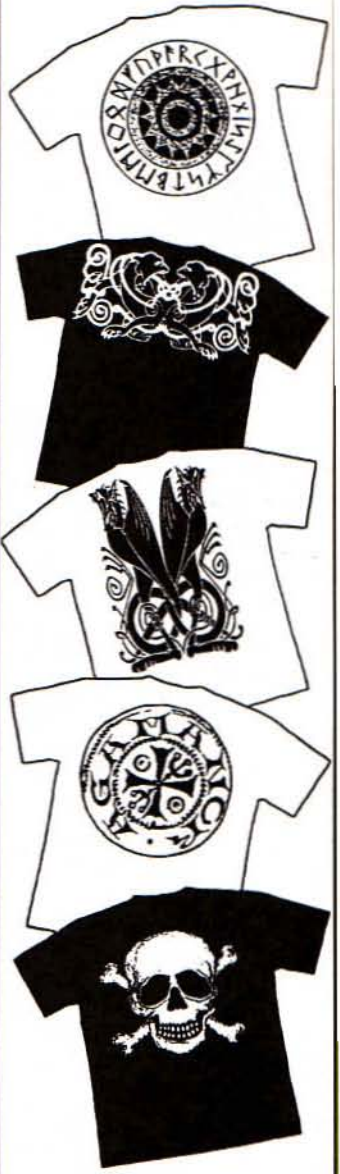
Le message était le suivant : « Les exigences d'un grand peuple sont à l'échelle de ses malheurs. Charles de Gaulle ».

5



PUBLICITÉ

TEE - SHIRT
AGAMANOR



BON DE COMMANDE

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Téléphone .....

Désignation	prix	quantité
1. Runes	123 F	.....
2. Cerbère	123 F	.....
3. Chimères	97 F	.....
4. Croix AGAMANOR	123 F	.....
5. Pirate	97 F	.....

Ajouter 30F de frais de port par T-Shirt
Livraison Sous 15 jours (L ou XL)
Total .....
Je désire recevoir un catalogue gratuit ☐

A adresser accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre d'AGAMANOR
17, rue de Montreuil
75011 PARIS
Tél : (1) 43 48 18 85 Fax : 45 60 51 37

texte
Stéphane Marsan
illustration
Julien Delval

LES YEUX D'ESMERALDA

Pour Nephilim
En aide de jeu : Le Glorieux Alliage

Ce scénario convient à un groupe de 3 à 5 Nephilim. Conçu pour l'initiation, c'est un conte où le voyage et les sentiments priment sur les dangers mortels. L'histoire s'adapte aux joueurs et MJ débutants aussi bien qu'aux expérimentés. Il est conseillé de commencer par la lecture de l'aide de jeu en page 81.

Introduction

Il est possible de jouer ce scénario avec les seules règles de Nephilim. Toutefois, il est fait allusion à des obédiences de Templiers qui sont décrites dans le supplément du même nom. En revanche, le groupuscule de la Martingale est une création spéciale. Le rôle des bohémiens est expliqué dans *Les Arcanes majeurs*.

Dans le cours de l'aventure, ont été placés à dessein deux types d'indices, pour débutants et pour joueurs confirmés. Certains indices sont nécessaires, faciles à trouver et à comprendre. D'autres sont décoratifs et destinés aux afficionados ; les informations qu'ils contiennent apparaîtront de toutes façons au grand jour, un peu plus tard. Dans tous les cas, le MJ peut demander un jet d'occultisme pour se faciliter la tâche. L'important est de vivre l'aventure comme il vous plaît.

Le Grand Jeu

Le Glorieux Alliage (voir l'aide de jeu en page 81), base de ce scénario, parle de la Table d'Émeraude. Justement, celle-ci a refait surface au cours de l'Histoire et d'infimes fragments ont été retrouvés. La dernière découverte en date a été réalisée dans le désert du Sahara, sous la houlette des Assassins. Il s'agit d'un fragment de la taille d'une pièce de monnaie, mais à l'aura si puissante que ses gardiens ont perdu la raison. Sous son influence, un groupe de Chevaliers Veilleurs a entrepris le Grand Jeu, c'est-à-dire l'étude de l'alchimie comme un jeu dont la Table d'Émeraude est le support. Ils ont fondé un groupuscule : les Chevaliers de la Martingale. Ils ont emporté le fragment dans un tripot à Bangkok, et l'ont placé dans un athanor alimenté par un homoncule. Les Chevaliers de la Martingale y mènent une partie impitoyable, dont l'enjeu n'est autre qu'Esmeralda. En effet, le jeu soutire son Ka à distance. Où qu'elle se trouve, cette souffrance la fait pleurer, ce qui provoque la création de billes d'émeraude magiques sur la table du jeu, que les joueurs remportent. De plus, à mesure qu'elle perd son essence magique, Esmeralda redevient aveugle.

Aujourd'hui

Décidée à mettre fin à cette odieuse torture, Esmeralda doit localiser la Table d'Émeraude. Elle a réussi à repérer l'un des Chevaliers joueurs, Hubert Louis, arrivant de Bangkok à l'aéroport de Roissy. Un indicateur lui a procuré son adresse et elle a loué une voiture pour aller l'interroger. Elle a donc quitté sa caravane. Les bohémiens vont demander aux PJ de la retrouver, ce qui va les mener chez le Chevalier interrogé et assassiné par Esmeralda, puis dans un casino où ils ont leur quartier général. Ayant remis la main sur la Pleureuse, ils s'embarqueront avec elle sur un navire féerique vers Bangkok où ils joueront pour gagner la liberté d'Esmeralda.

PREMIÈRE PARTIE

Manières de bohémiens

La caravane d'Esmeralda est constituée de manouches originaires d'Espagne. Au XVe siècle, cette famille a aidé les kabbalistes juifs dans leur exode, expulsés de la péninsule Ibérique en 1492. Les bohémiens leur ont permis d'aller s'installer dans les pays avoisinants, Italie, France, jusqu'en Pologne. Lorsqu'ils ont recueilli Esmeralda, ils se sont installés à Paris pour quelques temps.

Dans leurs déplacements, ils suivent des chemins peu fréquentés. A Paris, leur point de chute favori se trouve dans le terrain de construction qui fait face au Grand Louvre.

Lorsque débute notre scénario, les bohémiens sont sans nouvelles d'Esmeralda depuis trois jours. Ils se résolvent à contacter des Nephilim pour la retrouver. Le vieux qui dirige la caravane tient à choisir des individus possédant des talents analogues aux bohémiens : rapidité, discrétion, loyauté.

Le vieux a été informé du passage des PJ près du camp par leurs Arcanes respectives ou par des amis communs. Il en profite pour faire appel au membre le plus petit et le plus faible de sa famille : Ratito (« petit rat »), un gamin de neuf ans, malin et agile. Son sourire innocent cache un excellent pickpocket. Il est vêtu d'un bermuda et d'une chemise grise. Il est chargé d'aller trouver les PJ et de les attirer au camp.

Déterminez les circonstances qui amènent les PJ dans le coin, et si possible au Louvre : une visite pour contempler un objet qu'ils ont porté il y a quelques siècles... un rendez-vous pour qu'ils se rencontrent... la prédiction d'un Plexus près de la pyramide... En ce qui concerne Ratito, il aimerait dérober aux PJ une stase, un artefact, un focus, ou tout autre objet susceptible de les faire courir. A moins que la simple présence de Ratito près d'eux les incite à le suivre (ils peuvent reconnaître les traits d'un manouche). En désespoir de cause (et s'il est rattrapé par les PJ) le gamin leur demandera simplement de l'accompagner.

Aussitôt qu'il a attiré les PJ sur ses traces, il se faufile dans une faille de la palissade qui entoure le terrain, et détale sur le sol sablonneux et accidenté, à la vitesse du rongeur dont il porte le nom, tout joyeux d'avoir réussi son coup. Quand ils parviennent au camp, les PJ ressentent immédiatement le changement d'ambiance. Ils ont l'impression de pénétrer dans une zone hors du temps, qui détonne avec le monde moderne dont ils viennent de sortir. Cette atmosphère surannée est empreinte de murmures anciens et d'images poussiéreuses. Le moindre objet par terre (canette vide, ticket de métro usagé) semble abandonné là depuis des siècles. Et les trois roulottes arrêtées au creux du vallon paraissent venir d'une autre époque, comme surgies à l'improviste au XXe siècle. Elles sont en bois, ornées de peintures aux couleurs chaudes mais aujourd'hui fanées. Aux fenêtres, de lourds rideaux préservent l'intérieur des regards indiscrets. Les chevaux fatigués sont immobiles, comme sur un manège de bois. Près des roulottes, des femmes aux visages fripés brodent inlassablement.

L'enfant rentre dans le camp en passant entre deux roulottes. Mais les PJ se heurtent à deux garçons de vingt ans, grands et fiers, aux cheveux de jais. Ils portent un gilet noir sur une large chemise rouge, des jeans noirs et des bottes. Ils attendent sans mot dire un signe d'amitié de la part des PJ : un geste respectueux, une demande à voir le vieux, une preuve de leur nature de Nephilim... On les laisse alors pénétrer dans l'enceinte du camp, où le reste de la caravane (une dizaine de personnes) les observe en silence. Ratito leur rend l'objet dérobé avec un rire sonore. Puis, dans un tintement de clochettes, une porte s'ouvre : le vieux les accueille dans sa roulotte.

Ses cheveux sont blancs, et sa mine très éprouvée par la tristesse et la perte. Il les fait asseoir entre les tentures colorées et les souvenirs millénaires de sa famille (statuette égyptienne, gravures catalanes du XVe...) et leur explique la situation : Esmeralda, sœur des Immortels et marraine des bohémiens, a quitté sa caravane il y a trois jours, et n'a pas reparu. Il craint qu'il ne lui soit arrivé malheur, car elle était résolue à affronter un grand danger. Si les PJ parviennent à la ramener saine et sauve, ils jouiront de sa reconnaissance sincère. Rappelez aux joueurs la loyauté propre aux bohémiens, et les connaissances fabuleuses qu'ils conservent en mémoire : anecdotes, contacts, grimoires, etc. Pour les aider, il leur donne un coffret où Esmeralda a laissé quelques papiers avant son départ. Sa description de l'ondine ne mentionne pas ses yeux ni ses ongles, pour surprendre les PJ le moment venu.

Esmeralda

Ondine, Nephilim de l'eau
KA 40
Eau 40, Lune 32, Air 24, Terre 16, Feu 8
FOR 16, CONS 20, INT 19, DEX 25, CHA 21
Actions : 6
Mod force : +1d4
Stase : absente
Racines Combat, Athlétisme, Art, Extérieur, Perception : 70 %
Compétences occultes : maîtrise parfaite de l'alchimie.

C'est une jeune femme magnifique. Ses cheveux noirs et longs, son teint mat et son regard brûlant correspondent à l'archétype de la belle bohémienne. Elle allie le désir sauvage de liberté à la grâce d'une danseuse. Mais elle dégage une aura de tristesse qui fascine, bien qu'elle soit difficile à côtoyer. Elle dissimule tout le temps ses yeux et ses ongles d'émeraude.

DEUXIÈME PARTIE

La piste de la Pleureuse

Avec les documents du coffret, les PJ peuvent enquêter pour reconstituer l'itinéraire d'Esmeralda. En voici le résumé, sachant que les bohémiens appellent les PJ le jour J :
J-3 : arrivée à Roissy.
J-2 : indication du domicile et location d'une voiture.
J-1 : départ le matin, accident le soir.
Voyons à présent les documents. Ils sont au nombre de quatre, dont un symbolique. Il sont tous de la même écriture, grâcieuse et déliée, à la plume et encre noire.

● **Une lettre** laissée par Esmeralda à ses amis bohémiens :
« Mes chers compagnons, on n'échappe pas au destin que les étoiles vous imposent. Le bâton m'a frappée, et je ne veux pas pleurer pour eux. Si je ne me défends pas, je ne serais bientôt plus qu'un esquif dérivant au gré des flots de larmes. Il me faut reprendre les routes de l'errance, accomplir mon voyage jusqu'au bout. C'est peut-être la dernière escale... Adieu. La partie a commencé. »

● **Un papier** où a été griffonnée une date (J-3, jour de départ d'Esmeralda), « Roissy, 7 h24 ». En appelant l'aéroport les PJ apprennent qu'il s'agissait de l'arrivée d'un avion en provenance de Bangkok.

● **Sur un post-it,** un numéro de téléphone qui aboutit à un répondeur avec ce seul message, dit par une voix sourde (masquée par un mouchoir) : « Louis XIII boit à la fontaine au roi ». C'est l'adresse codée du Chevalier. La rue de la Fontaine au Roi se trouve dans le XIe arrondissement de Paris, le Templier habite au n° 13, et se nomme Hubert Louis (inscrit sur la boîte aux lettres). Le nom se trouve aussi sur la liste des passagers de l'avion.

● **Une gravure ésotérique,** facultative, que les joueurs s'amuseront à déchiffrer. Elle transcrit à la fois la situation présente et l'histoire d'Esmeralda. Vous pouvez lier son déchiffrement aux recherches occultes que les PJ mèneront pour en savoir plus sur l'ondine qu'ils poursuivent (jets au choix : s'informer, occultisme, alchimie...).
La gravure comporte une coupe remplie de pierreries, gravée du signe de l'eau. Dedans, une femme dénudée se tient debout, l'air triste. Au-dessus d'elle, un serpent portant un bâton s'enroule autour du globe terrrestre. Un soleil ruisselant va d'ouest en est.
La coupe, les pierres précieuses et le soleil mouillé sont les marques du Grand Oeuvre alchimique : la renaissance dans la fusion du creuset. Le serpent est le mal qui se cache, la trahison, et le bâton est le symbole des Templiers. La mort du soleil à l'Orient indique que l'opération va dans le mauvais sens et mène à la destruction.
Laissez de côté toute l'histoire du Glorieux Alliage, que les PJ apprendront plus tard, de la voix d'Esmeralda elle-même. En revanche, les PJ découvrent facilement qu'elle est la marraine légendaire des bohémiens ; son nom est lié à l'émeraude, représentation de l'élément Eau, fondamentale en alchimie ; la Table associée à cette matière est une dalle gravée d'un message hermétique.

TROISIÈME PARTIE

Le Templier de la Fontaine au Roi

Les recherches aboutissent donc au domicile du Chevalier de la Martingale. Esmeralda, après s'être reposée durant la nuit, est passée à l'action. Elle a pénétré chez Louis, l'a grièvement blessé à l'aide d'une formule de 3e cercle, afin de lui faire avouer que le Q.G. des Chevaliers de la Martingale se trouve à Flotville. Entendant les PJ arriver, elle les prendra pour des Templiers et va fuir par les toits.
La rue de la Fontaine au Roi est une rue étroite et tortueuse, qui descend de Belleville à République. Elle est émaillée de boutiques arabes, asiatiques, de la droguerie bazar à l'épicerie, et dégage ainsi une ambiance étrange et dépaysante, où se mélangent les arômes des cuisines orientales et les langues exotiques. Le n° 13 est une entrée biscornue et sombre qui donne sur une petite cour et un escalier vétuste. La boîte aux lettres d'Hubert Louis indique le 5e étage.
Sur le palier, ils entendent un gémissement et un bruit de verre brisé. Au moment où ils ouvrent la porte non fermée à clé de l'appartement d'Hubert Louis, celui-ci fait un dernier effort pour se cacher et lancer une dague (40 %) sur le premier qui entre. Puis il s'écroule pour rendre l'âme. Laissez peser l'angoisse sur les PJ qui ne savent pas que leur agresseur est mort.
En pénétrant à l'intérieur, ils aperçoivent la fenêtre aux vitres cassées (ouvertes brusquement contre le mur). Un jet d'observer ou d'écouter permet de remarquer tout de suite la silhouette du fuyard qui court sur le toit d'en face. Les PJ peuvent s'engager dans sa poursuite. Avant de leur échapper définitivement, Esmeralda leur lance son châle pour les retarder. En fait elle a fait une vision-Ka sur eux, et pourra les reconnaître au casino si les PJ exhibent son châle. Le parfum épicé dont il est empreint les aidera aussi à la repérer.
L'appartement de Louis se compose d'un mobilier très simple (bureau, bibliothèque, penderie, cuisine, sanitaires, lit face à la porte d'entrée). Derrière le lit gît le cadavre, le visage constellé d'éclats minuscules, ensanglanté, les yeux crevés. On relève des traces de poudres alchimiques sur lui (élément Feu, formule inconnue des PJ). En vision-Ka, une forte présence d'énergie confirme l'utilisation récente de la magie. Dans sa main crispée, le cadavre tient un dé d'émeraude. Sur un mur de la pièce, un miroir porte un message écrit en lettres calcinées (traces de poudre là encore) : « A moi de jouer. Chacun son tour ». En fouillant l'appartement, les PJ découvrent de nombreux indices. Notez que parmi eux, seule la carte du casino est absolument nécessaire pour poursuivre l'aventure. Le reste est facultatif mais ce serait dommage de passer à côté.
Dans le bureau, une pochette contient des documents relatifs aux Templiers, qui décrivent simplement le fonctionnement du 1er degré. La victime appartenait à l'Ordre des Veilleurs du Temple. Plus surprenant est le rapport secret entre eux et les Assassins, obédience de 3e degré. La liaison fut établie à l'occasion de fouilles archéologiques dans le désert du Sahara, où fut dégagé un fragment de la Table d'Émeraude.
Dans la bibliothèque est dissimulé un petit carnet, dont la couverture est ornée d'une pièce de jeu d'échec, le fou (jet d'occultisme ou d'idée : le messager du roi), accompagnée de la mention « Chev. Mart. » (abrégé des Chevaliers de la Martingale). A l'intérieur, des notes manuscrites à l'écriture fiévreuse, à peine déchiffrable, dont ressortent des bribes : « nous jouons chacun notre tour... l'alambic s'échauffe... globe plein de liqueur noire qui contient le déchu... enfin les joyaux de l'Oeuvre brillent sur la Table... »
Dans la corbeille, un billet Bangkok-Paris datant de J-3.
Dans le fauteuil est soigneusement plié son manteau noir de Templier (avec une croix pattée rouge brodée en satin).
Enfin, et surtout, il y a un smoking dans la penderie, qui contient une carte du casino de Flotville.

QUATRIÈME PARTIE

7 noir, impair et passe

Située sur la côte normande, Flotville est à 200 km de Paris. Cette station balnéaire, cossue mais pluvieuse, attire le Tout-Paris. C'est une collection de villas de luxe, gardées par alarmes et molosses. Le centre de Flotville est très commerçant. La plage est fraîche et morose, et le port de plaisance contient quelques yachts. Les hôtels sont des palaces d'architecture normande, avec golf et piscine. Un hippodrome, enfin, se peuple d'aristocrates le dimanche. Mais l'attraction majeure reste le

casino, où se retrouvent politiciens respectables, vedettes pailletées du show-biz et hommes d'affaires ambitieux. Il est aux mains d'un certain Albert de Rochechouart.

Le casino de Flotville

Cet établissement a un secret qui concerne les Templiers. En effet, le casino de Flotville est depuis plusieurs années une ferme templière. C'est-à-dire que les fonds sont exploités par une obédience qui s'en sert pour ses activités occultes. Le Chevalier Veilleur chargé de contrôler l'établissement s'appelle Sebastian Pennborg. Il a insisté pour obtenir cette responsabilité car il a une véritable passion pour le jeu. Amateur invétéré des cercles de poker et des tables de blackjack, il a su traduire cet engouement en termes ésotériques dans ses propres recherches occultes. Il a de cette manière eu l'aval de son obédience pour être l'interlocuteur de Rochechouart. Ils s'entendent fort bien, et Pennborg lui a fait comprendre quels bienfaits il pourrait retirer de cette « collaboration » : clientèle choisie, renforcement de ses relations dans les hautes sphères de la politique et des affaires d'un point de vue occulte, pouvoir accru dans les relations avec le Milieu, etc. Ces rapports amicaux sont toujours préférables à un ignoble chantage.

Mais pour Sebastian Pennborg, l'implantation dans le casino allait s'avérer une chance inespérée. Il y a quelques mois, il a appris, au hasard d'un message tombé dans ses mains par erreur, la découverte du fragment d'émeraude par les Assassins. Sa passion du jeu et son amour du risque ne l'ont pas laissé hésiter un instant. Réunissant ses meilleurs lieutenants, il a organisé le transfert du fragment à Bangkok, promettant sur sa vie et son honneur de Templier la réussite du Grand Jeu. Il a ainsi caché l'affaire à ses supérieurs, et a fondé un groupuscule secret : les Chevaliers de la Martingale, dont il est le Maître. Ayant assisté aux premiers résultats de l'utilisation de la Table (une magnifique émeraude qu'il a rapportée avec lui), Pennborg a dû rentrer en France, à regret, pour faire acte de présence et protéger sa couverture. Mais il avait besoin d'un Q.G. pour diriger les opérations, et a mis Rochechouart dans la confidence. Il lui a fait miroiter l'idée d'un trésor à récolter, et le patron du casino a accepté. Depuis, Pennborg, Maître de la Martingale, loge secrètement au 3e étage du casino.

Le décor

Vu de dehors, c'est un grand bâtiment blanc, à la façade en arc de cercle, pourvue d'une immense baie vitrée. Il est fermé durant le jour, et n'ouvre que vers 21 h.

● **Entrée et accueil :** un garde en manteau rouge et casquette noire aux armes de l'établissement est posté devant la porte tournante. Il salue poliment quiconque arbore la tenue de rigueur (costume, robe du soir) et refoule ceux dont l'allure n'est pas conforme. Les touristes sont admis, même s'ils ne sont pas de grande classe. Le garde se méfie plutôt des trublions, venant pour se faire remarquer par quelque scandale.

