CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

juin 95

HORS-SÉRIE N°15

Spécial vacances

FAIRE JOUER LES AUTRES

Des scénarios pour vos jeux de rôle préférés

JOUER SEUL

Un scénario solo, un labyrôle, des messages codés...

M 2159 - 15 - 45,00 F-RD

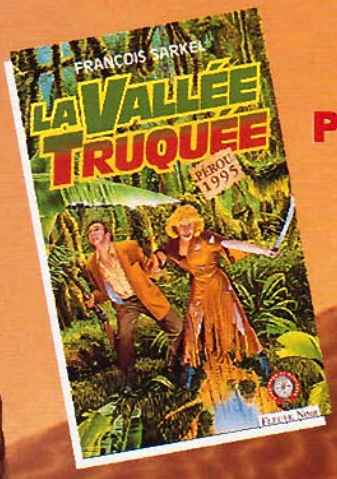
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

CAP SUR L'AVENTURE

il existe encore des terres inexplorées...

Caraïbes 1991

Kenya 1889



Pérou 1995

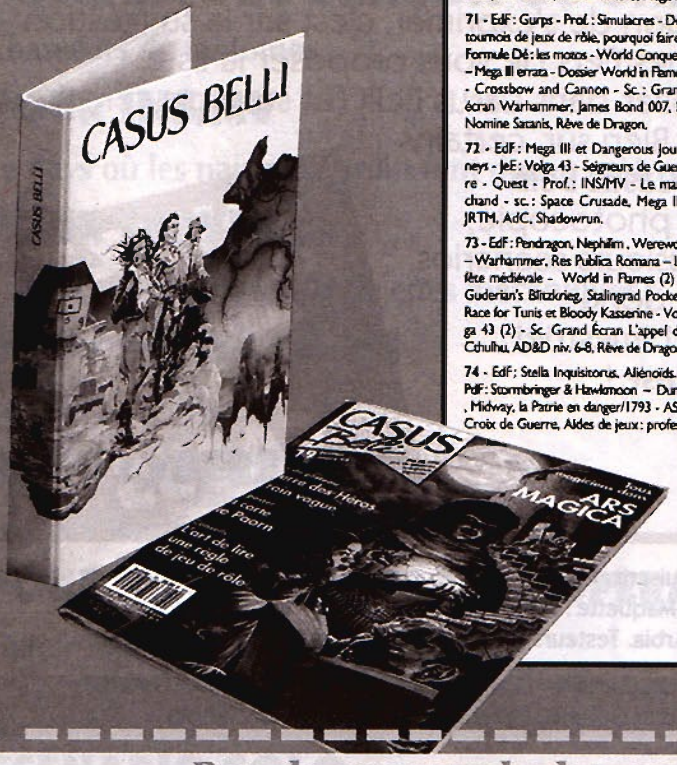
Sibérie Orientale 1994

Collection
AVENTURES ET MYSTÈRES

INÉDITS
29 F

FLEUVE NOI

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 ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64.

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 : Hârn - 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&D 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 P1 – 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 ; Xhënor ; 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.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ô War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. FJ : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC). Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE ; AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient dîner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres). Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 - EdF : Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF : Rifts. FJ : A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA : Jouer en campagne. AdJ : Asylum, Majistra. Créer un monde (Mega). Les Romains (Charges). Sc : Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE : AD&D.

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 CB. 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 samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine..., 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 - 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. 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, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. 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 JpC. 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.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE vol. 1. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

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),** ☐ **HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).** ☐ **HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F).** ☐ **HS n°14 ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE (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 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ÉDITO

Vous l'aviez plébiscité l'an dernier : revoilà le hors-série spécial vacances ! Un numéro plein de scénarios à faire jouer à vos amis durant les heures oisives de l'été (surtout si la météo est aussi désespérante que celle de ce début juin...), mais aussi de petits plaisirs ludiques égoïstes : un scénario solo, un labyrôle (c'est la même chose, mais avec un dessin), et un petit jeu, plus littéraire et moins complexe que la cryptographie classique, mais tout aussi utilisable par les MJ énigmaphiles (on se calme : non, il ne s'agit pas d'une nouvelle perversion !).
Nos auteurs de scénario étaient en forme, et on peut vous dire que ce numéro est un bon cru (même si, à notre grand dam, certains jeux que nous aimons manquent au tableau faute de place). Parmi les présents, notons que le scénario Pendragon est le gagnant du concours co-organisé par Casus Belli et Hicham Batran dans le cadre des Rencontres de l'Imaginaire : trois sujets au choix, des figures de style imposées, quatre heures pour rédiger (la version que vous lirez ici a été légèrement réécrite, mais pas tant que ça). Bel exploit pour Olivier Bos et les autres joueurs primés. Enfin, comme quoi il est toujours bon de s'exprimer, c'est sur la suggestion d'un lecteur que nous sommes fiers de vous