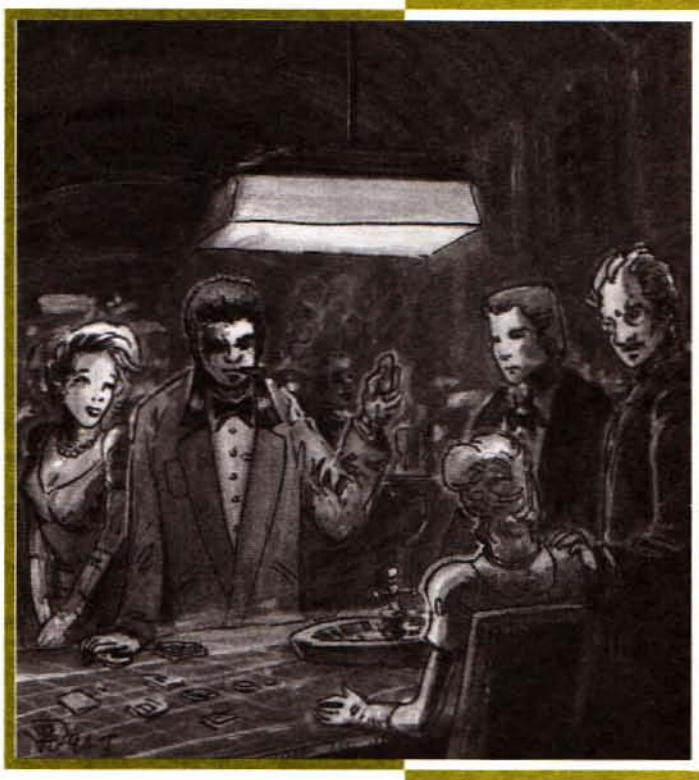
La porte tournante donne sur la salle d'accueil, aussi large que la façade mais peu profonde. La moquette épaisse tend sur le rouge, de même que la livrée du garde et du reste du personnel qui accourt pour recevoir le nouveau venu. Baignée par une forte lumière, elle est très claire et provoque une impression de faste. Elle comporte tous les services annexes au jeu lui-même. Des messieurs dans des fauteuils de cuir fument devant des tables basses portant des verres d'apéritifs. De part et d'autres, des bureaux pourvoient aux demandes des clients : le vestiaire rempli de lödens et de fourrures ; le guichet du changeur, pour retirer des plaques en échange d'un paiement (ne demandez pas le jet d'opportunité maintenant, mais plutôt à la sortie, qui sera sûrement trop précipitée pour que les PJ pensent à récupérer leur argent !). Au fond, d'épais rideaux rouges retenus par des cordelettes séparent la salle d'accueil de la salle de jeu.

● **Salle de jeu :** beaucoup plus profonde, cette salle profite d'une lumière tamisée, qui préserve mieux l'ambiance feutrée qu'apprécient les amateurs. La décoration est aussi plus discrète, dans des tons nocturnes : bleu, gris, noir. Les rangées de fenêtres sont placées très haut sur les murs, ajoutant un peu de grandiloquence au lieu. Un agréable murmure plane sur la vaste pièce, composé de centaines de conversations raffinées et de politesses de rigueur. Une vingtaine de longues tables s'accompagnent de chaises confortables. Des serveurs déambulent avec des plateaux de verres et de coupes. D'un côté, le bar étend son comptoir chromé, ses étagères chargées d'une centaine d'alcools ; un barman de couleur y compose divers cocktails. Au fond, deux portes discrètes mènent aux toilettes et au poste de surveillance où les agents de la sécurité (officiels, non Templiers) se tiennent prêts au moindre incident. Enfin, un ascenseur et un escalier de secours, interdits au public, permettent d'accéder aux autres niveaux. A l'intérieur de la cage d'ascenseur figurent les boutons SS, RdC, 1 et 2.

● **Sous-sol :** des couloirs de béton et d'acier, bénéficiant d'une importante installation de contrôle et d'une alarme sûre débouchent sur la salle du coffre et les bureaux destinés à l'administration.

● **1er étage :** un grand bar privé, désert en ce moment, permet à Rochechouart de discuter tranquillement avec ses invités désireux de conclure des contrats d'assistance mutuelle, ou ses contacts dans le Milieu.

● **2e étage :** les appartements du patron, et son bureau personnel, contenant toutes les preuves des malversations qui ne doivent en sortir sous aucun prétexte.



● **3e étage :** il n'y a pas de bouton dans l'ascenseur correspondant au 3e étage. On ne peut y accéder qu'en utilisant un haut-parleur d'interphone actionné par un interrupteur. Une voix demande : « Qu'avez-vous joué ce soir ? ». Il faut répondre le mot de passe de la Martingale : « 7 noir, impair et passe ». Alors l'ascenseur se met en marche et s'arrête au 3e étage. La porte métallique s'ouvre sur un couloir dont l'aspect est un peu différent et plus récent que le reste du bâtiment. Les murs sont décorés d'images ayant trait au thème du jeu : gravures, reproductions de tableaux de maîtres, etc. Deux portes se présentent. La première est celle d'une vaste salle de réunion et de discussion, avec tout le confort de travail moderne (micro informatique) et une bibliothèque occulte spécialisée dans la numérologie et les rites templiers (POT 14). La deuxième porte est marquée de l'insigne du maître : le dessin d'une pièce d'échec blanche sur fond noir, coiffée d'une couronne portant la croix pattée. C'est le bureau de Pennborg.

La pièce est particulièrement sombre, contrastant nettement avec la clarté du système d'éclairage du casino. Elle contient une table avec lampe et ordinateur. Deux fauteuils de cuir lui font face. Des classeurs s'alignent sur une commode, à côté d'un petit bar avec verres, bouteilles et réfrigérateur. Mais surtout un impressionnant désordre envahit ce bureau, où s'empilent livres, feuilles volantes, et objets hétéroclites. Un jet de psychologie indique que le propriétaire est un véri-

Albert de Rochechouart

Patron du casino de Flotville
FOR 13, CONS 16, INT 16, DEX 9, CHA 13
Ka-Soleil 15
Actions : 2
Mod force : 0
Son énorme corpulence n'a d'égale que son sens des affaires louches. C'est le « grand ami » des notables et des industriels qui pactisent avec le Milieu. Il a un double menton, un rire enroué, et un éternel cigare à la bouche. Son charisme vient du fait qu'il en impose.

Les Chevaliers de la Martingale

Groupuscule templier fondé secrètement par Pennborg. Il ne réunit qu'une dizaine de membres, choisis pour leur goût du jeu et de leurs notions d'alchimie. Après le Maître, les trois Chevaliers sont les seuls qui jouent à la Table à Bangkok : Louis et les deux autres qui y sont restés. Enfin, une demi-douzaine d'Agents sont employés à assurer la sécurité du Q.G. Les signes distinctifs sont les suivants : le Maître porte un pin's qui représente le roi du jeu d'échecs, les Chevaliers joueurs portent un fou, et les Agents un pion.

Sebastian Pennborg

Maître de la Martingale
FOR 11, CONS 14, INT 17, DEX 16, CHA 15
Ka-Soleil 22
Actions : 4
Mod force : 0
Protection : 1 (gilet de cuir)
Racine Combat 40
Type nordique, blond, le visage dégagé, les yeux bleus clairs. Mais il porte les marques du démon du jeu : très pâle, mal rasé, il a des cernes, les yeux injectés de sang.
Il fume ses cigarettes l'une après l'autre, un whisky près de lui. Son teint est fiévreux, ses gestes nerveux et saccadés.
Un rictus crispé remplace un sourire. Une grimace de haine succède à une politesse.
La seule forme de conflit qu'il supporte est le jeu. Gagner contre lui au poker est le meilleur moyen d'obtenir de lui tout ce que l'on voudra.

table névrosé qui sacrifie tout pour satisfaire une passion dévorante. Des nappes de fumée de cigarette planent au-dessus du capharnaüm, qui déborde de la table et de la commode jusque sur le sol. D'autre part, parmi les cendriers pleins et les verres sales, une superbe collection de jeux est éparpillée. Originaires du monde entier, go, mah-jong et casse-tête chinois côtoient échecs, tarots et wargames. En fouillant dans la pièce (ce qui est long et fatigant), on peut rassembler des documents racontant l'origine de la Martingale et son installation en ces lieux.

Les acteurs

A présent que le décor est planté, examinons la situation. Les Nephilim sont venus récupérer Esmeralda, et élucider le mystère de ses agissements. Ils vont donc tenter de la repérer parmi les clients, en évitant d'attirer l'attention sur eux. D'autant qu'ils peuvent se douter que ce lieu est sous influence templière. Décrivez-le comme un casino « normal », en distillant progressivement l'activité occulte. Quels sont les actions et les buts des PNJ ?

● **Esmeralda :** elle a volé une voiture à Paris, et a pris ici une chambre dans un hôtel prestigieux. Puis elle a préparé son investigation comme suit. Premièrement, elle a changé complètement d'allure et de style de vêtements. Ce soir, elle est vêtue d'une longue robe de satin noir fendue très haut, d'un chapeau qui retient ses cheveux de jais. Elle a aussi des gants et des lunettes noires pour dissimuler ses aspects de métamorphe, à savoir ses yeux et ses ongles d'émeraude. Résultat : bien difficile de reconnaître une bohémienne dans cette femme distinguée aux manières calculées.

Deuxièmement, Esmeralda s'accompagne de moyens magiques. Des petits sachets de poudres de transmutation sont cachés sous sa robe, à la hauteur de la hanche, accessibles par la fente du tissu. Vous pouvez lui attribuez les formules que vous désirez, mais la plus indiquée reste « la réduction de l'émeraude », au nom idéal, et qui est à la fois efficace et franchement amusante. De plus, un familier invisible aux humains rentre avec elle dans le casino. C'est un lutin de quelques centimètres à peine, issu du royaume d'Assiah, avec des petites ailes dans le dos. Il est peu puissant, mais joue le rôle d'espion. Laissant traîner ses oreilles dans la salle, il va déceler le code du Q.G. des Templiers. Ce point sera précisé plus bas. Il servira aussi à détourner l'attention des ennemis en cas d'affrontement.

Les buts d'Esmeralda sont clairs : apprendre où se trouve la Table, décapiter le groupuscule qui organise la partie. Pour cela, elle est prête à en découdre sévèrement. Seulement, pendant ce temps, la partie se poursuit, lui volant son Ka sans rémission. Il faut donc tenir compte de cette dégénérescence. Sur les actions physiques, effectuez un malus progressif, de -20 % au début de cet épisode à -50 % au final.

● **Pennborg :** il passe son temps aux différentes tables de jeu. A la roulette, il griffonne des calculs pour prédire la sortie des prochains chiffres. Lorsqu'il perd, Pennborg semble anéanti ; mais s'il gagne, ses yeux brillent d'une joie mauvaise. De toute façon, il ne cesse jamais de tripoter des dés dans sa main, même s'il ne s'en sert pas. Ce cliquetis obsédant le suit partout.

Enfin, un observateur discret mais attentif arpente la salle. C'est un Asiatique qui appartient à une secte thaïlandaise rassemblant les plus importants trafiquants de pierres précieuses de cette région. Cette secte se nomme le Maï pen Raï. Elle a eu vent de l'activité des templiers à Bangkok, et voit d'un très mauvais œil qu'ils se préoccupent d'émeraudes. Cet homme a donc été envoyé par ses collègues pour se renseigner sur le compte de Pennborg. Mentionnez juste sa présence aux Nephilim, afin qu'ils se posent des questions à son sujet avant d'arriver en Asie.

Rien ne va plus

Maintenant, le scénario est ouvert. Les PJ sont libres de se comporter à leur guise. En tout cas, les séquences qui suivent leur permettent d'intervenir quand ils veulent, et vous servent à les remettre sur la bonne piste au cas où. A chaque étape accordez des jets, voire des bonus aux PJ.

● **Les PJ** essaient de retrouver Esmeralda dans la salle : jets d'observer, de sentir (le même parfum que le châle). En s'installant à une table, ils remarquent Pennborg et ses manies. Pendant ce temps le lutin s'amuse à maltraiter les croupiers, à faire sauter la bille de la roulette en l'air, à éparpiller les cartes...

● **Pennborg** joue le 7 noir, impair et passe et prend l'ascenseur pour gagner son Q.G. Par inadvertance, par association d'idée ou par superstition, c'est une mise qui revient souvent dans son jeu, et le lutin finit par s'en apercevoir (et peut-être les PJ). Il s'empresse de communiquer l'information à Esmeralda, en allant la voir ou en criant le mot de passe en énochéen. Les PJ s'en rendent compte par une vision-Ka sur le lutin et en entendant le message.

● **Esmeralda** prend l'ascenseur à son tour. Elle va fouiller le bureau pour apprendre que la Table est à Bangkok puis engager le combat. Les PJ ne l'ont peut-être pas aperçue, mais s'y rendent également juste après elle. Il faut utiliser le mot pour monter au 3e.

La réunion a lieu dans le Q.G. Sont présents Rochechouart, Pennborg et de riches personnages liés au Milieu. En effet, Rochechouart a organisé cette rencontre pour négocier l'émeraude que Pennborg a rapportée et celles à venir (si vous le voulez, le Thaï s'est mêlé à eux, après avoir pris rendez-vous avec Rochechouart). C'est une assemblée dans le style mafioso. Pennborg sort une bourse et pose une bille verte sur la table. Les clients sont fascinés. Quand les PJ arrivent, ils entendent la fin de la conversation : « ... et il y en aura beaucoup d'autres ? ». Soudain, Esmeralda fait irruption : « Non, plus jamais d'autres ». La Pleureuse est debout, elle ôte ses lunettes et son chapeau, libérant ses longs cheveux. Les spectateurs sont ébahis devant ce regard d'émeraude qui les toise. Des gardes Templiers interviennent, munis d'armes à feu.

Le combat s'engage. Esmeralda saisit ses sachets et réduit ses victimes. Le Thaï et Pennborg se ruent sur l'émeraude. Mais la bohémienne est toujours plus rapide et la récupère. La bagarre doit être épique sans être meurtrière, car le but est de permettre aux PJ de se montrer héroïques. En effet, à la fin, au moment crucial où Esmeralda domine ses ennemis, elle porte la main à son visage et gémit : elle est aveugle. C'est là que les PJ doivent réagir très vite pour la sauver.

En définitive, les Nephilim devraient fuir du casino avec pertes et fracas. Esmeralda leur donne peut-être quelques explications à propos des derniers jours, mais elle est à présent très faible. Le temps presse. Si les PJ veulent continuer à l'aider, ils devront traverser les océans. Prochaine étape : La Rochelle.

CINQUIÈME PARTIE

Le triton de La Rochelle

Etant donné ses connaissances et son âge, et malgré sa faiblesse (ou peut-être grâce à elle), les PJ auront désormais du mal à refuser quelque chose à leur protégée. Esmeralda les prie de la suivre dans son voyage de la dernière chance, et leur promet de leur révéler son histoire. Pour commencer, ils partent à La Rochelle avec elle, car là se trouve un ami sûr qui pourra les mener au bout du monde.

La Rochelle est une ville à 470 km de Paris, célèbre pour son histoire liée aux armateurs et aux navigateurs. De son passé subsistent de nombreux monuments, qui rappellent certainement des souvenirs aux Nephilim, tandis qu'ils traversent les rues bordées d'arcades et côtoient les maisons du XVIIe siècle. Esmeralda se dirige vers le Vieux-Port, dont l'entrée est encadrée par deux tours du XIVe, la tour de la Chaîne et la tour Saint-Nicolas avec son donjon. Les bateaux de pêche mouillent devant les pontons de bois, dans le bassin d'échouage. Peu à peu, les Nephilim s'enfoncent dans des ruelles tordues, passent sur les quais humides verdis par le lichen. Les boutiques, petites et anciennes, ont des enseignes de fer rouillé qui grincent dans la brise venue du large. Enfin, Esmeralda fait halte devant l'en-

trée d'une taverne, dont l'enseigne déclare : *Au triton bleu.*
La porte craque quand on la pousse, et on entre dans une pièce étroite mais profonde, décorée d'objets de marine (sextant, gouvernail), et éclairée par des lanternes tempête. Au fond de la pièce, un rideau se soulève, et le propriétaire se montre. Esmeralda se jette dans ses bras. C'est Neville. Elle l'a connu à Alger où il faisait escale pour ravitailler son galion en hommes et en vivres. Il a accepté de la prendre à son bord et de la protéger, profitant ensemble de la liberté et du bonheur que confère l'océan aux Nephilim de l'eau. Ils ont parcouru les sept mers du globe avant que Neville soit assassiné et remis en stase par les Templiers anglais.
Après les présentations d'usage, Esmeralda demande à Neville de l'emmener à Bangkok. Devant son insistance, il ne pose pas de question, et demande aux PJ de se mettre à la tâche pour préparer l'expédition qui durera plusieurs semaines.
Il y a deux types de travail. Le premier, matériel, consiste à rassembler les vivres et l'équipement nécessaire. Neville précise aux PJ que son navire ne possède aucun confort moderne, et que s'ils ressentent le besoin de se munir de certains biens, ils doivent y penser maintenant. Il donne particulièrement ce conseil aux Pyrim, s'il y en a, car il sait que les conditions maritimes ne devraient pas les réjouir. En tenant ce discours, Neville se montre magnanime et amical, mais pour lui, en vérité, seule compte la mer infinie qu'il va reprendre après toutes ces années d'inactivité.
Le second travail est occulte. Il nécessite l'aide des kabbalistes du groupe. Car le navire que Neville va employer n'est pas un simple bateau, même pas comme ceux qu'il commandait à l'époque. D'ailleurs, en l'occurrence, les vaisseaux de combat comme le galion ne seraient pas bien utile, car ils sont trop lents. Pour aller vite, il faut une caravelle. Pour fendre les flots à la vitesse d'un oiseau, il faut l'*Atelentus.*

L'Atelentus

Neville mène les PJ qui ont accepté de l'aider le long de la côte, en suivant un itinéraire bizarre, tournant parfois en rond, se glissant entre deux rochers qui paraissaient soudés. Bientôt ils arrivent dans une région déserte, que nul baigneur ni pêcheur ne fréquente. Il y a là une crique préservée de l'homme, où abondent les plantes étranges, les algues mouvantes, et de curieux coquillages qui galopent sur les rochers. Neville s'approche du bord de l'eau. A cet endroit elle semble plus profonde et en même temps plus claire qu'ailleurs, comme si des lueurs miroitaient au fond. Il fait signe aux PJ de l'accompagner et plonge.
En nageant une minute sous l'eau, le groupe s'engouffre dans une caverne sous-marine, avec une petite plage. A l'intérieur, une clarté surnaturelle baigne la petite salle. Des inscriptions séculaires se lisent à même les parois granitiques. Au fond de la caverne, un lourd coffre de bois garni de ferronneries regorge de trésors : pièces d'or et d'argent de tous pays, croix ouvragées, médaillons, dagues... Mais Neville défend aux PJ d'y toucher. Ce trésor est sacré, il appartient aux frères de la côte, à ses collègues corsaires qui reviendront se le partager lorsqu'ils seront de nouveau éveillés. En revanche, il saisit un parchemin posé au pied du coffre, le déroule et propose d'aller chercher l'*Atelentus.* Pour cela, il faut participer à l'invocation, et traverser les champs magiques d'eau pour le retrouver. « Il mouille quelque part, dans le royaume d'Assiah, au large des Terres Gnomiques », dit-il.
Les PJ doivent entonner avec lui l'invocation de « l'*Atelentus,* caravelle aux onze voiles, arpenteur de l'Axis » et réussir leur jet sur Pentacles et Ka-Eau x 2. Ceux qui réussissent partent avec Neville dans les royaumes magiques, les autres seront malades à bord, c'est-à-dire qu'ils ne profiteront pas des points de métamorphe et des Plexus rencontrés sur le chemin. Comme prévu, la caravelle est ancrée dans les eaux gnomiques. C'est un magnifique vaisseau, long et effilé. Sa coque est bleu-vert matiné d'éclaboussures blanches, et se confond avec la couleur des vagues. Ses onze voiles azurées portent un superbe pentacle. A bord, le groupe est accueilli par l'équipage, composé de créatures aquatiques : les Kerkouëts. Ces Effets Dragon d'eau sont les cousins maritimes des Gnomes terrestres. Ils font cinquante centimètres, ont une peau écailleuse verdâtre et des yeux globuleux. Leurs cheveux hirsutes ressemblent à des bouquets d'algues. Il y en a une vingtaine, dont leur chef, qui a une jambe de bois et un bandeau sur l'œil. Ils ont tous des petits gilets gris brodés de petites lettres féeriques. Les Kerkouëts font fête à Neville, qui conduit le navire à travers les royaumes, pour apparaître au large de la crique. A l'horizon, l'*Atelentus* et sa voilure se confondent si bien avec l'eau et l'air qu'il est presque invisible pour des yeux humains. L'équipement est acheminé par canot, et le grand voyage commence.
L'*Atelentus* est donc une caravelle gnomique, qui suit les champs magiques et non les vents. Il lui arrivera peut-être de rencontrer un Plexus ou un Nexus... Cette traversée est l'occasion pour les compagnons de se raconter des anecdotes. Pour meubler les soirées dans la cabine du capitaine, chacun leur tour, les personnages font part d'un événement marquant de leurs existences antérieures. Neville peut parler un peu du vaudou, qu'il a observé dans les Caraïbes, ou du siège de La Rochelle. Les PJ doivent faire de même, en improvisant un récit. Quant à Esmeralda, elle leur parle bien sûr de son origine, de sa mission : elle leur révèle le mythe du Glorieux Alliage.

SIXIÈME PARTIE

Destination Bangkok

Les voyageurs arrivent finalement dans le golfe de Thaïlande. Neville ancre l'*Atelentus* à bonne distance de la terre, bien que sa nature magique le dérobe aux yeux humains, et le place sous la garde des Kerkouëts. Puis c'est dans une barque discrète que les compagnons s'engagent dans la baie de Bangkok, qui offre 120 km de front de mer. Au centre de cette côte, un delta où l'on croise des cargos russes et chinois mène à la capitale. Le fleuve qui la traverse est le Chao Phraya, qui se disperse en réseau de canaux dont le cours glauque et l'odeur pestilentielle émaillent la ville. Ces canaux, mal entretenus ou carrément bétonnés, ne parviennent pas à juguler les marées qui envahissent Bangkok deux fois par jour. A ces moments, le centre-ville est noyé sous plus d'un mètre d'eau. Les fondations ne peuvent résister aux assauts : la ville s'enfonce plus vite que Venise, et passera sous le niveau de la mer en l'an 2000.

La ville est surpeuplée (huit millions d'habitants), très polluée, bloquée par d'incessants embouteillages. Le meilleur moyen de circuler restent les pirogues à moteur et les pousse-pousse à pédales. L'odeur étouffante alterne relents poissonneux et parfums fruités. La chaleur est telle que les marchands de glace fourmillent. Pensez aux effets de cette ambiance sur les métamorphes. Esmeralda et Neville sont pressés d'en finir. S'ils désirent se reposer dans un hôtel, ils pourront profiter de la piscine du « Dusit Thani », qui n'est polluée que par les riches Américains qui y sirotent leur whisky en faisant trempette.
Dès leur arrivée, les PJ sont repérés par les indicateurs du Maï pen Raï. Après une courte filature qui pourra paraître menaçante aux Nephilim, les sbires de la secte (costume noir, cheveux laqués, colt sous la veste, logo du Maï sur la cravate) les informent très courtoisement que leurs patrons seraient très honorés de s'entretenir avec eux.

Ces messieurs de Mahesak

Le rendez-vous est situé dans le quartier de Mahesak, territoire des négociants de

NEPHILIM

Chevalier type

FOR 14, CONS 17, INT 14, DEX 14, CHA 11
Ka-Soleil 13
Actions : 3
Mod force : +1d4
Protection : 2 (veste renforcée)
Armes à feu 40 %

Neville

Triton, Nephilim de l'eau
KA 20
Eau 20, Air 16, Lune 12, Feu 8, Terre 4
FOR 12, CONS 14, INT 13, DEX 19, CHA 12
Actions : 4
Mod force : 0
Stase : un crâne marqué d'une croix pattée.
Racines Extérieur, Combat, Communication, Techniques : 50 %
Navigation 90 %
Sabre 80 %
Compétences occultes : Haute magie 20, Pentacles 70, Oeuvre au noir 40
Neville a été corsaire français au XVIIe.
Comme ses collègues, il évitait autant que possible les massacres, préférant faire des prisonniers pour obtenir des rançons.
Cette existence l'a tant marqué qu'il a choisi l'Arcane 6, l'Amoureux.
C'est un homme d'une trentaine d'années, grand et fin, vêtu d'une chemise rouge, d'un gilet noir et d'un pantalon rentré dans des cuissardes. Il a un foulard bigarré enroulé autour du front.

pierres précieuses, où se pressent les acheteurs du monde entier. Ici nul touriste ne se risque. Les parkings privés sont peuplés de Rolls et de Mercedes. Les immeubles sont pourvus de grilles d'acier et de caméras video.

Une fois que les gorilles leur octroient un laissez-passer, les PJ sont introduits dans un large escalier qui mène à un appartement princier, au sol complètement recouvert de peaux de tigres (horrible spectacle pour les Faërim). Autour d'un sobre bureau, les huit dirigeants de la secte sont assis derrière une table, à contre-jour pour que leurs visiteurs ne puissent les identifier. Curieusement, le fauteuil central est vide. Ils parlent aussi bien anglais que français.

« Nous serons brefs. Nous savons que vous venez vous attaquer aux installations d'une société concurrente. Nous avons enquêté sur eux en Europe. Ils sont puissants. Violents. Ils portent le bâton. Leur présence dans cette région n'est... comment dire... pas de notre goût. D'un autre côté, nous ne savons pas si nous pouvons vous faire confiance... »

Sur ces mots, la voix du Thaï tremble un peu. Puis il se ressaisit, comme s'il était prêt à prendre le risque.

« Nous passons un marché avec les vieux dragons », dit-il en pointant les Nephilim du doigt. « Débarrassez-nous d'eux, car vous en avez le pouvoir, et nous vous donnons un indice pour les localiser. »

Si les PJ insistent, ils acceptent aussi de leur livrer un document : le code d'honneur du Maï pen Raï, d'une grande valeur à leurs yeux, comportant les prémisses d'une compétence « connaissance des sociétés secrètes asiatiques ».

L'indice, c'est l'homme que les Chevaliers de la Martingale ont payé pour convoyer le fragment et installer le tripot. Sans le moindre sentiment, le sectataire décrit sa situation. Afin qu'il ne puisse pas parler, les Chevaliers l'ont piqué de force à l'héroïne. Le pauvre homme vit maintenant dans une masure infecte dans la campagne avoisinante. Sa femme n'a plus que la peau sur les os, et sa fille se prostitue pour lui payer sa drogue. Il faut aller le questionner.

Pour cela il faut quitter les rues bondées de Bangkok, et cheminer sur les nombreuses rivières qui irriguent la région. Ce trajet dure au moins une journée. Le paysage est merveilleux et serein, rien de commun avec la capitale. Sur de longues et lentes barques de teck, les Nephilim traversent les marchés flottants où des femmes en chapeau de paille vendent des fruits aux couleurs inconnues. Les auberges leur offrent de la bière et de la viande sucrée. Enfin, ils parviennent dans une plaine alluviale saupoudrée de petits villages lacustres, montés sur pilotis.

C'est dans une de ces maisons que la victime des Templiers agonise. Les PJ doivent le soigner par des moyens magiques ou en payant son internement dans une clinique de luxe. Alors sa femme consent à leur révéler l'emplacement du tripot : Atami, Petchburi Road.

La dernière mise

Petchburi Road est au cœur du quartier chaud de Bangkok. L'enseigne lumineuse de l'institut de massages Atami attire l'œil des PJ dans une ruelle adjacente, où chaque entrée est un bordel plus ou moins déguisé. Un couloir jaunâtre est garni de vitrines où attendent des gamines trop maquillées avec des numéros. Au fond, une porte de bois lourd est gardée par un malabar de 110 kilos. Il porte un gilet de cuir sur son torse nu, des cheveux longs en catogan, et des petites lunettes rondes qui cachent ses yeux sans vie. S'en débarrasser devrait être facile : le lieu est très sombre, l'homme est fatigué. On peut par exemple attirer son attention dans un recoin du couloir. Derrière la porte, un escalier descend vers une cave humide. C'est là que tout va se jouer (au propre et au figuré).

La pièce de quinze mètres carrés n'est éclairée que par la lueur verte et palpitante qui provient du fragment d'émeraude. Celui-ci est si brûlant que nul ne peut le toucher. Il est placé dans un athanor gigantesque, composé d'une cuve métallique et d'un réseau de tubulures de verre. Ces fines canalisations le relient à un grand globe de verre, rempli d'un liquide noir zébré de lueurs inquiétantes. A l'intérieur flotte une sorte de larve blanchâtre qui bouge lentement dans la liqueur visqueuse : un homoncule. Enfin, surmontant l'appareillage, un alambic tortueux penche son bec au-dessus de la Table.

Autour de la Table se tiennent les trois derniers Chevaliers de la Martingale. Visiblement, ils sont complètement fous, leur visage creusé se découpe dans le nimbe verdâtre d'une façon terrifiante. Affligés de tics nerveux, ils semblent avoir passé les derniers mois dans ce lieu maléfique sans en sortir. L'un des trois est mieux habillé. C'est un Thaï corpulent dont la cravate dénouée porte le signe du Maï pen Raï. C'est leur chef manquant, qui a succombé au démon du jeu et à la folie des billes d'émeraude.

Quand ils aperçoivent les Nephilim, les Chevaliers ne montrent aucune réaction brutale, ni même de surprise. L'un d'eux explique aux PJ avec un sourire sardonique que la destruction de l'athanor ne libèrera pas Esmeralda : la partie a duré trop longtemps, le processus est irréversible. La seule façon de mettre fin à la partie est de la gagner. Ils leur proposent donc de jouer pour remporter la liberté d'Esmeralda. Neville, vieil habitué des tavernes, accepte immédiatement.

Les règles sont simples. Il faut lancer trois fois deux dés d'émeraude (des d10). Nul ne sait exactement le chiffre qu'il faut faire. En fait, ils font sans le savoir des jets sur le Ka (Ka-soleil pour les humains). Ka x 3 au premier jet, x 2 au deuxième, x 1 au dernier. Celui qui au total fait le plus de réussite est vainqueur.

Vous êtes libres d'inventer des règles plus originales. Celles-ci ont le mérite d'être simples, et de réserver un effet dramatique dû à la baisse du multiplicateur. L'important est comme toujours l'ambiance. « Habillez » les jets de dés. Insistez sur les manies des joueurs : ils saisissent les dés avec avidité, murmurent une prière, font des gestes bizarres. La sueur inonde les visages. La lumière du fragment projette les ombres grandies des participants.

Quand les Templiers gagnent, Esmeralda ne peut retenir ses larmes. Simultanément l'alambic se met en marche et distille une goutte d'émeraude qui tombe sur la Table. Elle se solidifie aussitôt en une bille d'une pureté incomparable qui rayonne de puissance magique. Le Thaï la saisit avec une pince à épiler et l'examine à la loupe, avant de la glisser dans une bourse avec une expression d'extase. Esmeralda défaille, complètement aveugle. Son Ka n'est plus qu'une lueur.

Il y a deux issues à la partie : soit les Nephilim remportent la partie, soit Esmeralda pousse un hurlement sauvage et utilise ses dernières forces pour saisir le fragment qui lui brûle les mains et le briser. Dans les deux cas, le morceau d'émeraude explose en des milliers d'éclats minuscules qui s'évaporent dans l'atmosphère. L'athanor commence à vibrer, l'alambic se casse, emportant avec lui le globe de l'homoncule qui se déverse dans la salle. Les PJ ont juste le temps de s'emparer des billes (sinon c'est Neville) avant de fuir la cave qui s'effondre sur les Chevaliers de la Martingale.

Adieux à la caravane

Les compagnons rentrent en France. Esmeralda mettra beaucoup de temps à récupérer son Ka. Mais elle est sauvée et peut voir de nouveau. Jusqu'à la prochaine découverte de la Table d'Émeraude.

Neville quitte les PJ à La Rochelle où ils seront toujours les bienvenus dans sa taverne. De retour à Paris avec Esmeralda, les PJ retrouvent les bohémiens au cours d'une fête chaleureuse. Avant de partir, Esmeralda demande aux PJ de venir la voir dans sa roulotte. Outre les remerciements qu'ils méritent, elle leur donne les billes d'émeraude et leur en révèle le secret : on peut y lire le message ésotérique du fragment qui s'est brisé à jamais. Mais ils ont encore de nombreuses aventures à vivre avant de savoir le déchiffrer.

Enfin, l'heure des adieux est venue. Les Nephilim regardent s'éloigner la caravane gitan dans les velours du soir, et voient briller une dernière fois les yeux d'Esmeralda.

Les Thaï du Maï pen Raï

FOR 11,
CONS 15,
INT 12,
DEX 14,
CHA 8
Ka-Soleil 10
Actions : 3
Mod force : 0
Arts martiaux 70 %
Connaissance des Nephilim 20 %

Le Glorieux Alliage

En ces temps immémoriaux, l'Atlantide dressait ses dômes. C'était l'Âge d'Or. Les Nephilim libres et tout-puissants se mouvaient sans effort parmi les champs magiques, que la chute de l'orichalque sur Terre n'avait pas encore troublés. Ainsi, de nombreux Nexus marbraient la surface, augurant bien souvent de la naissance de l'un d'entre eux. Ces premiers-nés étaient uniques parmi les êtres-Ka. Et bien que la naissance d'un Immortel fut fréquente, les auspices annonçaient toujours des événements majeurs, tels ceux qui virent naître les membres du Glorieux Alliage.

Reportons-nous aux Vélins Carminæ...

C'était l'instant précis où la nuit laisse place au jour, et où nul ne peut dire s'il s'agit de l'aube ou du crépuscule. Des Nexus apparurent simultanément dans des sites miniers fort riches. Les matières les plus précieuses attirèrent chacune un Ka spécifique. Un creuset naturel se forma au centre des Nexus, où fut ciselé un cocon minéral. Les Nephilim qui naquirent au sein de ces chrysalides furent profondément déterminés par le phénomène. Bien qu'il soit composé des Ka-éléments habituels, leur métamorphe récupéra les caractéristiques physiques et symboliques de leur pierre natale. De l'œuf minéral dont ils sortirent, on extirpa un fragment, un objet différent pour chacun (une dalle, un cristal...), indissociable de leur nature et de leur existence. Cet alliage de Ka et de pierre précieuse fut appelé Matière Première.

L'un de ces êtres, une ondine, était lié à l'émeraude : Esmeralda sortit du Nexus nantie d'une lourde dalle verte et translucide, que l'on appela Table d'Émeraude. Cette dalle portait un message réservé aux yeux des plus hauts initiés. On raconte qu'un dénommé Hermès réussit à la dégager de sa gangue, laissant à jamais son empreinte dessus.

Mais cette combinaison des éléments du pentacle n'avait rien à voir avec l'Agartha. En effet, malgré leur apparence de perfection, ces créatures souffraient toutes d'un manque. Esmeralda était aveugle. L'explication de cet état résidait dans la dualité du Nephilim et de l'objet qui l'accompagnait. Tant que la Table existerait, Esmeralda ne pourrait voir.

La capture et l'exil

Mais avant que les Immortels puissent résoudre ce mystère, le Déluge submergea l'Atlantide et les hommes s'armèrent contre leurs geoliers. Dans l'Holocauste et les Guerres élémentaires, la Table d'Émeraude fut perdue, et pour la première fois Esmeralda se trouva libérée de sa malédiction : ses yeux s'ouvrirent. Hélas elle découvrit le monde dans ses pires instants, assistant innocente à l'extermination de la race élue. Elle devint alors la représentation du chagrin de l'initié lorsque la sapience est dévoyée ou bafouée. Pour la Tradition, Esmeralda serait la Pleureuse, la Princesse chagrine des contes de fées, appelée à errer dans une vallée de larmes.

Cette période permit la constitution des sociétés secrètes, et l'avènement du Temple. Comme nombre de ses frères, Esmeralda fut capturée par les fidèles de Tubalcaan. Celui-ci, fasciné par la splendeur de la Pleureuse, l'obligea à le servir et à le divertir par ses danses gracieuses et sauvages, dont les mouvements révélaient inconsciemment un enseignement occulte. Informé de son histoire, il débuta les toutes premières recherches de la Table d'Émeraude, en vain. Mais cela suffit pour apprendre son existence aux initiés humains, qui ne l'oublieraient jamais.

Lorsque les Immortels renversèrent le Temple, et que Tubalcaan dut s'enfuir, Esmeralda se retrouva enfin libre de parcourir un monde d'avenir pour les Nephilim. Dans le message d'Akhénaton, elle adhéra principalement au rôle que le Pharaon attribuait aux bohémiens. En effet, sa condition la rapprochait manifestement des gens du voyage. Comme eux, Esmeralda était destinée à l'errance, et les bohémiens l'accueillirent immédiatement comme leur marraine, une princesse déchue et marginale.

La fondation de l'alchimie

Mais cette existence devait trouver son véritable sens aux alentours de l'An Mil, lorsque les membres du Glorieux Alliage se réunirent.

Esmeralda ne connaissait pas ses semblables, nés sous les mêmes auspices qu'elle. Ils étaient tous liés à un minéral, dont ils portaient le nom dans une langue occulte, et avaient au cours des siècles passés adopté des missions, comme le parrainage des bohémiens pour Esmeralda. Y figuraient notamment le Lion vert et Rebis.

Rassemblés en conclave, ils comprirent qu'ils étaient les exemples vivants de la transmutation de la matière. A partir de leur expérience, ils inventèrent un objet pour la réitérer symboliquement, une réplique du creuset primordial : l'athanor. Le Glorieux Alliage venait de fonder l'alchimie.

Ayant souffert de la solitude, ils décidèrent que les autres Nephilim devraient obligatoirement les rencontrer pour obtenir les connaissances finales du Grand Art. Ils étaient les figures emblématiques que tout disciple devrait méditer. Ainsi le secret de la distillation dans l'alambic se lit dans l'histoire d'Esmeralda, compagne larmoyante des bohémiens. On ne peut donc trouver les formules du Grand Oeuvre qu'auprès des Nephilim de l'Alliage, et nulle part ailleurs.

texte
Pierre Lejoyeux
illustration
Virginie Augustin

QUATRE

Un pas de trop, un retard, une rencontre malheureuse, et la « ligne » est franchie... de force. D'être humain, vous devenez autre chose, quelque chose d'à la fois supérieur et inférieur : une créature de la nuit, un vampire...
Mais si la « ligne » est franchie, il reste une « frontière » sur laquelle se tenir. En effet, il est malgré tout un moment où le choix existe, où l'on n'est plus vraiment un homme mais pas encore un vampire... et où vous n'appartenez à aucune des deux communautés.
Allez-vous tuer pour faire taire la faim qui vous torture et vous faire accepter des vampires ou allez-vous essayer de conserver coûte que coûte le peu d'humanité qui vous reste dans la douleur et la solitude...
A vous de choisir...

1 Cela peut sembler absurde, mais la première chose qui vous vient à l'esprit en reprenant connaissance est que vous avez faim ! Pourtant cela aurait dû être la dernière de vos préoccupations... En effet, vous êtes allongé sur un quai de métro désert sans le moindre souvenir d'y être venu, sans le moindre souvenir même de ce que vous avez pu faire durant les dernières heures écoulées... Les seules choses dont vous êtes sûr sont que vous avez rencontré une fille et que vous avez été agressé et sans doute assommé si vous en jugez par votre mal de crâne, ceux qui vous ont fait ça ne se sont pas contentés de vous voler argent et papier, ils vous ont aussi pris montre, blouson et chaussures... Il y a des jours comme ça où il faudrait mieux ne pas mettre le pied dehors ! Bon ! Cela ne sert à rien de se lamenter sur son sort ! Il faut réagir !
Allez en 89.

2 Installé devant le frigo grand ouvert, vous vous demandez ce que vous allez prendre. Difficile ! Tout vous donne envie de vomir, pourtant c'est plein de bonnes choses que vous adorez littéralement...
A présent, à la douche ! Allez en 77.

3 Malgré l'horreur qu'elle vous inspire, vous vous sentez attiré par elle, non physiquement comme cet abruti qui va à l'abattoir mais bien plus profondément. Elle est à la fois une mère et une amante, c'est elle qui vous a fait passer la « ligne », qui vous a accordé le privilège de continuer à « vivre »...
Si vous avez encore des points d'humanité, allez en 46, sinon allez en 13.

4 Vous savez que ce chiffre est la clef de tout. Vous êtes sûr que tout s'éclaircira si vous arrivez à vous souvenir de sa signification... seulement voilà, vous avez beau essayer, vous ne vous rappelez pas...

5 Vous êtes perdu dans vos pensées quand une masse noire s'abat sur votre nouvel ami, l'aplatissant au sol dans une mare de sang... Les griffes plantées dans sa proie, un énorme loup de forme humaine, un loup-garou, tourne sa gueule vers vous... Pris d'une peur irrépressible, vous fuyez. Derrière vous retentit un long hurlement...
Allez en 50.

6 Avec quelques précautions oratoires, mais quand même assez brutalement, vous lui annoncez que vous êtes devenu un vampire la nuit dernière. Elle vous écoute, compatit à vos brûlures, mais n'en croit pas un traître mot. Au moins, cela a la vertu de la calmer, elle a même du mal à ne pas éclater de rire.
« Bien, messire Nosferatu, si nous vérifiions ensemble vos dires... j'ai toujours voulu tester les prétendues prouesses érotiques des vampires... »
Allez en 35.

7 La musique est assourdissante, les lumières toujours changeantes. Dans ce vacarme, vous remarquez une fille qui danse seule, au milieu d'un cercle d'admirateurs. Soudain vous l'apercevez plus clairement à la faveur d'un spot... C'est elle ! la fille que vous avez rencontrée, celle dont le visage est si froid et fascinant dans votre mémoire. Elle danse, sensuelle et féline. Mais pour vous, cela n'a rien d'une danse : en tant que vampire vous savez, vous sentez, que c'est une parade de mort. Elle ne danse pas, elle attire sa proie... Elle « chasse ». L'un de ceux qui l'entourent, homme ou femme, va certainement subir le même sort que vous... et tout vous revient en mémoire...
Allez en 25.

8 Vous appartenez à la nuit, vous appartenez à la rue, autant vous y habituer tout de suite et laisser derrière vous votre ancienne vie... A présent vous êtes entièrement seul, désespérément seul. Sans le moindre ami, sans personne à qui se confier. Et le pire dans tout ça, c'est que vous restez lucide, terriblement lucide. Impossible de fuir tout ce cauchemar, même en vous saoulant, vous ne supportez plus l'alcool... Votre seul but à présent est de comprendre ce qui vous est arrivé pour savoir s'il y a une « guérison » possible ou tout au moins pour éviter que d'autres personnes ne subissent le même sort.
Si vous vous contentez de parcourir les rues au hasard, allez en 81. Si vous cherchez à vous procurer du sang pour calmer votre faim, sans pour autant tuer, allez en 93.

9 Il n'y a pas de remords à avoir. A nouvelle « vie », nouveau départ. De toutes façons, là où vous « allez », il n'y avait pas de place pour elle...
Si vous cherchez une victime, allez en 32. Si vous cherchez vos semblables, allez en 81.

10 L'aube. Lentement le soleil monte dans le ciel et ses rayons entrent dans votre demeure par mille chemins. L'un de ces rayons vient mourir sur votre main. Quelques instants plus tard vous êtes réveillé par une douleur lancinante. Là où la pâle lumière de l'aube a touché votre peau, elle a laissé un violent coup de soleil ! D'un coup, vous êtes glacé de terreur. Vous n'avez pas rêvé...
Si vous vous dérobez à la lumière du jour, allez en 41. Si vous décidez de vous suicider, allez en 19.

11 D'un bond, dont vous ne vous seriez jamais cru capable, vous la rattrapez. Vous êtes sur elle alors qu'elle va ouvrir la porte. Votre main se referme sur son bras. Vous serrez à peine mais pourtant vous sentez l'os se briser aussi facilement qu'une allumette. Elle hurle de douleur et éclate en sanglots...
Ce n'est pas de votre faute, mais vous perdez néanmoins 1 point d'humanité. Allez en 86.

12 Vous avez entendu dire que les vampires étaient de grands amants. Ce n'est peut-être qu'une légende mais dans votre cas ça marche. Karen ne peut qu'être heureuse du « changement ». Vous trouvez enfin un point positif à votre situation, mais ce « plus » ne vous fait que regretter plus amèrement encore ce que vous avez perdu... Et si votre petite amie est aux anges, elle ignore qu'elle risque à chaque seconde sa vie. Il vous faut en effet toute votre volonté pour ne pas mordre une proie si totalement offerte. Vous savez que ce n'est qu'une question de temps, la « faim », le besoin de sang, vous font déjà divaguer par moments, encore quelques jours et vous ne pourrez plus répondre de vos actes. Pour tous les deux, sa vie et votre humanité, il faut mieux que vous la quittiez, que vous disparaissiez de sa vie. Plutôt mourir que de la tuer...
Si vous vous suicidez, allez en 19. Si vous vous enfuyez, allez en 70.

13 Vous la suivez et entrez dans les toilettes, l'homme est encore vivant et plutôt gêné. Mais contrairement à ce qu'il pense, personne n'est de trop, voici venu le moment de votre premier « repas ». Lilith le maintient pour vous, elle vous guide, vous conseille. Vous ne pouvez résister à un appel si pressant, vous avez faim et vos derniers scrupules s'en sont allés avec ce cœur que vous avez laissé mourir. Ce soir, le monde comptera un vrai vampire de plus. Allez donc rejoindre les vôtres dans les ténèbres... **FIN**

14 Voyons ! Que vais-je prendre ?
Si vous buvez du jus d'orange, allez en 69. Si vous vous laissez guider par vos envies, allez en 67.

Comment jouer ?

Ce récit est interactif. A la fin de chaque paragraphe, vous vous reportez directement à celui dont le numéro est indiqué. Vous aurez parfois plusieurs numéros : soit parce que deux ou trois choix vous sont offerts, dans ce cas à vous de décider ce que vous faites ; soit parce que la suite dépend d'une action que vous avez accomplie ou non auparavant dans le récit. Allez alors au paragraphe qui correspond à votre cas. Il y a plusieurs fins possibles, des bonnes et des moins bonnes, et vous pouvez revenir à un choix important pour explorer une autre direction.

Ambiance...

Pour les joueurs qui connaissent déjà les jeux de rôle *Vampire* ou *Loup- Garou*, attention, ce n'est pas tout à fait dans le même univers littéraire.
Nous sommes ici plus proches du film *Prédateurs*.
Ne vous laissez pas aller à des comportements réflexes...

15 La reconnaissance est totale, vous êtes tous les deux de vrais vampires, des prédateurs. Enfin vous avez rejoint les vôtres et votre prochaine chasse pourrait bien se faire en meute...
Allez en 5.

16 C'est décidé, vous dites adieu à votre ancienne vie. Ce soir vous enterrez tout : votre humanité, vos projets et vos amours... Qui d'autre mieux qu'elle pourrait convenir pour l'occasion... C'était son destin ! Elle n'avait pas à insister tant pour entrer... Elle seule est responsable de ce qui lui arrive... Elle seule !
Lentement, vous la prenez dans vos bras, l'embrassez, d'abord sur la bouche puis petit à petit vous glissez sur son cou. Vous êtes assourdi, enivré par le son clair des battements de son cœur, des allers et venues de l'air dans ses poumons, et des torrents de sang qui coulent dans ses veines. Vous entendez le son de la vie, une musique envoûtante comme le chant des sirènes...
Vous pensez un moment à posséder une dernière fois ce corps superbe mais la faim est plus forte que vos désirs. Dès que vos lèvres touchent sa peau, vos canines jaillissent et se plantent dans ses chairs...
Vous perdez un point d'humanité, allez en 47.

17 La « faim » vous a beaucoup affaibli, beaucoup trop pour espérer tenir tête à un vampire plus vieux et bien repu. Vous vous défendez, mais sans espoir. Ses mains vous prennent à la gorge, ses ongles s'enfoncent dans vos chairs. Avec une sauvagerie incroyable elle vous fracasse le crâne contre les lavabos. Le sang gicle. La douleur n'est rien. Vous êtes heureux au fond de vous. Elle termine ce qu'elle a commencé et vous partez sans avoir cédé le peu d'humanité qu'il vous restait. En fait, c'est vous le vainqueur... **FIN**

18 En attendant qu'elle sorte, vous trompez votre fascination en traçant sur un bout de papier ce chiffre 4 qui vous obsède tant, votre but est double. Tout d'abord, en vous abrutissant ainsi, vous essayez d'oublier le battement de cœur de votre petite amie que vous entendez aussi clairement que si vous aviez l'oreille collée contre sa poitrine. Ensuite, reproduire le plus fidèlement possible cette forme étrange peut s'avérer utile, ne serait-ce que pour la montrer à Karen, qui a peut-être une idée de ce que cela représente... On ne sait jamais...
Allez en 28.

19 Que pouvez-vous encore espérer de la vie... et de quelle vie parlez-vous ! Celle d'un mort-vivant condamné à tuer et à boire le sang de ses victimes pour ne pas souffrir les tourments de la faim ! Celle d'un reclus des ténèbres à qui le jour est définitivement interdit ! Mieux vaut en finir avant de perdre toute humanité, avant de tuer pour la première fois... Vous ouvrez en grand les rideaux. Aussitôt la lumière vous agresse, vous aveugle et vous force à vous recroqueviller. Ce n'est pas comme dans votre cauchemar, mourir de cette façon est bien plus long et douloureux que vous le pensiez. Votre peau devient rouge, puis lentement, très lentement, des cloques apparaissent. La douleur devient intolérable. Alors finalement, dans les ténèbres de vos yeux morts, vous vous jetez par la fenêtre... **FIN**

20 Vous ne voulez rien avoir à faire avec une telle personne, peut-être parce que, dans sa détresse, elle est trop proche de vous...
Retournez en 49.

21 Parmi le vacarme assourdissant des battements de cœur, des respirations et des flots de sang des passants, vous remarquez quelque chose de « différent », d'unique, la signature d'une vie bien distincte du commun des humains. Vous repérez vite sa source : une fille habillée en jeans, seule...
Si vous la suivez, allez en 90. Si vous préférez ne pas l'approcher, retournez en 49.

22 Peut-être allez-vous les rejoindre... Vous vous posez la question tout en observant la piste et les danseurs...
Allez en 7.

23 Ouf ! Ce n'était qu'un cauchemar ! Hurlant comme un damné, vous vous réveillez en sursaut. Dans votre lit, seul, le souffle court, le dos inondé de sueurs glacées, vous essayez de démêler rêve et réalité sans vraiment y parvenir. Certes, vous n'êtes pas dans le métro, certes vous n'avez pas pris feu, mais vous avez horriblement faim, votre cou vous démange terriblement et vous êtes toujours aussi obsédé par le chiffre 4... Bah ! une bonne douche et tout ceci ne sera plus qu'un mauvais souvenir...
Si vous allez prendre cette douche, allez en 77. Si vous allez à la cuisine pour casser la croûte, allez en 59.

24 Vous pensiez être le prédateur, le seul en haut de l'échelle. Il n'en est rien, bien loin de là. Vous avez des ennemis redoutables, implacables et bien plus puissants que vous. Vous aussi avez à fuir et à apprendre la peur. Vous en prenez conscience, mais trop tard...
Sans une hésitation et sans le moindre effort, la créature vous met en pièces. Ce soir le monde est plus sain car il compte un vampire de moins... **FIN**

25 Vous vous souvenez de tout à présent, même de son prénom : Lilith... tout un programme ! Les stroboscopes se mettent en marche, saccadant ses mouvements. Entre chacun d'eux, quand les ténèbres reprennent leurs droits, vous revivez votre dernière nuit d'humain. C'était un soir de déprime, vous étiez entré par hasard, vous aviez bu... trop sans doute. Vous vous teniez exactement à la même place. Elle était venue vers vous, belle, fascinante. Vous n'aviez pas cru à une telle chance tout d'abord... Pauvre imbécile ! Elle vous avait attiré dans les toilettes, et là...
Elle arrête de danser, la bête a trouvé sa proie. En le prenant par la main, elle entraîne un homme avec elle. Vous sentez l'excitation du mâle chez ce pauvre inconscient, vous ressentez l'appel de la mort chez elle... Elle vous lance un regard, froid et fascinant, et ne cesse de vous regarder alors qu'elle s'éloigne. C'est à la fois un appel et un défi. Des sentiments troubles vous agitent, vous êtes partagé entre l'attirance et la haine...
Si vous vous laissez dominer par votre attirance pour elle, allez en 3. Si vous vous laissez guider par la haine, allez en 29.

26 Elle fut longue cette journée, très longue. Trop effrayé pour bouger, trop angoissé pour dormir malgré la fatigue, vous avez lentement, très lentement, vu passer les heures. Le téléphone sonna longtemps et à plusieurs reprises mais vous n'avez pas osé aller braver la lumière pour le décrocher. Si l'aube vous brûle, vous n'imaginez que trop ce que doit donner le soleil de midi... Lentement, vous commencez à organiser votre vie. Cette nuit, vous installerez, télé, téléphone et lit dans la salle de bain. Vous fermerez aussi les volets... et les rideaux. Peut-être pourriez-vous même peindre les murs en noir pour capturer la lumière. Voyons voir, l'hypermarché du coin fait justement nocturne aujourd'hui...
Enfin le soleil se couche et avec lui disparaît la torpeur qui vous engourdissait...
Si vous sortez pour « prendre l'air », allez en 8. Si vous restez chez vous pour vous organiser, allez en 91.

27 Vous êtes encore surpris d'une telle demande quand une masse noire s'abat sur le vampire, l'aplatissant au sol dans une mare de sang... Les griffes plantées dans sa proie, un énorme loup de forme humaine, un loup-garou, tourne sa gueule vers vous...
Pris d'une peur irrépressible, vous fuyez. Derrière vous retentit un long hurlement...
Allez en 50.

28 « Tiens, tu t'intéresses à l'astrologie maintenant ! » La réflexion de Karen vous tire de votre concentration. Vous êtes tellement intrigué par ce qu'elle vient de dire que vous remarquez à peine qu'elle est uniquement vêtue d'une serviette dont elle s'est drapée à la hâte... et que son cou est nu, une nudité provoquante, où vous voyez distinctement battre les veines. Comme vous restez sans voix, elle enchaîne : « Oui, tu n'arrêtes pas de tracer des Jupiter, remarque tu as raison c'est la planète de la chance... Bon ! tu as décidé de ce que l'on fait ce soir... »

Apparemment, elle a déjà choisi le programme... Mais d'abord les choses sérieuses ! Vous lui demandez si elle est sûre et elle vous fait un mini-cours d'astrologie : Jupiter, cinquième planète en partant du Soleil, etc.
Vous êtes tellement absorbé par cette découverte que vous ne vous apercevez même pas qu'elle est près de vous, assez près pour qu'elle n'ait aucune chance si vous décidiez de la tuer...
Si vous cédez à l'appel de ses jugulaires, allez en 16. Sinon, allez en 60 et n'oubliez pas ce qu'elle vous a dit, cela pourra vous être utile...

29 C'est elle qui vous a fait ça ! Ce monstre contre-nature ! Peu importe ses raisons, peu importe qu'elle ait été elle aussi une victime, c'est elle la responsable et elle va payer...
Si vous avez encore des points d'humanité, allez en 46, sinon allez en 64.

30 Gaillardement, vous vous versez un verre rempli à ras bord et le buvez pratiquement cul-sec. A peine le verre reposé, vous êtes pris de violentes nausées, et presque aussitôt tout ressort... A quatre pattes sur le sol de la cuisine, vous n'en finissez pas de rendre le jus d'orange, votre ventre se tord de douleur exactement comme si vous aviez bu du poison. De longues minutes se passent ainsi alors que votre chatte vous observe à distance respectable...
Si vous essayez le chocolat, allez en 63. Si vous vous laissez guider par vos envies, allez en 2.

31 Pris d'une peur irrépressible, vous fuyez. Derrière vous retentit un long hurlement de loup...
Allez en 50.

32 Le charme légendaire des vampires existe bel et bien et les rues regorgent d'êtres qui ne comptent pour personne, des êtres brisés, faciles à dominer, comme les prostituées. Elles sont moins que des proies, simplement un garde-manger dans lequel on se sert à volonté. La première, vous l'avez économisée, le temps de vous organiser. Vous l'avez finalement tuée quand son sang commençait à être aussi clair et insipide que de l'eau.
Mais même si vous assouvissez votre « faim », cela ne vous satisfait pas pour autant. Il n'y a aucune gloire à prendre ce qui est offert, il n'y a aucun plaisir quand la proie ne se défend même pas. Petit à petit, l'instinct du chasseur naît en vous et bientôt il vous faut des victimes de plus en plus belles, de plus en plus inaccessibles. Rien ne vous excite plus que de les choisir, de les traquer, de finalement les soumettre... Des femmes, rien que des femmes, parce qu'elles représentent la vie et parce que les briser est bien plus facile, plus rapide et plus agréable...
Deux mois passent. A présent, vous pensez avoir fait vos preuves. Il vous tarde de trouver d'autres vampires pour vous mesurer à eux dans l'art de la chasse...
Allez en 81.

33 Vous dites adieu à votre ancienne vie, ce soir vous enterrez tout : votre humanité, vos projets et vos amours... Qui d'autre mieux qu'elle pourrait faire l'affaire...
Vous entendez ses vêtements tomber à terre et la douche se mettre en marche. Lentement vous entrez dans la salle de bain. Derrière le bruit de l'eau, vous entendez clairement son cœur battre, l'air aller et venir dans ses poumons, et le sang couler dans ses veines. Vous entendez le son de la vie, une musique envoûtante comme le chant des sirènes...
Vous la rejoignez sous la douche, elle vous accueille, vous ouvre ses bras, se blottit contre vous et innocemment vous offre son cou... Vous pensez un moment à posséder une dernière fois ce corps superbe mais la faim est plus forte que vos désirs. Dès que vos lèvres touchent sa peau, vos canines jaillissent et se plantent dans ses chairs...
Vous perdez un point d'humanité, allez en 47.

34 Alors que vous errez, des doigts fins aux ongles acérés vous agrippent le poignet. C'est une jeune femme au regard désespéré et au teint pâle, très pâle. A son cou presque blanc, vous apercevez quatre discrets points rouges, les marques d'un vampire...
Si vous la rejetez, allez en 72. Si vous l'écoutez, allez en 87.

35 Ce n'est peut-être qu'une légende mais dans votre cas ça marche. Karen ne peut être qu'heureuse du « changement ». Vous trouvez enfin un point positif à votre situation, mais ce « plus » vous fait regretter encore plus amèrement ce que vous avez perdu... Et si votre petite amie est aux anges, elle ignore qu'elle risque à chaque seconde sa vie. Il vous faut en effet toute votre volonté pour ne pas mordre une proie si totalement offerte. Vous savez que ce n'est qu'une question de temps, la « faim », le besoin de sang, vous fait déjà divaguer par moments, encore quelques jours et vous ne pourrez plus répondre de vos actes. Pour tous les deux, sa vie et votre humanité, il vaut mieux que vous la quittiez, que vous disparaissiez de sa vie. Plutôt mourir que de la tuer...
Si vous vous suicidez, allez en 19. Si vous vous enfuyez, allez en 70.

36 Avec appréhension au départ, puis avec un soin presque religieux, vous léchez la plaie de manière à ce qu'aucune goutte ne soit perdue. En même temps, vous vous étonnez du plaisir que vous y prenez, après tout ce n'est qu'un peu de sang...
Peut-être, mais vous aimez son goût, son odeur, et cela semble même – idée ridicule – apaiser un peu votre faim... Ce qui finalement ne doit vous étonner qu'à moitié... N'êtes-vous pas devenu un vampire ?
Pour aller à la cuisine, si ce n'est déjà fait, allez en 14. Si vous vous pincez, allez en 71.

37 Une autre personne vous a senti et vous repousse. Sur la piste de danse, vous remarquez une fille qui danse seule, au milieu d'un cercle d'admirateurs. Soudain vous l'apercevez plus clairement à la faveur d'un spot... C'est elle ! la fille que vous avez rencontrée, celle dont le visage est si froid et fascinant dans votre mémoire. Elle danse, sensuelle et féline. Mais pour vous cela n'a rien d'une danse, en tant que vampire vous savez, vous sentez, que c'est une parade de mort. Elle est comme une araignée au centre de sa toile, elle ne danse pas, elle attire sa proie... Elle « chasse ». L'un de ceux qui l'entourent, homme ou femme, va certainement subir le même sort que vous... et tout vous revient en mémoire...
Allez en 25.

38 Presque sous votre nez, deux types balaises, passablement saouls, prennent à parti un paisible passant et commencent à le tabasser. Personne ne semble s'en soucier, la peur de chacun faisant la lâcheté de tous.
Si vous intervenez, allez en 42, sinon allez en 65.

39 Les ténèbres des recoins sont profondes mais vous faites partie des ténèbres. Là, à l'écart de la piste, là où on ne peut les voir, se tapissent vos semblables. Vous les sentez plus que vous ne les voyez : habillés de noir, le cœur mort, enfoncés dans une banquette, attendant le moment de la chasse. Parmi eux, il y a un cœur qui bat faiblement, désespérément, sans doute celui d'une proie.
Si vous intervenez allez en 80, sinon allez en 73.

40 Après une rapide toilette, juste de quoi ôter le sang qui zèbre votre visage, vous quittez la boîte de nuit en longeant les murs.
Si vous rentrez chez vous pour vous suicider, aller en 19 et si vous cherchez un sens à votre vie, allez en 94.

41 La lumière est tout autour de vous, la lumière est partout. Elle vous poursuit, se glisse dans la moindre faille, court sur le sol et les murs. Comme des milliers de serpents, elle vous mord de toutes parts... Enfin, vous trouvez refuge dans l'endroit le plus noir de votre appartement : la salle de bains. Là, nulle fenêtre. Vous êtes à l'abri...
Maintenant, il faut vraiment réfléchir car aussi incroyable que cela puisse paraître, vous êtes devenu un vampire ! un mort-vivant, un buveur de sang...
Durant cette journée, recroquevillé dans la salle de bain, blotti sous des serviettes,

vous devez prendre une grande décision, savoir si vous voulez conserver le peu d'humanité qui vous reste ou résolument passer la frontière, c'est-à-dire tuer... Tuer pour faire taire cette faim qui vous dévore, qui vous torture et qui, vous le savez au fond de vous, ne vous accordera jamais la mort, puisque vous êtes déjà au-delà... Sachez qu'il vous reste 3 points d'humanité, faites-y attention car si vous les perdez tous les trois, vous passerez la frontière, que vous le vouliez ou non...
Ceci dit, bonne journée, et rendez vous en 26. Cependant, si vous désirez vous suicider, n'attendez pas, allez en 19.

42 Ce n'est pas parce que vous avez franchi la « ligne » que vous vous souciez moins des autres, peut-être même est-ce tout le contraire. Et puis, qu'est-ce que ces types pourraient bien vous faire ? Vous êtes déjà mort et rien ne peut-être plus douloureux que la « faim »...
Vous découvrez ainsi que vous êtes bien plus fort que vous ne pensiez. Votre poigne brise les os, votre corps encaisse les coups comme s'il était une armure. Très vite vous vous rendez compte que les agresseurs, même s'ils ont l'air impressionnant, n'ont aucune chance face à un vampire... Eux aussi s'en aperçoivent et s'enfuient en boîtant et grimaçant de douleur...
Quelque part en vous, vous vous sentez un peu plus humain...
Votre action vous fait gagner un point d'humanité, retournez en 49.

43 Avec soulagement, vous vous laissez tomber dans un siège du quai. A part votre respiration et le discret chant des criquets, il n'y a aucun bruit. La station est déserte, pas une âme qui vive... réellement pas une âme qui vive...
Il doit être plus d'une heure du matin, la dernière rame est passée. Autant alors prendre son mal en patience et attendre... Pour passer le temps vous vous mettez à lire tous les panneaux et les publicités. L'une d'elles plus particulièrement retient votre attention car elle comporte un énorme chiffre 4...
4, 4, 4... Vous ne savez pas pourquoi mais ce chiffre vous fascine, vous avez l'impression étrange qu'il fait partie... ou plus exactement qu'il est responsable, d'une manière ou d'une autre, de ce qui vous est arrivé. Comment ? Pourquoi ?, vous êtes pour l'instant incapable de le dire... Ce chiffre vous fascine tellement que vous êtes encore en train de le fixer quand la première rame arrive, le quai s'est alors peuplé sans que vous vous en rendiez compte, la vie reprend son cours. Une demi-heure plus tard, vous sortez du métro près de votre domicile...
Allez en 78.

44 Pleine de reproches, Karen entre d'un pas décidé... et votre chatte en profite pour s'enfuir. En hâte vous inventez une excuse pour l'avoir fait attendre, et une autre pour n'avoir pas répondu à ses coups de fil... Elle est belle, encore plus belle que dans vos souvenirs et visiblement amoureuse. Elle est si fraîche, si rayonnante, si vivante... Elle vous demande avec un petit air malicieux si elle peut prendre une douche, rit de voir le téléphone et la télé dans la salle de bain et vous interroge sur le programme de la soirée. Ceci dit, sans attendre de réponse, elle investit la salle de bains...
Si vous décidez de passer la « frontière » avec elle, en clair de la tuer pour boire son sang, allez en 33. Si vous vous enfuyez pour ne pas risquer de la tuer, allez en 8. Si vous attendez patiemment qu'elle sorte de la salle de bains, allez en 18.

45 Il n'y a pas âme qui vive dans cette station. Pas étonnant, l'horloge du guichet indique quatre heures du matin ! 4, 4, 4... Vous ne savez pas pourquoi mais ce chiffre vous fascine, vous avez l'impression étrange qu'il fait partie... ou plus exactement qu'il est reponsable, d'une manière ou d'une autre, de ce qui vous est arrivé. Comment ? Pourquoi ? Vous êtes incapable de le dire... du moins pour l'instant...
Sans vraiment y croire, vous allez jusqu'à la sortie, pensant la trouver bouclée pour la nuit. Mais, à votre grande surprise, vous trouvez la grille ouverte. Quelqu'un l'a forcée... ou plutôt quelque chose si vous en jugez par les dégâts !
Bah ! Peu importe ! Après tout ce n'est pas vos oignons ! Vous en avez déjà assez avec vos problèmes ! Tranquillement, vous vous asseyez sur un banc, goûtant l'air frais de l'aube, attendant ainsi l'heure de la première rame...
Allez en 78.

46 Vous la suivez et entrez dans les toilettes, l'homme est encore vivant et plutôt gêné. L'un de vous est de trop et il comprend vite que c'est lui... Frustré mais vivant, il sort. Il ne saura jamais qu'il se trouvait si près de la mort. Lilith vous foudroie des yeux, l'hostilité est palpable... Brusquement, elle se jette sur vous...
Si vous avez bu du sang, allez en 53, sinon allez en 17.

47 Elle hurle ! Jamais vous n'avez entendu un tel hurlement de terreur. Surpris, vous la laissez se dégager. Elle recule, attrape une serviette et cherche à fuir. Pour vous, le prédateur, elle a la beauté d'une proie. Le sang coulant de ses blessures vous appelle, son cœur et sa respiration paniqués vous ravissent, son regard terrifié vous rend fort.
Si vous la laissez néanmoins s'enfuir, allez en 54. Si vous la rattrapez, allez en 76.

48 Pour elle, la « ligne » ; pour vous la « frontière »... Chacun avance d'une case... mais vers quoi ?
Une nouvelle vie s'ouvre à vous, celle d'un prédateur, vous perdez tous vos points d'humanité, allez en 32.

49 Qu'allez-vous faire à présent ?
Si vous avez déjà trouvé la signification du 4, vous pouvez essayer d'en apprendre plus en allant au chiffre correspondant à son adresse. Si vous vous contentez de parcourir les rues au hasard, allez en 81. Si vous cherchez une victime, allez en 32. Si vous cherchez à vous procurer du sang, sans pour autant tuer, allez en 93.

50 Vous butez sur une pierre et vous tombez. En une fraction de seconde vous êtes debout mais c'est déjà trop tard... La louve-garou – puisqu'il faut bien appeler les choses par leur nom – est sur vous avec ses yeux qui semblent vous lacérer et ses griffes qui s'apprêtent à le faire...
Si vous avez encore des points d'humanité, allez en 83, sinon allez en 24.

51 Votre refus est ferme et définitif. Vous la laissez effondrée en larmes. Vous-même êtes très mal à l'aise car, entre vous et le monstre qui l'a détruite, il n'y a qu'une très fragile frontière. Peut-être que dans quelques temps, vous serez aussi cruel, aussi impitoyable et ceci vous rend malade...
Retournez en 49.

52 A force de vous creuser la tête, les choses deviennent un peu plus claires. Vous n'avez pas rêvé le métro, vous y étiez vraiment. Cela vous en êtes sûr. Vous vous souvenez de la grille forcée de la station, de votre errance dans les rues de Paris, titubant comme un ivrogne et enfin de votre retour chez vous... D'ailleurs, s'il vous fallait une autre preuve, vous avez retrouvé votre chemise pleine de sang, jetée dans la poubelle...
En revanche, ce qui s'est passé avant reste un mystère. Tout ce dont vous vous souvenez est l'image floue d'une fille et du chiffre 4, mais un 4 étrange, bizarrement écrit...
Allez en 84.

53 Ces poches de sang à l'hôpital, même si elles vous ont fait du mal, vous sont bien utiles à présent. Grâce à elles, vous pouvez tenir tête à ce vampire plus vieux et mieux repu que vous. Les ongles déchirent, les mains broyent, les dents mordent et arrachent. On dirait tout à fait deux fauves qui se battent. La douleur vous assaille de tous côtés mais ce n'est rien, rien à côté de la joie que vous éprouvez à vous venger. En l'attrapant par les cheveux de votre bras encore valide, vous lui fracassez le crâne en mille morceaux sur le rebord du lavabo. Le sang gicle partout. Le monstre est mort...
Si vous restez sur place, allez en 92, si vous partez, allez en 40.

54 Il n'y a pas de remords à avoir. A nouvelle « vie », nouveau départ. De toutes façons, là où vous « allez », il n'y avait pas de place pour elle...
Allez en 8.

55 Tout ceci n'est qu'un mauvais rêve, un horrible cauchemar. Quelques heures de sommeil et il se dissipera comme une brume. Vous vous recouchez et trouvez difficilement le sommeil car vous ne vous sentez pas fatigué et vous mourrez de faim. Néanmoins, vous arrivez à vous endormir...
Allez en 10.

56 Ce qui au départ était machinal devint vite presque religieux. Consciencieusement, alors que la chatte nettoie ses griffes, vous léchez la plaie de manière à ce qu'aucune goutte ne soit perdue. En même temps, vous vous étonnez du plaisir que vous y prenez, après tout ce n'est qu'un peu de sang...
Peut-être, mais vous aimez son goût, son odeur, et cela semble même – idée ridicule – apaiser un peu votre faim...
Pour aller à la cuisine, si ce n'est déjà fait, allez en 59. Si vous voulez désinfecter la plaie, allez en 85.

57 Près du cadavre du vampire complètement disloqué quelque chose attire votre attention : une boîte d'allumettes, sans doute tombée de la poche de son blouson. Vous l'avez remarquée car dessus s'étale le 4 si étrange qui vous obsède. Aussitôt, vous êtes comme aspiré par ce symbole, des bribes de souvenirs vous reviennent en mémoire : des sons, des lumières et un visage de femme, froid et fascinant... votre cou vous démange de nouveau.
En dessous du symbole, il y a une adresse : Jupiter, boîte de nuit, 61, rue Rollic.
Retournez en 49.

58 Le personnel est tellement occupé qu'il ne vous prête pas la moindre attention. Sous le prétexte de vous dégourdir les jambes, vous vous enfoncez dans l'hôpital, dans ses étages pratiquement déserts seulement éclairés par les postes de garde des infirmières. Très vite, vous trouvez ce que vous cherchez : du sang... des litres de sang ! Vous plantez vos dents dans la première poche plastique qui vous tombe sous la main et aspirez goulûment. Instantanément, vos canines s'allongent. Chaque gorgée vous rend plus fort et apaise petit à petit votre faim dévorante. Tapi dans les ténèbres près du frigo, vous continuez votre repas contre nature, cherchant une satiété que vous ne trouvez pas. Vous réalisez alors que boire du sang est pour vous comme une drogue, que vous ne vous sentez bien que lorsque son goût si particulier emplit votre bouche. Et encore, il s'agit là de sang froid et sans saveur, rien à voir avec celui chaud et tout pulsant de vie qui court dans les veines des humains...
Avec horreur vous jetez au loin la poche que vous étiez en train de vider car vous réalisez que plus vous buvez de sang et plus le désir de tuer monte en vous !
Non ! Apaisez sa soif de cette façon n'est pas la solution ! Il y en a-t-il une d'ailleurs, une vraie solution, à part tuer ou mettre fin à vos jours ? Cette question occupe vos pensées alors que vous rejoignez les urgences sans éveiller le moindre soupçon.
Vous perdez un point d'humanité. Allez en 62.

59 Voyons ! Que vais-je manger ?
Si vous prenez du chocolat, allez en 63. Si vous buvez du jus d'orange, allez en 30. Si vous vous laissez guider par vos envies, allez en 2.

60 Jupiter ! Jupiter ! Des sons vous reviennent en mémoire, de la musique, des lumières et un visage, un visage de femme encadré par de longs cheveux noirs... Vous essayez de vous accrocher à ce visage, vous essayez de le forcer à communiquer, à répondre à vos questions. Loin, très loin de vos pensées, vous entendez Karen parler. Brusquement, vous recevez une serviette sur la tête et le visage se dérobe, quittant votre mémoire. Karen n'est plus près de vous. De nouveau habillée, pestant qu'elle n'est pas venue pour tenir compagnie à un zombie, elle se dirige d'un pas décidé vers la porte.
Si vous la laissez partir, allez en 70. Si vous la retenez en lui attrapant le bras, allez en 11. Si vous essayez de lui barrer la route, allez en 74.

61 Jupiter : une boîte de nuit pleine de ténèbres, de lumières et de musique, une boîte de nuit comme les autres si ce n'est qu'elle signifie beaucoup pour vous. Partout, à l'entrée, sur les tables, sur les verres s'étale le même symbole, ce 4 si bizarre. Vous êtes à la source, là où tout a commencé pour vous, ou plutôt là où tout s'est arrêté...
Si vous observez les danseurs sur la piste, allez en 22. Si vous scrutez les ténèbres de la salle, allez en 39.

62 Enfin on s'occupe de votre amie, un médecin l'emmène dans une salle pour l'examiner. Vous lui souriez pour lui donner du courage, son sourire vous conforte dans votre décision...
Elle ignore que cette nuit elle risque sa vie à chaque seconde passée à vos côtés. Même si vous ne le voulez pas, vous restez un danger pour elle. Pour tous les deux, sa vie et votre humanité, il faut mieux que vous la quittiez, que vous disparaissiez de sa vie. Plutôt mourir que de la tuer... Plutôt disparaître avant qu'elle n'apprenne ce que vous êtes devenu...
Allez en 54.

63 D'habitude vous aimez plutôt le chocolat, mais ce soir, bizarrement, il vous fait horreur... et même vous donne envie de vomir. Rien que l'idée d'en manger vous met le cœur au bord des lèvres...
Un petit jus d'orange ? Allez en 30. Si vous vous laissez aller à vos envies, allez en 2.

64 Plein de haine et d'envie de meurtre, vous la suivez et entrez dans les toilettes, l'homme est encore vivant et plutôt gêné. Mais contrairement à ce que vous et lui pensez, personne n'est de trop car voici venu le moment de votre premier « repas ». Lilith le maintient pour vous, elle vous guide, vous conseille. Votre haine ne faiblit pas mais vous ne pouvez résister à un appel si pressant, vous avez faim et vos derniers scrupules s'en sont allés avec ce cœur que vous avez laissé mourir. A chaque gorgée vous la haïssez un peu plus mais vous continuez néanmoins votre œuvre. Ce soir, le monde comptera un vrai vampire de plus. Allez donc rejoindre les vôtres dans les ténèbres... **FIN**

65 Pourquoi se mêler des affaires d'humains alors qu'eux-mêmes ne semblent pas s'en soucier... Vous avez bien assez de vos propres problèmes...
Retournez en 49.

66 Au détour d'une rue, votre regard croise celui d'un homme, un homme dont le cœur ne bat pas... tout comme le vôtre. Vous en êtes sûr tout au fond de vous-même, c'est un vampire. Alors que vous vous approchez de lui, il pénètre dans une cour intérieure. Quelques instants après, vous le rejoignez...
Si vous avez encore des points d'humanité, allez en 88, sinon allez en 15.

67 Installé devant le frigo grand ouvert, vous vous demandez ce que vous allez prendre. Difficile ! Tout vous donne envie de vomir, pourtant c'est plein de bonnes choses que vous adorez littéralement... Que vous adoriez, pour être plus précis...
Si vous vous recouchez en espérant que tout ceci n'est qu'un cauchemar, allez en 55. Si vous attendez le matin en essayant de vous rappeler ce qui vous est arrivé, allez en 52.

68 Sans véritable inspiration, vous lui racontez une histoire à dormir debout dont le seul résultat est de lui faire hausser un sourcil. Finalement, comme vous n'arrivez pas à la convaincre, vous décidez de jouer sur la fibre affective et vous la suppliez de rester. Touchée par votre détresse, elle accepte...
Allez en 12.

69 Gaillardement, vous vous en versez un verre rempli à ras bord et le buvez pratiquement cul-sec. A peine le verre reposé, vous êtes pris de violentes nausées, et presque aussitôt tout ressort... A quatre pattes sur le sol de la cuisine, vous n'en finissez pas de rendre le jus d'orange, votre ventre se tord de douleur exactement comme si vous aviez bu du poison. De longues minutes se passent ainsi alors que votre chatte vous observe à distance respectable...
Vous devriez pourtant savoir que les vampires ne boivent que du sang... Encore une preuve, s'il vous en fallait une autre !
Allez en 67.

70 Il n'y a pas de remords à avoir. A nouvelle « vie », nouveau départ. De toutes façons, là où vous « allez », il n'y avait pas de place pour elle...
A présent, vous n'avez plus rien à faire chez vous, alors autant sortir, ne serait-ce que pour prendre l'air.
Allez en 8.

71 Aïe !!! Non ! Vous ne rêvez pas ! « Soit je suis un vampire, soit mon miroir est en panne ! », vous dites-vous. Bon ! vous avez l'air de plaisanter comme ça, mais en fait vous êtes totalement paniqué... Vous ne savez plus quoi faire...
Pour aller à la cuisine, si ce n'est déjà fait, allez en 14. Si vous vous recouchez en espérant que tout ceci n'est qu'un cauchemar, allez en 55. Si vous attendez le matin en essayant de vous rappeler ce qui vous est arrivé, allez en 52.

72 Elle ne veut pas vous lâcher, ses ongles s'enfoncent dans votre chair, faisant perler le sang. Aussitôt, elle vous lâche et lèche votre plaie. C'est plus qu'une provocation, c'est une invitation...
Si vous l'écoutez finalement, allez en 87. Si vous la repoussez, allez en 20.

73 Vous entendez la vie s'éteindre lentement, très lentement. La musique s'arrête pour reprendre presque aussitôt, le cœur lui s'est arrêté... Pourquoi n'avez-vous rien fait ? Peut-être que finalement vous aimez tuer même si vous ne le faites pas ? Au fond de vous, vous n'êtes pas si différents d'eux...
Vous perdez un point d'humanité, allez en 32.

74 D'un bond, dont vous ne vous seriez jamais cru capable, vous la rattrapez puis vous vous interposez aisément entre elle et la porte. Là, il va falloir être performant car elle n'est pas d'humeur à avaler n'importe quoi...
Si vous lui dites la vérité, allez en 6. Si vous lui mentez, allez en 68.

75 Elle insiste, insiste, insiste. Elle a du tempérament, c'est pour ça que vous l'aviez remarquée tout d'abord... C'est sûr, telle que vous la connaissez, elle va passer la nuit devant votre porte...
La sonnette s'arrête mais vous êtes sûr qu'elle est toujours là, derrière la porte. Vous pouvez sentir son parfum et même, en vous concentrant un peu, il vous semble entendre son cœur battre...
Non ! Il ne faut pas qu'elle entre ! Vous ne savez pas comment vous pourriez réagir face à un cou bien tendre, même le sien... D'interminables minutes passent ainsi, vous n'osez bouger de peur qu'elle vous entende. Vous, vous suivez le moindre de ses gestes, vous savez quand elle passe sur votre paillasson en arpentant le couloir ; vous savez, aux cliquetis du bracelet que vous lui avez offert, quand elle consulte sa montre ; vous savez même quand elle soupire...
« Bon !, finit-elle par dire, je sais que tu es là, alors soit tu m'ouvres soit je demande à un serrurier de le faire à tes frais... »
Si vous ouvrez, allez en 44. Si vous profitez de son absence pour quitter l'appartement, allez en 70.

76 Vous êtes sur elle avant qu'elle n'ouvre la porte. Votre main se referme sur son bras. Vous serrez à peine mais pourtant vous sentez l'os se briser aussi facilement qu'une allumette. La douleur bloque ses appels à l'aide au fond de sa gorge. Son regard suppliant et incrédule croise le vôtre, dur et magnétique. Elle sait qu'elle va mourir et cesse de se débattre. Soumise, elle vous offre une nouvelle fois son cou. Sans hésiter vous la mordez...
Goulûment, vous buvez son sang, vous vous nourrissez d'elle, chaque gorgée vous rend plus fort, plus décidé, chaque gorgée fait un peu plus d'elle un pantin sans vie entre vos mains. Vous buvez tant que son cœur bat pour apporter jusqu'à vos lèvres ce sang que vous désirez tant. Votre choix était bon, sa vie est abondante et forte, elle s'accroche à ce corps avec l'énergie du désespoir, si bien que lorsque vous la lâchez enfin, ce n'est qu'une enveloppe vide et blême qui s'affale sur le sol...
Vous avez fait votre choix, vous perdez tous vos points d'humanité, allez en 9.

77 En entrant dans la salle de bain, vous voulez caresser votre chatte, Sweetie. A peine vous êtes-vous approché d'elle qu'elle se réveille en sursaut et fait le gros dos comme si vous étiez l'énorme berger allemand du voisin...
Un nouvel essai pour l'approcher se solde par un méchant coup de griffe. Le sang coule de votre main. Le sang...
Si vous sucez la plaie, allez en 56. Si vous désinfectez, allez en 85.

78 Le soleil se montre enfin, ses premiers rayons vous touchent... et brusquement vous avez l'impression d'être enfermé dans un four dont le thermostat ne cesse de monter... En l'espace de quelques secondes, le temps de comprendre ce qui vous arrive, votre peau vire au rouge puis se craquèle. Bon Dieu ! vous prenez feu ! Incapable de réagir, fou de terreur, vous voyez votre corps se boursoufler, fumer et finalement s'enflammer. C'est au moment où la douleur devient plus forte que la peur qu'un hurlement sort enfin de votre gorge...
Allez en 23.

79 Alors que vous l'écoutez, médusé par ce qu'elle vous demande, une question vous tourmente. Comment peut-elle savoir que vous êtes un vampire ? Facile, cela se sent, se ressent, quand on fait partie de ce monde... et elle est assez proche de la « ligne » pour le sentir...
Si vous accédez à sa demande, allez en 48. Si vous refusez, allez en 51.

80 Non ! Assez de sang, assez de mort ! Vous voulez sauver au moins cette pauvre victime. Vous entendez son cœur s'éteindre lentement dans l'indifférence générale de ceux encore vigoureux des danseurs. Trop tard ! Vous vous battez pour fendre la foule quand il s'arrête soudain à bout de force...
Là-bas, dans les ténèbres, on vous sent, on sait ce que vous avez essayé de faire. Là-bas, dans les ténèbres, on vous rejette. Ce ne sont que des impressions mais elles sont aussi claires que des paroles...
Allez en 37.

81 La nuit est un monde en lui-même qui possède son propre peuple et ses propres lois...
Allez en 66, 34, 21 ou 38.

82 Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'elle. Elle est toujours aussi calme et son cœur bat de plus en plus vite. Un pas de plus et elle se recroqueville sur elle-même en ne vous prêtant plus aucune attention. Le rythme de son cœur cesse d'augmenter. Un autre pas et brusquement son corps se déforme, sa peau se couvre d'une fourrure dense.
Pris d'une peur irrépressible, vous fuyez. Derrière vous retentit un long hurlement de loup. Décidément vous avez de la chance ! Après les vampires, voici venue la nuit des loups-garous !
Allez en 50.

83 La créature toute de muscles et de puissance pourrait vous mettre en pièces mais elle ne le fait pas. Elle vous observe... Vous la voyez comme un monstre, or elle ne l'est pas. Les loups-garous n'ont rien de commun avec les vampires. Eux sont une race infiniment vieille et noble qui malgré les persécutions continuent de protéger la Terre et les hommes ; vous, vous n'êtes qu'une maladie, qu'un parasite, une mauvaise herbe que l'on arrache...
Ses crocs acérés, à côté desquels vos canines ressemblent à des jouets, frôlent votre gorge puis, d'un bond, elle disparaît dans la nuit. A quoi devez-vous d'être encore entier ? Peut-être, sans doute même, au peu d'humanité qui vous reste. Mais attention au jour où vous franchirez la « frontière »... car derrière, ils vous attendent...
Si vous êtes dans un chantier, retournez en 49. Si vous êtes dans une cour intérieure, allez en 57.

84 L'aube. Lentement le soleil monte dans le ciel et ses rayons entrent dans votre demeure par mille chemins. Vous les attendez. C'est pour vous l'ultime preuve, si ils vous brûlent vous êtes bel et bien un vampire... Vous les attendez sans bouger. L'un de ces rayons vient mourir sur votre main. Quelques instants plus tard, une douleur lancinante vous fait instinctivement retirer votre main. Là où la pâle lumière de l'aube a touché votre peau,

elle a laissé un violent coup de soleil...
Si vous vous dérobez à la lumière du jour, allez en 41. Si vous décidez de vous suicider, allez en 19.

85 Sans faire attention, vous ouvrez la porte de l'armoire à pharmacie... et vous la refermez aussitôt... Pour vérifier ! Oui, vous n'avez pas rêvé... ou malheureusement non, vous ne rêvez pas ! Il manque bien quelque chose d'important, quelque chose qui normalement devrait être là comme tous les autres jours : votre reflet dans la glace !
« OK, pensez-vous, pas de panique ! Tu rêves que tu flambes comme une allumette aux premiers rayons du soleil, ton cou te démange, les miroirs ne reflètent plus ton image... Mon vieux, ça ne peut vouloir dire qu'une seule chose... Tu es devenu un vampire ! »
Si vous vous pincez, allez en 71. Si vous sucez la plaie, allez en 36.

86 A peine une demi-heure après, vous êtes aux urgences de l'hôpital en compagnie de Karen. Les couloirs sont encombrés de brancards et de patients gémissants, infirmières et médecins sont débordés. Blottie contre vous, Karen attend courageusement...
Vous, vous ne cessez de penser. S'il y a un endroit où l'on peut trouver du sang humain, c'est bien dans un hôpital. Quelque part, il doit y avoir des frigos remplis de litres de sang... Et avec toute l'agitation qui règne aux urgences, vous avez de bonnes chances que personne ne vous remarque...
Si vous laissez Karen pour chercher votre pitance, allez en 58. Si vous résistez à la tentation, allez en 62.

87 C'est une victime, tout comme vous. Peut-être pouvez-vous lui apporter le réconfort que vous n'avez pas eu ?
A votre grande surprise, elle vous demande de faire d'elle un vampire...
Elle aimait la vie, elle aimait s'amuser. Malheureusement sa route a croisé celle d'un vampire. Aujourd'hui, elle a tout perdu, ses amis, son travail, son avenir, son passé, sa vie. Il ne lui reste plus rien... Séduite, fascinée, elle a accepté de devenir l'esclave du vampire contre la promesse de partager avec lui la vie éternelle. En fait, il n'a fait que la détruire et, lorsqu'elle ne l'amusera plus, il disparaîtra.
A présent, tout ce qu'elle désire est que quelqu'un finisse ce qu'il a commencé... C'est simple, il suffit de lui prendre le peu de vie qui lui reste et de recracher en elle un peu de son sang et elle aura passé la ligne...
Allez en 79.

88 Vous attendiez un peu de solidarité entre vampires, un minimum d'entraide, au moins des informations. L'homme ne veut rien vous donner. Vous ne vous trouvez pas du même côté de la « frontière » que lui. Vous n'êtes plus un humain, mais pas encore un vampire à ses yeux. Tuez et il pourra alors vous accueillir dans le clan...
Allez en 27.

89 Apparemment, vous n'êtes pas blessé. Votre cou et votre chemise sont pleins de sang séché mais vous n'avez pas de plaie apparente, tout juste une démangeaison à la base du cou... La seule conclusion logique est que ce sang n'est pas à vous... Peut-être est-ce celui de votre agresseur... ou alors celui de la fille. C'est terrible ! Il a dû se passer des choses horribles et vous ne vous souvenez de rien... Du calme ! Sans doute cela va vous revenir par bribes, il faut être patient... et surtout ne pas céder à la panique.
Si vous essayez de sortir de la station, allez en 45. Si vous préférez attendre une rame, allez en 43.

90 Elle marche à une dizaine de mètres devant vous, sans hâte, sans but. Elle ne semble pas vous avoir remarqué. Voilà qu'elle entre dans une impasse sombre et déserte. Là, vous la perdez de vue, seul le son de son cœur, calme et régulier, vous guide. Battement après battement, vous vous écartez des bruits de la ville. Il n'y a plus bientôt que son cœur dans le silence de la nuit. De l'impasse, vous passez dans un chantier, là vous trouvez un à un ses vêtements... Que cherche-t-elle en les semant ainsi ? Visiblement, elle sait que vous la suivez, pourtant elle n'a jamais regardé derrière elle...
Au cœur du chantier, elle est là qui vous observe, vous attend, agenouillée, nue, calme...
Tout ceci est tellement étrange. C'est une femme assurément, mais différente, sa nudité n'a rien de vulgaire ou de dégradant, elle est tout simplement « naturelle ». « Naturelle » : c'est bien le seul mot qui vous vient à l'esprit, comme si ses vêtements n'étaient en fait qu'un « camouflage ».
Vous sentez son cœur battre de plus en plus vite, bien plus vite que ne peut battre un cœur humain, pourtant elle est toujours aussi calme, sa respiration ne change pas...
Si vous fuyez, allez en 31. Si vous vous approchez, allez en 82.

91 Vous êtes en train de tirer la ligne de téléphone pour l'installer dans la salle de bain quand on sonne à votre porte. C'est Karen, votre petite amie... Bon sang ! Avec ce qui vous arrive vous aviez oublié que vous en aviez une... et qu'elle passait vous chercher ce soir pour sortir avec vous...
Si vous ouvrez, allez en 44. Si vous faites le mort, allez en 75.

92 Le monstre est mort. Celui-là au moins ne tuera plus. Vous reprenez votre souffle quand la porte des toilettes s'ouvre. Trois hommes entrent, des vampires, vous le sentez. Comme vous sentez qu'ils sont là pour vous détruire.
Le combat vous a beaucoup affaibli, beaucoup trop pour espérer leur tenir tête. Vous vous défendez, mais sans espoir. Avec une sauvagerie incroyable ils vous mettent en pièces.
Votre sang va rejoindre celui de Lilith sur les murs et le sol. La douleur n'est rien. Vous êtes heureux finalement. Ils terminent ce qu'elle a commencé et vous partez sans avoir cédé le peu d'humanité qu'il vous restait. En fait, c'est vous le vainqueur... **FIN**

93 S'il y a un endroit où l'on peut trouver du sang humain, c'est bien dans un hôpital... Vous entrez aux urgences sous un prétexte quelconque et attendez parmi les malades et les blessés le moment propice. La nuit est difficle, un carambolage a fait beaucoup de victimes, les urgences sont surchargées, juste ce qu'il vous fallait...
Le personnel est tellement occupé qu'il ne vous prête pas la moindre attention. Alors que personne ne vous regarde, vous vous enfoncez dans l'hôpital, dans ses étages pratiquement déserts seulement éclairés par les postes de garde des infirmières. Très vite, vous trouvez ce que vous cherchez : du sang... des litres de sang !
Vous plantez vos dents dans la première poche plastique qui vous tombe sous la main et aspirez goulûment. Instantanément, vos canines s'allongent. Chaque gorgée vous rend plus fort et apaise petit à petit votre faim dévorante. Tapi dans les ténèbres près du frigo, vous continuez votre repas contre nature, cherchant une satiété que vous ne trouvez pas. Vous réalisez alors que boire du sang est pour vous comme une drogue, que vous ne vous sentez bien que lorsque son goût si particulier emplit votre bouche. Et encore, il s'agit là de sang froid et sans saveur, rien à voir avec celui chaud et tout pulsant de vie qui court dans les veines des humains...
Avec horreur vous jetez au loin la poche que vous étiez en train de vider car vous réalisez que plus vous buvez de sang et plus le désir de tuer monte en vous !
Non ! Apaiser sa soif de cette façon n'est pas la solution ! Il y en a-t-il une d'ailleurs, une vraie solution, à part tuer ou mettre fin à vos jours ?
Cette question occupe vos pensées alors que vous quittez l'hôpital sans éveiller le moindre soupçon.
Vous perdez un point d'humanité. Allez en 49.

94 Un vampire est mort, mais il en reste d'autres, de nombreux autres sans doute. Et si vous les pourchassiez ! Qui d'autre, mieux qu'un vampire, pourrait-il le faire ?
Si cela ne peut vous rendre votre humanité, cela évitera sans doute à d'autres de la perdre. Pensez à cela en léchant vos plaies... **FIN**

texte
Anne Vétillard
illustration
Bernard Bittler
plan
Cyrille Daujean

SALE CARACTÈRE !

Pour Ars Magica

Ce scénario est prévu pour un groupe de mages peu ou moyennement expérimentés, accompagnés ou non de compagnons. L'idéal serait que l'un ou plusieurs d'entre eux soient quæsitor ou toque rouge. Les mages devant se faire passer pour des apprentis pendant l'aventure, il est important qu'ils ne soient pas trop âgés, ou ils devront se présenter comme des compagnons.

Introduction

Elzéar, le maître du Blanc Maisnil, recrute discrètement les personnages par courrier : il leur demande de venir incognito à l'Alliance pour « régler un problème grave ». Il peut les contacter de deux manières : s'ils sont toques rouges ou quæsitors, il s'adresse directement à eux comme autorités compétentes ; sinon, l'ancien maître d'un des personnages (un ami personnel d'Elzéar) lui a vanté leurs mérites, et comme il ne sait plus à quel saint se vouer, il leur demande ce grand service... Le vieux mage leur explique alors qu'il répugne à faire appel aux instances de l'Ordre d'Hermès, car les longues procédures qui s'ensuivraient risqueraient d'interrompre les travaux extrêmement importants que mènent ses collègues. De toutes façons, Elzéar veut régler ce problème « en douceur ».

Dès que les personnages arrivent au Blanc Maisnil, Elzéar les reçoit dans son bureau personnel. Il leur explique que l'un des fondateurs de l'Alliance, le mage Méraugis, a été assassiné dans son laboratoire, et leur demande de retrouver le ou les responsables de l'assassinat. Mais il souhaite aussi qu'ils découvrent pourquoi les relations entre les habitants de l'Alliance du Blanc Maisnil sont devenues si tendues.

Elzéar leur demande de mener leur enquête dans le plus grand secret, car il ne faut pas éveiller l'attention du coupable. Il attend l'arrivée d'enquêteurs officiels de l'Ordre (« les démarches sont très longues et les quæsitors tardent à venir »).

Au cours de la prochaine réunion du conseil, Elzéar les présente comme de nouveaux apprentis personnels (il aurait besoin d'aide pour ses prochaines recherches) ou des compagnons nouvellement acceptés (en mettant en valeur une compétence particulière des « recrues »).

Si la recherche de la vérité ne suffit pas comme motivation, Elzéar peut leur offrir l'accès à la bibliothèque hermétique ou leur promettre de leur apprendre quelques sortilèges. Si les enquêteurs n'appartiennent pas encore à une Alliance, il leur propose de rejoindre le Blanc Maisnil une fois leur enquête achevée.

Le vieux mage insiste particulièrement sur le fait que tout sortilège visant à détecter le mensonge ou obliger quelqu'un à dire la vérité serait mal venu : les mages de l'Alliance ne veulent pas d'atteinte à leur vie privée.

Note : N'oubliez pas que les personnages des joueurs seront eux aussi soumis aux manipulations du Bougon. La créature féerique contrôlera leurs émotions et exacerbera leur mauvaise humeur. Au besoin, glissez de temps en temps à un joueur un petit papier pour lui signaler que son personnage s'est levé du pied gauche et « qu'un rien l'énerve ».

L'Alliance du Blanc Maisnil

Situation

L'Alliance du Blanc Maisnil s'est installée dans un monastère abandonné, niché au fond d'une vallée isolée des Pyrénées à presque mille mètres d'altitude (non loin du col du Tourmalet si vous désirez le situer sur une carte). Cette vallée profonde et retirée remonte progressivement et se termine en cul-de-sac, contre une immense falaise. Elle se trouve assez loin des routes commerciales. Le village voisin se situe à plus de trois lieues, tandis que la ville la plus proche, Barèges, est distante de vingt-cinq lieues (une lieue représente une heure de marche). La forêt sauvage qui couvre les pentes de la vallée abrite non seulement un gibier abondant mais aussi une *regio* féerique, localisée à un peu moins de deux lieues de l'Alliance (utilisez la carte p.343 du livre des règles, en supprimant la référence à Köln, le panneau indicateur et en remplaçant Weisswald par le monastère).

La situation isolée de la vallée a conduit près d'un siècle auparavant des moines soucieux de méditer la parole divine à y construire une sorte d'ermitage : le monastère de Saint-Anthelme. Malheureusement, le Bougon précédemment cité

L'Histoire

L'Alliance du Blanc Maisnil, qui entre tout juste dans l'été de son évolution, se trouve actuellement dans une bien mauvaise passe. Dans cet ancien monastère non seulement l'atmosphère générale est très lourde mais la suspicion et la rivalité empoisonnent les relations entre les mages. Le dernier coup du sort a été l'assassinat de Méraugis, l'un des fondateurs de l'Alliance, que l'on a retrouvé poignardé dans son laboratoire. Selon les rumeurs, son rival de toujours, Ulfius, serait le coupable... L'antipathie qui opposait les deux mages semblait atteindre de nouvelles proportions ces derniers temps, et nul doute que la haine qui commençait à poindre a motivé l'acte d'Ulfius. Mais tout n'est pas si simple...

En effet, Méraugis n'a pas été assassiné mais s'est suicidé. Ayant appris par l'herboriste de l'Alliance, le moine Apollos, qu'il était atteint d'une maladie incurable, il a décidé de mettre fin à ses jours. Mais par dépit et dans un geste d'ultime vengeance, il a organisé une mise en scène de meurtre pour faire accuser son rival du meurtre.

Comme si cela ne suffisait pas, le vrai responsable de toute cette histoire, et surtout de la mauvaise ambiance qui empoisonne l'atmosphère, est un Bougon, un être féerique au sale caractère. Il revient à intervalles irréguliers dans la région pour effectuer une sorte de pèlerinage dans les cavernes où il est né. Ces cavernes ont été creusées par une rivière maintenant asséchée, dans la falaise... où s'adosse l'Alliance. Le Bougon est particulièrement de mauvais poil, car son « home sweet home » est à nouveau occupé par des importuns. Les moines qu'il avait chassés trente ans auparavant ont été remplacés par d'étranges érudits, qui de plus osent manipuler les énergies magiques ! Il a donc résolu de les faire partir, en utilisant la même méthode que contre les religieux : empoisonner l'atmosphère générale...

Mais comment est-il plus précisément intervenu dans cette histoire de meurtre ? Le Bougon a un pouvoir bien particulier : il manipule les émotions de ses victimes, et plus exactement exacerbe leur colère, leur ressentiment et leur mauvais caractère. C'est ainsi que sous le coup de la mauvaise humeur, le frère Apollos qui soignait Méraugis, s'est emporté. Il a annoncé au mage qu'il était atteint d'une maladie incurable, ce qui était totalement faux. Cette « révélation » a eu les conséquences tragiques que l'on sait...

Il faudra donc que les personnages jouent les enquêteurs et découvrent la vérité : il ne s'agit pas d'un suicide mais bien d'un meurtre. Ils devront ensuite comprendre que le Bougon est à l'origine de tous ces problèmes, réussir à le contacter et conclure un marché avec lui pour qu'il cesse ses agissements une bonne fois pour toutes.

L'Alliance du Blanc Maisnil

Symbole : Un manoir argenté surmonté d'une croix.
Saison : Eté
Date de fondation : Vingt ans avant la date actuelle de votre campagne
Affiliation à une maison : Aucune
Aura : +4
Membres : 10 mages (plus 2 apprentis)
Compagnons : 5
Servants : 40
Surveillance : 0
Défense : 0
Contacts : -2
Moral : 0
Armement : standard
Bibliothèque de magie
Cr : +12 In : +9
Mu : +10 Pe : +3
Re : +3 An : +7
Aq : +9 Au : +5
Co : +9 He : +6
Ig : +10 Im : +6
Me : +11 Te : +11
Vim : +4
Ægis du foyer : +15
Bibliothèque classique :
Droit hermétique : 2
Connaissances des légendes : 2
Connaissance des animaux fabuleux : 3
Religion : 3
Connaissance de l'occulte : 3
Théorie de la magie : 4

Caractéristiques des personnages

Choisissez les vices, vertus, compétences et sortilèges des mages en vous inspirant des vocations p. 32/39 du livre des règles.

Elzéar

Int +4, Per 0, For -1, Ene -3, Pré +2 ; Com +3, Dex -2, Viv -1 ; Cr 12, In 10, Mu 5, Pe 8, Re 7 / An 4, Aq 9, Au 6, Co 5, He 5 Ig 8, Im 9, Me 11, Te 8, Vi 9

Ulfius

Int +4, Per +1, For -1, Ene -1, Pré +1, Com -1, Dex +2, Viv 0 ; Cr 7, In 12, Mu 6, Pe 10, Re 5 / An 5 Aq 8, Au 5, Co 6, He 5 Ig 11, Im 5, Me 5, Te 9, Vi 8

Clarembaut

Int +3, Per -1, For -2, Ene +2, Pré +1, Com +1, Dex -2, Viv -2 ; Cr 5, In 8, Mu 3, Pe 5, Re 10 / Aq 7, Au 4, He 7, Ig 6, Im 7, Me 11, Te 3, Vi 7

Ferraud

Int +3, Per +1, For -2, Ene -2, Pré 0, Com -2, Dex +3, Viv -1 ; Cr 7, In 7, Mu 2, Pe 5, Re 7 / An 2 Aq 4, Co 4, He 10, Ig 8, Te 9, Vi 4

Sévérian

Int +2, Per +2, For -1, Ene 0, Pré -2, Com -1, Dex +3, Viv -3 ; Cr 7, In 12, Mu 6, Pe 10, Re 5 / An 5, Aq 8, Au 5, Co 6, He 5, Ig 11, Im 5, Me 5, Te 9, Vi 8

les en a chassés et ils sont partis vivre à Barèges. Quelque temps après, les fondateurs de la future Alliance du Blanc Maisnil, en bons termes avec l'abbé de Saint-Anthelme, reprirent à leur compte le monastère abandonné et s'y installèrent. Signalons aussi que le départ des moines était aussi motivé par le malaise général ressenti par les religieux depuis des années, provoqué par l'aura magique des lieux...

Le monastère est construit avec une roche d'un blanc éclatant, ce qui a inspiré le nom de l'Alliance (*maisnil* signifie « demeure, habitation » en vieux français).

Description des lieux

L'ancien monastère n'est pas vraiment fortifié et dispose comme tout rempart d'un simple mur d'enceinte de quatre mètres. Cependant, sept tours de guet améliorent sa protection. Les mages ont renforcé les structures et aménagé, entre autres, une retraite défensive dans les cavernes.

Note : les fenêtres ne sont pas indiquées sur le plan pour ne pas le surcharger. Seul le mur d'enceinte n'est pas percé d'ouvertures. Les bâtiments disposent tous de plusieurs fenêtres, pour être bien éclairés.

A – L'église. L'église est restée en l'état, car les mages de l'Alliance respectent les croyances de leurs compagnons et serviteurs. Frère Apollos célèbre un service religieux réduit tous les matins et une messe le dimanche.

B – La forge. Ce petit atelier permet l'entretien des armes et des armures, ainsi que la confection et la réparation d'outils agricoles. Les mages l'empruntent quelquefois quand leurs recherches les conduisent à manipuler le métal. Cependant, cet atelier reste assez sommaire : l'Alliance doit acheter à l'extérieur les armes et armures dont elle a besoin. De même, il n'existe pas d'atelier pour le travail du verre, du cuir, etc. L'approvisionnement doit se faire au village d'à côté ou à la plus proche ville.

C – Cour relevée avec une fontaine. Ce jardin privé est à la disposition du maître de l'Alliance. Il donne directement sur ses appartements personnels. Elzéar n'étant pas enclin à abuser de ses privilèges, toute personne qui respecte la tranquillité des lieux est la bienvenue... Une petite fontaine permet de maintenir une agréable fraîcheur l'été.

D – Grand préau du cloître. Déserté en temps normal, ce préau abrite de temps en temps une grande fête ou un festin, quand les mages se sentent d'humeur à abandonner leurs importants travaux pendant quelques heures.

E – Salle du conseil des mages. Il s'agit de l'ancien chapitre des moines. C'est là que les mages se réunissent pour débattre et décider de la politique de l'Alliance. La salle dispose d'une immense table de chêne où ils prennent place. De superbes chaises sculptées sont placées contre les murs pour les invités, les compagnons et certains serviteurs de haut rang. Les compagnons n'ont le droit de prendre la parole que si un mage leur en donne la permission. Assez dépouillée à l'origine, cette pièce devient de plus en plus belle au fil des années. La dernière addition artistique a été un ensemble de panneaux en bois sculpté, recouvrant tous les murs et dépeignant les activités paysannes au cours des saisons.

F – Bibliothèque classique. Elle renferme plus d'une cinquantaine d'ouvrages, ce qui est exceptionnel pour l'époque. Humbert Iriart, le bibliothécaire, y travaille tous les jours. Les plus beaux livres traitent des légendes du sud de la France et des animaux fabuleux qui ont pu un jour la parcourir... Les ouvrages religieux des moines sont restés sur place après leur fuite, mais ils sont rarement consultés par les nouveaux habitants des lieux.

G – Logis du prieur. Ce très beau bâtiment est maintenant à la disposition d'Elzéar. Il y dispose d'une chambre, d'un bureau et de deux laboratoires spacieux. L'un d'entre eux est spécialement dévolu aux expériences des apprentis, surveillées personnellement par le vieux mage.

H – Colombier. Plusieurs dizaines de pigeons voyageurs y résident. Grâce à eux, l'Alliance peut envoyer des messages urgents à des correspondants profanes. Malheureusement, Désier le Court, le forestier qui s'occupe de ces animaux, n'est pas encore parvenu à dresser ses pensionnaires à revenir au Blanc Maisnil ; le colombier n'abrite donc que des pigeons « étrangers » ou les oiseaux destinés à figurer dans un avenir plus ou moins proche au menu de l'Alliance...

I – Logis des mages. Ce sont les anciennes cellules des moines, réaménagées pour les besoins des nouveaux occupants. Chacune comporte un jardin privé et trois pièces : un laboratoire personnel, un bureau et une chambre. Les compagnons se partagent les logis non occupés par les mages (vous trouverez l'attribution des appartements dans la description des habitants, noté L).

J – Bibliothèque de magie. Elle comporte une petite salle dont seuls les fondateurs de l'Alliance possèdent la clé. Les livres les plus précieux y sont entreposés, et les mages ne peuvent les consulter que sur place. C'est là que se trouvent les rouleaux contenant les copies des sortilèges magiques. La serrure est protégée aussi par un verrou mystique.

La salle principale est l'endroit où les mages se rencontrent le plus souvent, tandis qu'ils compulsent de vieux ouvrages. C'est là qu'ils partagent leurs connaissances et discutent (s'ils sont de bonne humeur) de leurs recherches. La bibliothèque contient une copie du code de l'Ordre d'Hermès, ainsi que le Code Périphérique qui l'interprète et le développe. Elle est particulièrement spécialisée dans les techniques Creo, Intellego et Muto, et les formes Mentem, Terram et Ignem.

K – Réserve. C'est ici que sont entreposés les parchemins, réserves d'encre et autres matériaux communs nécessaires aux recherches des mages. Les matériaux magiques et autres virtus bruts sont en sûreté dans leurs laboratoires personnels.

L – Sacristie. Cette pièce a gardé sa destination originelle, et abrite les objets du culte, ainsi que les vêtements sacerdotaux que revêt frère Apollos avant de célébrer la messe.

M – Chapelles. Petites pièces délimitées à l'intérieur de l'église, elles sont vouées à la Vierge Marie et aux apôtres Jean et Mathieu...

N – Etables et chambres des serviteurs. Les étables abritent une dizaine de vaches et trois chevaux. Les bergeries, construites à l'extérieur de l'enceinte, ne sont utilisées que l'hiver, les moutons transhumant sur les alpages le reste de l'année.

Les serviteurs (paysans, domestiques et soldats) vivent dans les bâtiments qui encadrent les étables.

O – Porte. La porte fortifiée qui donne sur l'extérieur est surveillée en permanence par deux gardes. Elle dispose d'un « sas » couvert, mais en temps général, les portes restent grandes ouvertes.

P – Chambre des hôtes. Elles sont vides pour le moment. Elles comportent plusieurs chambres de différentes tailles, attribuées selon la qualité des visiteurs.

Q – Granges pour les grains et le foin. Les petites pièces entre les granges et la tour de guet abritent deux poulaillers.

R – Tours de guet. Un garde s'y trouve en permanence pour surveiller l'approche d'ennemis éventuels. Comme l'Alliance n'a pas eu de problèmes au cours de ces dernières années, leur vigilance n'est pas fameuse...

S – Petit cloître intérieur. Il est surtout apprécié des compagnons qui aiment à s'y promener à la tombée de la nuit. Les mages disposent de leur jardin personnel et les serviteurs n'ont pas de temps à perdre en flâneries...

T – Fournil. Une bonne odeur de pain y règne en permanence... sauf les rares jours où un mage décide de porter une de ses préparations à une température élevée et régulière. Dans ces cas là, tout est possible. Les palefreniers parlent encore avec dégoût du jour où le mage Ulfius a fait « cuire » un mélange de soufre et de zinc : la puanteur est restée imprégnée dans le fournil pendant près d'une semaine, et le pain avait un drôle de goût...

U – Logis des apprentis. Les deux apprentis ont leurs aises dans les deux dortoirs (accompagnés d'une salle d'eau) qui composent ce logis. C'est là que les personnages présentés comme des apprentis logeront. Les occupants légitimes leur céderont de la place en maugréant dans leur barbe (les mesquineries du Bougon se font toujours sentir).

V – Cuisine et dépendances. Le chef cuisinier qui régale l'Alliance est le seul maître à bord. Il mène ses marmitons « à la baguette » et règne en despote dans

son domaine. Nul ne lui en tient rigueur car ses menus sont exceptionnels.

W – Atelier de fabrication de parchemins. Un artisan y travaille en permanence les peaux de mouton pour fournir les mages en parchemins.

X – Réfectoire. Même si certains mages font des pieds et des mains pour que les repas leur soient servis dans leur laboratoire personnel, le cuisinier reste intraitable : tout le monde mange à la même heure et au même endroit : au réfectoire. Celui-ci est séparé en deux parties : l'une pour les mages, les compagnons et leurs invités de marque ; l'autre pour les serviteurs ordinaires et les apprentis.

Y – Cimetière. On peut y trouver les tombes des Bénédictins qui occupaient précédemment le monastère. Depuis trente ans, quelques tombes nouvelles ont été creusées, pour des serviteurs ou des compagnons. Méraugis est le premier mage à décéder, et il a été enterré il y a une semaine. Tout comme l'église, le cimetière est une terre consacrée.

Z – Accès aux cavernes. La majeure partie de ces grottes naturelles n'a pas été explorée. Le réseau creusé au cœur de la falaise est immense, et seules les premières salles et couloirs sont aménagés. Exploitant la source d'eau chaude qui y coule, les mages ont installé des bains. Un puits creusé par les moines permet aussi l'approvisionnement en eau froide. De plus, la fraîcheur qui règne dans des cavernes plus éloignées a permis la construction d'une glacière. Les mages disposent donc de glace tout au long de l'année (pour mener des expériences à basse température !).

Un « donjon », dernière retraite en cas d'attaque, a été creusé et fortifié par les mages. Cette zone abrite aussi une petite prison, où les serviteurs ivres morts cuvent quelquefois leur vin. Cependant, les mages ont construit une cellule spéciale, protégée magiquement, pour garder prisonniers si besoin est des êtres surnaturels, un mage renégat ou un nécromancien. Dans cette pièce, le captif ne peut utiliser son arsenal magique pour s'évader.

AA – Herboristerie et hôpital

C'est dans ce laboratoire que frère Apollos transforme ses herbes médicinales en baumes et en sirops. La deuxième salle, comportant six lits, permet de recevoir les malades ayant besoin de calme, d'isolement ou d'une surveillance particulière de la part de l'herboriste. Le jardin où frère Apollos cultive ses herbes se trouve dans l'enceinte même, juste à la porte de l'herboristerie.

Hors de l'enceinte, on trouve à quelques centaines de mètres le jardin potager, trois champs cultivés, deux bergeries et un vivier.

Les Habitants

Les mages de l'Alliance du Blanc Maisnil se sont regroupés dans ce monastère isolé pour travailler à l'écart du monde et de la politique quelquefois houleuse qui agite les hommes... et l'Ordre d'Hermès. Infatigables chercheurs, ils explorent les diverses voies de la magie, tentant de créer des sorts originaux ou d'inventer de nouvelles expériences alchimiques. On pourrait presque dire que ces mages sont des théoriciens passionnés de recherche fondamentale... L'aura assez forte du lieu ainsi que la proximité d'une *regio* féerique font de cette place un endroit idéal pour les expérimentations. Il semblerait aussi que les cavernes creusées dans la falaise renferment une assez grande quantité de virtus *aquam* et *terram* bruts, mais seul Méraugis a réussi un jour à en rapporter après plusieurs jours d'exploration (tiens, tiens !).

En temps normal, les mages collaborent uniquement pour les problèmes qui concernent l'Alliance. Chacun veille jalousement sur ses recherches, pour être le premier à publier ses découvertes. Il arrive que les conseils soient parfois houleux, mais les mages se respectent et se tolèrent les uns les autres... enfin en temps normal, car depuis l'arrivée du Bougon, le climat est orageux.

Les mages

● **Elzéar,** Maison Bonisagus (75 ans) (Logis : G)

L'un des quatre fondateurs du Blanc Maisnil et chef de celui-ci, Elzéar dirige l'Alliance quand le besoin s'en fait sentir. Mais il laisse le plus souvent la bride sur le cou à ses collègues. Il est vrai que peu de dissensions divisent normalement les mages. Elzéar aurait fait un excellent abbé : il est d'une nature douce et fait preuve d'une grande bonté... mais il sait être ferme quand il le faut. L'apparente bonhomie du vieux mage ne doit pas tromper : il faut son autorisation pour entreprendre quoi que ce soit au sein de l'Alliance.

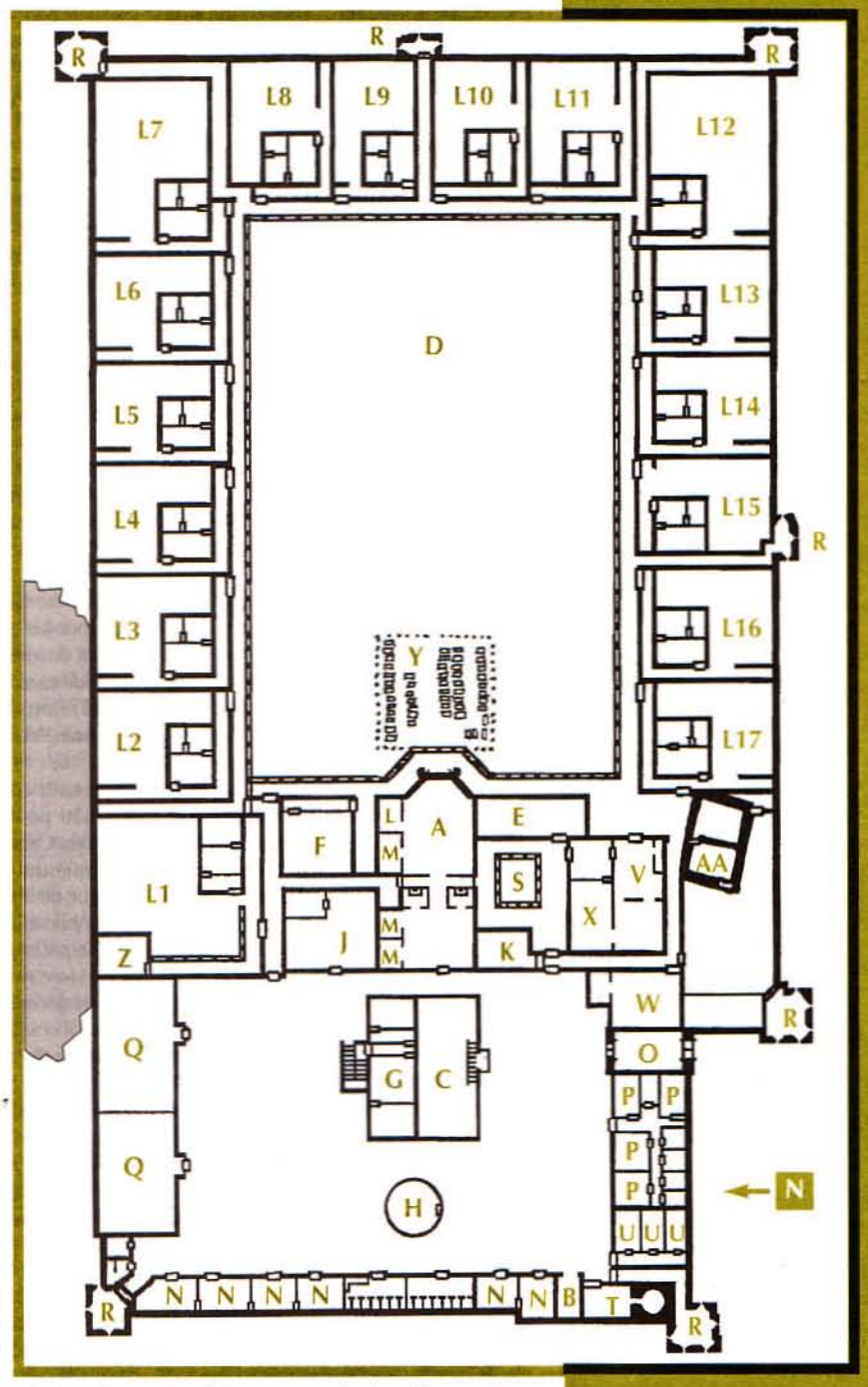
Réputation : Erudit 4 (Ordre d'Hermès)

Traits de caractère : Doux +2, Ferme +2, Hospitalier +1, Pratique +1

● **Méraugis,** Maison Verditius (décédé à 82 ans) (Logis : L 1)

Grand ami d'Elzéar, Méraugis était le doyen des mages et l'un des fondateurs de l'Alliance. Spécialisé dans la magie de l'air et du feu, il rêvait depuis longtemps de publier un ouvrage sur la maîtrise des formes des flammes, et tentait surtout de trouver un moyen pour les emprisonner dans un matériau non conducteur de chaleur. Petit, avec une certaine tendance à l'embonpoint, il était réputé pour ses crises de râleries et ses remarques acerbes qui lui valurent de s'attirer l'antipathie de presque tous les mages de l'Alliance. Cependant, il était respecté pour son savoir et sa compétence. Sa rivalité avec Ulfius était bien connue : les deux hommes travaillaient pratiquement dans le même domaine et se livraient en permanence à une sorte de espionnage « industriel »...

Méraugis était affilié à la Maison Verditius. Il a confectionné de nombreux objets magiques ; la plupart sont maintenant enfermés dans les appartements d'Elzéar, mais certains à l'apparence anodine traînent encore dans son laboratoire ou son bureau.



Josselin

Int +3, Per +2, For -1, Ene +1, Pré -2, Com -1, Dex 0, Viv 0 ; Cr 2, In 3, Mu 12, Pe 5, Re 1 / An 15, Aq 2, Au 2, Co 8, Me 7, Te 5

Galescin

Int +1, Per 0, For -3, Ene 0, Pré -1, Com +4, Dex -1, Viv -1 ; Cr 4, In 5, Mu 4, Pe 5, Re 5 / He 4, Ig 3, Im 2, Me 3, Vi 2

Urbain

Int +2, Per +1, For -1, Ene -2, Pré -1, Com -1, Dex, +2, Viv 0 ; Cr 2, In 8, Mu 6, Pe 7, Re 3 / An 2, Aq 8, Au 4, Co 4, He 12, Ig 3, Te 2, Vi 6

Thorold

Int +1, Per +3, For -1, Ene +1, Pré 0, Com -1, Dex -1, Viv 0 ; Cr 2, In 5, Mu 10, Pe 8, Re 7 / An 2, Co 10, He 3, Ig 7, Im 4, Te 7, Vi 5

Réputation : Vindicatif 2 (Alliance)
Traits de caractère : Rusé +2, Grognon +1, Sensé +1, Persévérant +1

● **Ulfius,** Maison Flambeau (65 ans) (Logis : L 7)
Très grand et d'une maigreur extrême, Ulfius n'a pas une apparence qui inspire la sympathie. Son nez en bec de corbeau et ses traits taillés à la serpe n'arrangent pas les choses. Il ne parle pas beaucoup et s'exprime généralement en phrases concises et précises. La richesse (certains disent la préciosité) de son vocabulaire dénote une origine noble, mais Ulfius a toujours refusé de parler de sa famille et de ses origines. C'est l'un des fondateurs de l'Alliance.
A la différence de Méraugis, il étudie les flammes surtout pour leur aspect destructeur. Les querelles théoriques qui opposaient les deux hommes troublaient souvent le calme de la bibliothèque...
Réputation : Froid 2
Traits de caractère : Insatisfait +3, Précieux +2, Grave +1, Meneur +1

● **Clarembaut,** Maison Jerbiton (53 ans) (Logis : L 12)
Le dernier des fondateurs et le plus jeune d'entre eux, Clarembaut est l'ami personnel du père Ambrose, l'abbé de St-Anthelme. C'est grâce à lui que les relations sont aussi cordiales entre les mages et les Bénédictins, et c'est son intervention directe qui a permis la « récupération » du monastère pour l'Alliance. Beau comme un dieu grec, Clarembaut a très bien supporté le passage du temps. Il est parfaitement conscient de sa belle apparence et traite les gens moins favorisés par la nature avec un certain mépris... Sa morgue cache un cœur d'or, mais il faut creuser profond avant découvrir ses qualités.
Traits de caractère : Méprisant +3, Suffisant +2, Tapageur +1, Charitable +1

● **Ferraud,** Maison Bonisagus (34 ans) (Logis : L 2)
Ancien apprenti d'Elzéar, Ferraud n'est pratiquement jamais sorti de la vallée. Passionné de recherche pure, il ne montre aucun intérêt pour le monde extérieur. Constamment plongé dans ses réflexions, c'est un éternel rêveur. Ses gaffes sont célèbres parmi les serviteurs, et sa distraction légendaire. Ses longues moustaches noires sont d'ailleurs souvent rongées par les acides qu'il manipule dans son laboratoire.
Traits de caractère : Distrait +3, Peureux +1, Rigoureux +1, Mondain -2

● **Sévérian,** Maison Verditius (42 ans) (Logis : L 15)
Lui aussi un ancien apprenti d'Elzéar, Sévérian s'est voué à la fabrication d'armes magiques. Il tente de mettre au point un poignard au tranchant inaltérable, et dont le vol est soutenu par le mouvement de l'air. Il aime tourmenter son apprenti, Dodinel, et compte le maintenir à son service le plus longtemps possible. Sévérian ne s'est jamais entendu avec Méraugis, qui le traitait ouvertement de sadique lors des conseils.
Réputation : Sadique 2
Traits de caractère : Nerveux +2, Dur +2, Sophistiqué +1, Cruel +1

● **Josselin,** Maison Criamon (38 ans) (Logis : L 4)
Depuis quelques temps, Josselin s'aventure dans les profondeurs des cavernes qui s'ouvrent sur l'ancien monastère. A la recherche de la réponse à l'Enigme, il passe le plus clair de son temps à méditer. Ses explorations souterraines ne lui ont cependant pas rapporté le moindre pion de virtus, et il a eu une altercation à ce sujet avec Méraugis ; lors d'un conseil, il avait sommé le vieux mage d'expliquer devant tous comment il s'était procuré le virtus *aquam* distillé dans son laboratoire...
Traits de caractère : Patient +3, Tentateur +1, Impudique +1, Tortueux +1

● **Galescin,** Maison Merinita (28 ans) (Logis : L 10)
Galescin ne s'est pas installé au Blanc Maisnil pour y faire de la recherche fondamentale. Il a été attiré par la proximité de la *regio* féerique. Son rêve est de rencontrer des êtres féeriques pour pouvoir les observer. Il n'a malheureusement pas compris que ces créatures possèdent une forte dose de malice, et qu'elles ne se laisseront pas étudier comme un mouton se laisse tondre... Rêveur, il n'est pas très au fait des dures réalités du monde, et il a tendance à s'emporter contre les gens qui tentent de lui remettre les pieds sur terre.
Traits de caractère : Sentimental +2, Tendre +1, Révolté +1, Fantasque +1

● **Urbain,** Maison Bonisagus (31 ans) (Logis : L 16)
D'une taille colossale, Urbain semble plus être bâti pour manier une épée qu'un alambic. Cependant, c'est un mage méthodique qui tente d'établir une systématique de la distillation des plantes et de son application pratique pour la confection de philtres. Il espérait pouvoir collaborer avec Méraugis, et regrette amèrement le décès de celui-ci. Sans son soutien moral, il n'a pas le courage de continuer ses recherches. Il croyait que son apprenti, Gormond, l'épaulerait mais la paresse de ce dernier met un dernier obstacle à ses projets...
Traits de caractère : Routinier +3, Susceptible +3, Sceptique +2, Professionnel +1, Persévérant -2

● **Thorold,** Maison Ex Miscellanea (37 ans) (Logis : L 13)
Dégoûté de la mauvaise réputation encourue par sa maison dans les autres Alliances, Thorold est pratiquement venu s'installer par dépit au Blanc Maisnil. Il ne peut s'empêcher de se présenter comme une éternelle victime et ses jérémiades finissent toujours par faire craquer ses collègues. En fait, Thorold pratique cette subtile technique d'usure pour arracher des concessions des autres mages, et finit presque toujours par obtenir ce qu'il veut. Il est à noter que Méraugis était quasiment le seul à le remettre impitoyablement à sa place, et qu'il ne s'était jamais laissé manipuler.
Traits de caractère : Insupportable +3, Doué +2, Rusé +1, Meneur +1

Les apprentis

Il n'y a que deux apprentis au Blanc Maisnil, étant donné la nature des recherches des mages de l'Alliance. Cependant, deux d'entre eux ont fait exception et ont accepté de former des « jeunes ». Le hasard a mal fait les choses : Urbain qui cherchait quelqu'un de persévérant et de talentueux pour le seconder est tombé sur le tire-au-flanc, tandis que Sévérian s'ingénie à brimer le plus talentueux des apprentis.

● **Gormond** (21 ans) (Logis : U)
En devenant apprenti, Gormond était persuadé que la vie facile venait de commencer. Pour lui, un mage était quelqu'un qui n'avait qu'à claquer des doigts pour qu'un poulet rôti tombe dans son assiette. Malingre et souffreteux, il pensait que ses problèmes allaient être résolus. Il s'est lourdement trompé et regrette amèrement son choix de « carrière ». Malheureusement, il a coupé tous ses ponts et ne peut plus revenir en arrière. Alors il traîne ses chausses dans les couloirs de l'Alliance, méritant à peine sa pitance et cherchant à en faire le moins possible...
Réputation : Voleur 1 (Serviteurs de l'Alliance)
Traits de caractère : Voleur +3, Paresseux +2, Pudique +1, Mécontent +1

● **Dodinel** (17 ans) (Logis : U)
Véritablement doué pour la magie, Dodinel a l'étoffe d'un grand mage. Heureusement, il est doté d'un bon sens pratique et d'une grande endurance. Il sait prendre la vie avec philosophie, qualité ô combien nécessaire vue la dureté de son maître, Sévérian. Dodinel supporte brimades et remontrances avec patience. Il sait qu'un jour il sera libre de parcourir le vaste monde avec un sceau de l'Ordre d'Hermès dans sa poche.
Traits de caractère : Plein d'humour +2, Persévérant +2, Doué +1, Endurant +1

Les compagnons

● **Gauthier Moïta,** autocrate (43 ans) (Logis : L 3)
Gauthier gère la vie quotidienne de l'Alliance. Sans lui, le chaos s'installerait rapidement. L'une de ses phrases favorites est « les mages n'ont aucun sens pratique ! » Il gère les provisions, les commandes de matériel, s'occupe de la comptabilité (avec Antonin), règle les salaires des serviteurs, recrute de nouveaux domestiques, etc. L'un de ses plus grands soucis est le manque de revenus de l'Alliance, et il se plaint amèrement de cet état de fait à toutes les réunions du conseil. Il n'est absolument pas impressionné par les mages qu'il côtoie, et ne se gêne jamais pour exprimer le fond de sa pensée (toujours en termes courtois).
Traits de caractère : Autoritaire +3, Direct +1, Prudent +1, Aimable -2

● **Frère Apollos,** herboriste (52 ans) (Logis : L 17)

Ancien croisé, Apollos est entré dans les ordres sur le tard. Il connaît le monde et les hommes, et sait que ces congénères sont faillibles. Dégoûté par la guerre, il s'est consacré à soulager les maux physiques ou spirituels de ses semblables. Quand les moines ont quitté le monastère, il est parti à contrecœur car il adorait le calme de la vallée. Finalement, il a obtenu l'autorisation de l'abbé de Saint-Anthelme pour revenir officiellement « garder la bibliothèque » et prendre en charge les âmes des habitants du Blanc Maisnil (si vous avez lu quelques Chroniques de frère Cadfæl d'Ellis Peters, prenez ce bon moine comme modèle).

Réputation : Excentrique 2 (monastère de St-Anthelme)

Traits de caractère : Fraternel +2, Avisé +1, Charitable +1, Curieux +3

● **Humbert Iriart,** bibliothécaire (54 ans) (Logis : L 5)

Humbert est persuadé d'avoir trouvé une sinécure. Logé, nourri (et avec quels raffinements !), blanchi, il peut assouvir sa passion des livres sans le moindre remords. Quand il n'est pas en train de reclasser pour la énième fois ses chers ouvrages, il confectionne des reliures ou restaure les livres les plus abîmés. Myope comme une taupe, il se heurte constamment au mobilier... et aux gens qu'il croise. Il est ainsi responsable de plusieurs catastrophes dans les laboratoires des mages, alors qu'il venait leur apporter quelques livres. Mais sa gentillesse lui a permis de conquérir l'amitié de presque tous (sauf de Sévérian, bien sûr), et on ne lui tient pas rancune trop longtemps de ses maladresses.

Traits de caractère : Athée +3, Obséquieux +2, Epicurien +2, Aimable +1.

● **Antonin Mastier,** scribe (31 ans) (Logis : L 14)

Antonin passe la majeure partie de son temps plongé dans les parchemins. Quand il ne vérifie pas la comptabilité de l'Alliance, il recopie les thèses et ouvrages des magiciens pour en faire des livres... Dans ses rares moments de temps libre, il se réfugie dans le petit cloître (S) pour jouer du luth, instrument qu'il chérit par dessus tout.

Traits de caractère : Verbeux +3, Malin +1, Paillard +1, Indulgent -2

● **Désier le Court,** forestier (50 ans) (Logis : L 11)

De petite taille et brun de peau, d'aucuns disent que Désier a des origines basques... Mais personne n'ose remettre en doute sa parenté devant lui. Désier s'occupait de surveiller les forêts à l'époque des moines. Ces cheveux sont maintenant bien argentés, mais il est encore très vigoureux et reste à la hauteur de sa tâche. Sa vue est toujours aussi perçante. Calme de nature, il est l'un des rares habitants de l'Alliance à entretenir de bonnes relations avec les villageois. Son arc court est un souvenir de famille, et il refuse de s'en séparer.

Réputation : Vue perçante 2 (village)

Traits de caractère : Réticent +2, Brave +2, Loyal +1, Impulsif +1

Les serviteurs

Les gardes ont un armement standard. Ils sont bien organisés, mais pas vraiment énergiques car ils n'ont encore jamais dû intervenir pour protéger les mages. La mission la plus dangereuse qu'ils ont eu à effectuer a été de tuer un sanglier qui ravageait les cultures. Fils de paysans et de bergers de la région, ils n'ont pas de vraie formation au métier des armes (sauf le sergent de la *turbula*).

Les paysans, palefreniers, cuisiniers et autres domestiques sont « normalement » loyaux et contents de leur sort. Le Blanc Maisnil est un endroit où il fait bon vivre au rythme du temps et des saisons...

Et le monde extérieur...

Les contacts de l'Alliance avec le monde extérieur sont rares de par la situation isolée de l'ancien monastère. Les mages n'entendent que les informations les plus générales, et même les grandes nouvelles leur parviennent toujours un peu en retard. Les Toques Rouges font de rares visites, mais uniquement lorsqu'il s'agit de problèmes importants. L'Alliance n'entretient aucun espion... les mages n'ont cure des mouvements qui agitent le monde extérieur ; leurs recherches sont bien plus vitales ! Au sein de l'Ordre d'Hermès, l'Alliance est respectée mais n'a pratiquement aucun pouvoir. Les décisions importantes sont prises sans demander l'avis de ses mages.

L'Alliance n'a que très peu de rapports avec la noblesse. Le territoire sur lequel elle s'est installée appartenait en propre à l'Eglise. Quand les moines ont fui, personne ne s'est soucié de revendiquer les terres, qui sont retournées en friche. Le seigneur local, sire Enguerrant de Vignemale, est heureux que quelqu'un occupe enfin la région et l'empêche de devenir sauvage.

Les relations du Blanc Maisnil avec les Bénédictins de l'ancien monastère sont excellentes. Les moines se sont maintenant installés à la sortie de Barèges, et l'abbé est un ami personnel de Clarembaut. L'évêque de la région n'est pas au courant de leurs bonnes relations (s'il ne sait rien, il ne peut pas leur interdire de se fréquenter !). Les moines vont fréquemment faire des visites à l'Alliance, et les mages, quand leurs recherches leur en laissent le temps, leur rendent la politesse. C'est pour cela que l'église est entretenue et que des services religieux sont célébrés par frère Apollos.

Par contre, les relations avec les paysans voisins sont beaucoup plus tendues. Ils sont craintifs autant qu'hostiles, et font généralement tout leur possible pour mettre des bâtons dans les roues aux mages et à leurs servants. Ils n'iront pas jusqu'à attaquer l'Alliance, mais ils seraient ravis de fournir d'excellentes informations à des agresseurs éventuels. En fait, ils sont les victimes des niches et autres plaisanteries de mauvais goût des quelques êtres féeriques de la région, et font porter le blâme de ces nuisances aux mages.

L'Alliance n'a encore ni ennemis, ni alliés, mais qui sait ? Peut-être se manifesteront-ils un jour... Ah si... Elle compte un ennemi de taille actuellement : un certain Bougon qui sème la pagaille !

Les ressources pécuniaires du Blanc Maisnil sont très limitées. Gauthier gère un pécule de dix mille pièces d'argent, mais l'Alliance n'aura aucun moyen de compléter ses réserves une fois son trésor dépensé. Il est urgent que les mages augmentent leurs revenus...

Ressources magiques

La bibliothèque est excellente, et contient plus de deux cents niveaux de sortilèges. Ils comprennent toutes les techniques et les formes. Notez-les au fur et à mesure que vous les choisirez, selon vos besoins. La bibliothèque classique contient un grand nombre d'ouvrages généraux ainsi que des titres plus spécialisés. Des livres de théologie et des ouvrages religieux ont été abandonnés par les moines. Ils se rendent d'ailleurs quelquefois à l'Alliance pour les consulter, et n'ont jamais désiré les emporter. Ils considèrent que les livres se trouvent très bien là où ils sont, protégés des dangers « de la grande ville ».

La cellule mystique de la prison, située dans les cavernes, dispose d'un enchantement naturel. Elle permet d'emprisonner un mage en relative sécurité, puisque à l'intérieur de ses murs, aucun sortilège ni rituel ne peut être lancé. Cette propriété est due à une roche métallique étrange qui recouvre les parois de la salle (la porte a été protégée de la même façon en la « saupoudrant » de poussière de roche). Cette substance « absorbe » l'énergie magique. Le filon de très petite taille n'a permis la construction que d'une seule cellule.

Les cavernes renferment aussi du virtus *aquam* et *terram* bruts, sous la forme d'une eau de source aux reflets argentés pour le premier, et de concrétions minérales cuivrées pour le second. Les mages savent que ces sources de virtus existent mais n'ont pas encore réussi à trouver le moyen de le « récolter » convenablement. On peut récupérer environ trente pions par an.

Depuis le retour du Bougon, des êtres féeriques (du genre « lutin ») rôdent souvent dans les lieux. Ils resteront dans le monastère ou dans la forêt avoisinante, venant de temps en temps faire des farces et semer le chaos. Dès le début de ce scénario et pour « toujours », les personnes présentes dans l'Alliance devront lancer un désastre supplémentaire à chaque fois qu'ils obtiennent un zéro (y compris pour les expériences de laboratoire).

Gormond

Int +1, Per +1, For -2, Ene -2, Pré -3, Com +3, Dex +2, Viv 0 ; Mu 1, Re 1 / Co 1, Ig 1, Me 1

Dodinel

Int +3, Per +1, For -1, Ene +1, Pré -1, Com +1, Dex +1, Viv -1 ; Cr 1, Mu 1, Pe 2, Re 1 / An 2, Aq 1, He 1, Ig 2, Im 1, Vi 1

Compagnons et serviteurs

Consultez le livre des règles p.24-31 en prenant les vocations comme modèle.

Paysan

Caractéristiques moyennes (0)
Compétences : **Langue maternelle 5, Bagarre 2, Massue 2, Esquive 2, Profession (agriculture, forge, élevage, etc.) 5**
Confiance : **1**
Traits de caractère : **Méfiant +1, un trait choisi sur l'instant pour chaque individu +1**
Armes et armures : **Attaque massue (+4/+5/+5). Défense massue (+4). Esquive +2. Total d'encaissement +1 (fourrure ou veste de cuir). Total de fatigue 0**

Bougon

Côté apparence physique, imaginez une espèce de Marsupilami au pelage noir, avec une queue de longueur « normale » et qui dégage une odeur de bouc.
Côté caractère, tout est simple : il est perpétuellement de mauvais poil et pourrait donner des cours de mauvaise foi, mais il n'est pas très intelligent ! A propos, il parle à merveille la langue des hommes et est doué d'exceptionnels talents d'imitateur...
Force féerique: 15
Statistiques de base : Taille -2, Int -1, Per +1, For 0, Ene +4, Pré -3, Com +2, Dex +4, Viv +5.
Traits de caractère : Sale caractère +6, Mauvaise foi +5, Malveillant +4
Scores de combat
Morsure : Initiative +6, Attaque +3, Dégâts +5 Fatigue n.a., Défense +5 (11), Encaissement +5 (11). Le fer lui inflige +1 point de dégâts.
Niveaux de santé : Indemne, -1, -5, Incapacité
Compétences : discrétion 10, vigilance 5, athlétisme 6.
Pouvoirs : manipulation des émotions MuMe 15, 2 points. Il peut affecter jusqu'à trois personnes en même temps.
Si on l'attaque, il crée un sentiment de haine intense entre ses agresseurs pour couvrir sa fuite.

L'enquête

L'appartement de Méraugis

Le logis de Méraugis a été fermé et scellé par Elzéar dès la découverte du meurtre. Les lieux sont donc en l'état. Méraugis a utilisé un sortilège pour maintenir un poignard en l'air et le plonger dans son dos avec une force inouïe.
Comme il n'y a pas vraiment eu assassinat, la récolte d'indices est très maigre, mais quelques faits permettront aux enquêteurs de découvrir la vérité :

- L'analyse de traces de magie résiduelle est brouillée : c'est un laboratoire où des dizaines de sorts ont été lancés au cours des derniers mois...
- L'arme du « crime » est l'un des poignards d'Ulfius (Méraugis le lui a dérobé). Si l'on interroge Elzéar, qui a retiré l'arme du corps, il pourra révéler que l'arme était plongée dans le corps de la victime non pas « jusqu'à la garde », mais jusqu'au pommeau ! Méraugis a mal dosé l'énergie de son sortilège.
- Un domestique a apporté des draps dans la chambre de Méraugis. C'est le dernier à l'avoir vu voir vivant. Il a ensuite nettoyé le couloir attenant et n'a vu personne entrer dans l'appartement du mage, jusqu'au moment où il est revenu nettoyer le laboratoire du mage. C'est alors qu'il a découvert le corps. Personne n'a pu entrer !
- Méraugis a laissé une lettre où il confie ses soupçons à l'égard d'Ulfius, « qui cherche à lui dérober le résultat de ses recherches ». Si l'on compare les carnets de laboratoire des deux magiciens, on se rend compte qu'ils ne travaillaient pas du tout dans la même direction.
- Méraugis a laissé un testament récent où il lègue ses biens à sa famille. Il semble parfaitement s'attendre à mourir dans les prochains jours.
- On finit par trouver un parchemin rédigé de la main même de Méraugis, décrivant un sortilège qui permet de maintenir un objet immobile dans l'air, puis de le projeter avec violence. Cette note a été oubliée par le mage dans un ouvrage qu'il a consulté à la bibliothèque magique (gardez cet indice pour la fin).

Rumeurs & on-dit

Voici les différentes rumeurs qui circulent dans l'Alliance à propos de la mort de Méraugis. Les enquêteurs pourront en prendre connaissance en discutant avec les habitants des lieux, en gagnant leur confiance et en veillant à ne pas attirer l'attention par des questions trop directes... Reprenez aussi tous les faits énoncés dans la description des personnalités de l'Alliance. L'abondance de fausses rumeurs et d'accusations gratuites est due à l'intervention du Bougon, qui sème la zizanie.

- Frère Apollos s'est violemment disputé avec Méraugis trois jours avant le meurtre. Un domestique a entendu le mot « mort » prononcé plusieurs fois au cours de leur altercation (vrai).

Si l'on interroge frère Apollos, le moine semble vraiment mal à l'aise. Si on gagne sa confiance, il finit par révéler qu'il soignait Méraugis pour une maladie des bronches persistante. Bourrelé de remords, il avoue enfin avoir annoncé au mage, sous le coup de la colère, qu'il était condamné et qu'il n'avait plus que quelques semaines à vivre... C'était faux, bien sûr, mais Méraugis l'avait tellement énervé à propos d'une herbe qu'il n'avait pas cultivée qu'il s'était laissé emporter. Pour lui, l'assassinat reste vraiment mystérieux.

- Elzéar aurait refusé à Méraugis l'autorisation d'acheter de nouveaux matériaux pour son laboratoire (faux).
- Méraugis allait bientôt publier sa fameuse thèse sur l'emprisonnement des flammes. Il touchait au but, et brûlait de mettre la dernière touche à son œuvre. Sa gloire était alors assuré au sein de l'Ordre d'Hermès (faux).
- Méraugis a insulté Elzéar, Sévérian, Ulfius... enfin tous les mages de l'Alliance. Cette rumeur reviendra plusieurs fois sur le tapis. Changez à chaque fois le nom de la personne ainsi vilipendée. Le Bougon a fait des siennes et a encouragé Méraugis a lancer de multiples attaques verbales sur ses collègues (vrai).
- Ulfius était un rival de Méraugis pour ses recherches magiques. Il lui avait récemment dérobé le secret d'un nouveau sortilège, ce qui avait plongé le vieux magicien dans une profonde colère (vrai).
- Clarembaut a promis à Ulfius qu'il « l'aiderait dans ses projets » (faux).
- Ferraud n'est pas vraiment distrait, et c'est une apparence qu'il cultive pour mieux espionner les travaux de ses confrères (faux).
- Sévérian fabrique des poignards magiques (vrai).
- Sévérian a menacé Méraugis la dernière fois que celui-ci l'a traité de sadique au conseil. Il l'a mis en garde « de stopper ce petit jeu, sinon il trouverait le moyen de le faire taire définitivement... » (vrai).
- Josselin a volé du virtus *aquam* à Méraugis (faux).
- Galescin a rencontré une drôle de créature dans les cavernes (vrai). Il s'agit, bien sûr, du Bougon ! Le mage n'a pas pu engager de dialogue et personne ne l'a vraiment cru. Il rêve de reprendre contact avec « cette étrange bestiole » pour l'étudier.
- Dodinel voulait quitter le service de Sévérian pour devenir l'apprenti de Méraugis. Le jeune homme commence à en avoir assez de son ancien maître ! (vrai).
- Méraugis a surpris Gauthier en train de détourner de l'argent (faux).
- Humbert a fait échouer la dernière expérience de Méraugis en renversant un alambic dans son laboratoire. Le vieux mage lui avait alors promis de le faire renvoyer (vrai).
- Il manque des pigeons voyageurs ! Quelqu'un a envoyé des messages en secret (faux).

Les paysans et les légendes locales

Les villageois sont harcelés depuis plusieurs semaines par le Bougon et ses amis. Victimes d'un certain nombre de très mauvaises plaisanteries, ils rendent les mages responsables de ces sales tours. Si les enquêteurs descendent au village pour poser des questions, ils seront pris à parti par des paysans enragés : leur vie est en danger s'ils ne se défendent pas. S'ils ont pris soin de se faire accompagner par quelques gardes, les furieux se décourageront quand cinq d'entre eux auront mordu la poussière.
Dans les discussions houleuses qui s'ensuivront, les enquêteurs pourront comprendre que des créatures féeriques sont à l'œuvre...

Le monastère Saint-Anthelme

Une visite au monastère, à Barèges, permet d'établir une corrélation entre les faits actuels et les événements qui ont précédé la fuite des moines.
Les circonstances sont étrangement similaires : climat de suspicion, colères impromptues, disputes et querelles incessantes et enfin manifestations « surnaturelles » (objets qui disparaissent, portes qui claquent, etc.) Là encore, la manifestation d'une créature féerique est plus que plausible.

Le Bougon

Les personnages devraient finir par se rendre compte qu'il y a de l'électricité dans l'air. Pour sauver l'Alliance, il faut contacter le Bougon et conclure un marché avec lui.
Il suffit de traîner suffisamment longtemps dans les cavernes pour le rencontrer : il déteste qu'on vienne fouiner « chez lui » et se montrera pour chasser *manu militari* les importuns. C'est là qu'il convient d'entamer les difficiles négociations, qui devraient aboutir positivement si les personnages se montrent convaincants et raisonnables.
Une fois cet épineux problème réglé, les personnages peuvent demander (ou se voir offrir par Elzéar s'ils sont trop modestes pour réclamer leur dû) une récompense approprié à leur statut : « savoir » magique, somme d'argent, acceptation dans l'Alliance...

Jouer avec Simulacres

Les quatre premiers scénarios adaptés...

Simulacres est un jeu de rôle universel, et il est théoriquement possible de faire jouer n'importe quel scénario avec ses règles. En pratique, cela n'est pas possible car, plus que les règles, certains jeux ont un environnement si particulier qu'il faut déjà bien connaître le jeu pour les appréhender.
Et alors, pourquoi utiliser Simulacres plutôt que le jeu original ? C'est pourquoi les adaptations suivantes ne concernent que les scénarios qui peuvent facilement se transposer dans un univers générique, et non plus spécialisé.
Nous supposons bien sûr que vous possédez les hors-série n° 10 *Simulacres* ou n° 12 *SangDragon*.

Scénario Space opera : Plus froid que l'espace (p.5)

Ce scénario fait appel à une agence de détectives, concept un peu particulier à l'univers de Star Wars. Je vous conseille donc, si vous le faites jouer avec Simulacres, de gommer toute référence trop marquée à cet univers en ne gardant que les races extraterrestres. Ainsi, l'univers développé par Jack Vance dans *La saga des Princes Démons* (Presses Pocket), ou encore mieux : *Alastor* (J'ai Lu), pourra tout à fait convenir.
Gardez simplement l'idée d'une civilisation galactique vaste, où un pouvoir centralisé fait subir de légères vexations bureaucratiques à la population, ainsi que l'idée que les détectives privés sont souvent des indicateurs du pouvoir. Comme la Force ne joue pas de rôle dans le scénario, n'en tenez pas compte.
En ce qui concerne les vaisseaux spatiaux, vous n'aurez pas à vous en soucier, aucun combat, aucune poursuite n'est au programme.

Les PMJ

Pas besoin d'originalité ici, tous les Personnages du Meneur de Jeu (PMJ) courants sont considérés comme PMJ Faibles. Les races extraterrestres robustes (comme les Dargas) sont des PMJ Moyens. Chacune des personnes que doivent retrouver les détectives sont des PMJ Forts. Il n'y a que Zonda et Kaoda qui sont considérés comme des PMJ Exceptionnels (mais uniquement dans le domaine du combat).

Les armes

Blasters : armes de poing énergétiques, portée de 30 m. **Charge :** 30 coups. **Dégâts :** [D]PV et [E]PS.
Vibro-lames : poignards vibrants énergétiques. Quasiment inoffensifs quand ils ne sont pas sous tension. **Durée de fonctionnement d'une charge :** 3 heures. **Dégâts :** [I]PV.

Scénario Science-fiction cyberpunk : Double Cauchemar (p. 42)

Le cyberpunk est un sous-genre de la science-fiction. Il se déroule dans un futur proche où les multinationales ont pris, de diverses manières, le contrôle des États. La misère et la violence sont le pain quotidien. La médecine a évolué jusqu'à produire de parfaites prothèses ; et l'informatique est telle que l'on peut se brancher directement le cerveau aux réseaux mondiaux, et vivre dans un univers virtuel.
Si vous possédez le supplément *Cyber Age* de Simulacres (chez Descartes, épuisé), vous pouvez vous référer aux divers métiers possibles, et aux possibilités de prothèses. Si vous n'avez que le hors-série n° 10, oubliez les prothèses et l'informatique. Cela ne veut pas dire qu'elles n'existent pas mais simplement que vous n'y avez pas accès.
Quant à l'aventure en elle-même, suggérez à vos joueurs de prendre des personnages de détectives privés, ou de journalistes. Pour l'ambiance et les décors, regardez *Blade Runner* (film de Ridley Scott) ; mais vous pouvez être plus légers et le jouer à la *Mike Hammer* (la série télé), avec la violence en plus...
En ce qui concerne les caractéristiques, les PMJ normaux sont toujours des PMJ Faibles, à l'exception de ceux qui savent se battre et qui sont des PMJ Moyens. Leur force vient plutôt de leur nombre et de leurs appuis politiques ou financiers.

Scénario Epouvante 1920 : La poussière à la poussière... (p. 26)

Pour jouer ce scénario sans le jeu L'appel de Cthulhu, il serait bon d'avoir lu quelques nouvelles de Lovecraft. Sinon, sachez juste qu'Abdul Al-Hazred est supposé avoir rédigé au Moyen-Âge un abominable traité de magie, capable de déchaîner sur Terre des horreurs venues d'un Ailleurs étrange et cauchemardesque. De plus, il existe dans notre monde des formes de vie non humaines, qui se cachent, et essayent de faire revenir leurs dieux oubliés.

Les Intervenants

Tous les passagers du bateau sont considérés comme des PMJ Faibles ou Moyens, suivant votre envie.

La femme et l'homme serpent

Ils peuvent avoir indifféremment une forme humaine, ou humanoïde reptilienne, mais ne peuvent changer de forme que deux fois par jour. Sous forme humaine, ce sont des PMJ Forts et sous forme reptilienne, des PMJ Exceptionnels, qui peuvent avec leurs crocs faire des dégâts de [D]PV, et avec leurs poings de [D]PS.

Horreur Chasseresse

C'est une espèce de serpent volant, long d'environ 12 m de long.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 10. **Points de souffle :** 10.
Points d'Énergie : 1. **Rapidité ⚡ :** 1.
Armure : 1/0/2. **Dégâts :** [D]PV (avec les crocs).

Goules

Habitants humanoïdes du monde souterrain, se nourrissant de chair humaine. Ce sont des PMJ Moyens, qui peuvent faire des dégâts de [C]PV (avec leurs crocs et leurs griffes).

Le Grand Adorateur

Test de Combat : 12. **Test de Perception :** 3.
Points de vie : 20. **Points de souffle :** 20.
Armure : 2/0/6. **Dégâts :** [F]PV et [F]PS.

Perte de santé mentale

De nombreuses circonstances peuvent troubler l'équilibre psychique de vos aventuriers. Pour gérer ceci, le plus simple est de leur faire faire à chaque fois un test Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain 🚶. S'ils échouent, ils perdront entre [A] et [D] EP (modulez en fonction de l'horreur de la situation). Quand un personnage arrive à 0 EP, il se retrouve pétrifié par l'horreur. Il ne peut s'enfuir ou réagir que grâce à un test réussi de Cœur ❤ + Désir 🔥 + Humain 🚶.

Scénario Médiéval-fantastique : Chef à la place du chef (p.12)

Ce scénario ne fait pas appel à un univers particulier et vous pourrez tout à fait l'insérer dans toute campagne médiévale-fantastique classique. Voici point par point les adaptations nécessaires.

Les intervenants

Gobelins

Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 3.
Points d'Énergie : 1. **Rapidité ⚡ :** 1.
Armure : 1/0/0. **Dégâts :** [C]PV (avec une arme).
Résistance à la magie : 5.

Hobgobelin

Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 4.
Points d'Énergie : 1. **Puissance 🎲 :** 1.
Armure : 1/0/0. **Dégâts :** [D]PV (avec une arme).

Zombie Ju-ju

Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 3.
Points de vie : 8.
Armure : 0/0/6. **Dégâts :** [E]PV
Résistance à la magie : spéciale pour tous les morts-vivants.

Zombie normal

Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 4.
Points de vie : 5.
Armure : 0/0/6. **Dégâts :** [C]PV

Considérez le grand zombie comme un zombie avec 6 points de vie. Le zombie Ju-ju sera un zombie fait à partir d'un vrai géant.

Démon Gardien

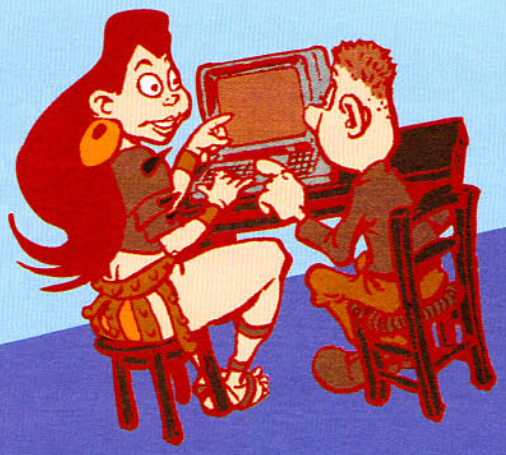
C'est un démon de grade 1, voir caractéristiques page 47 de *SangDragon*. Il a la capacité supplémentaire de cracher 1 fois par jour du feu pour [E]PV de dégâts, et le feu ne lui fait aucun dégât.

La magie

- **Livres :** tous les ouvrages de Kelek sont écrits en magie Hermétique, mais peuvent également servir aux autres magiciens à apprendre de nombreux sorts. On y trouve particulièrement les listes de Sorcellerie, Illusion et Nécromancie, de niveaux 1 et 2. Les sortilèges plus puissants sont malheureusement dans des livres réduits en poussière.
- **Illusions :** pour savoir si quelqu'un croit à une illusion il doit faire un test Esprit ✳ + Action ➡ + Mécanique ⚒ pour se convaincre de l'intangibilité de la chose s'il est matérialiste. Ou un test Cœur ❤ + Désir 🔥 + Humain 🚶 s'il est religieux. S'il croit à l'illusion, il en subit les conséquences, comme si l'image était réelle.
- **Objets magiques :** le miroir d'emprisonnement enferme en son sein toute personne qui le regarde et échoue à son test de résistance magique. Le miroir d'opposition crée un double exact du personnage en face de lui. Il a exactement le même équipement, et son désir le plus cher est de réduire à néant l'original. Les objets magiques sont dupliqués sans leurs capacités spéciales, mais le double d'un magicien sait lancer les mêmes sortilèges.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), ROGUE (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.

3615 ROGUE

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre… ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

ZAARDEN

par téléphone, au 36.68.00.63

Le premier jeu de rôle vocal, à thème médiéval-fantastique, vous conduit dans l'univers sonore de la très étrange contrée de Zaarden. (ex 36 70 07 70)

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

Médecins sans limites de l'espace-temps,
espions des mille galaxies,
chevaliers de l'intercontinuum,
ou renégats insaisissables...

... ce sont les MEGAS, les MESSAGERS GALACTIQUES

Toutes les règles, tout le background nécessaire au jeu, mais aussi les conseils pratiques du Major Mac Lambert aux Megas, des dizaines d'idées de scénarios, un scénario d'introduction et une longue campagne de 100 pages, des fiches de personnages, mais aussi des fiches pour le Meneur de Jeu, et un écran tout en couleur.

200 pages, 139F

DESCARTES EDITEUR

En vente dans votre boutique habituelle... **3615 DESCARTES**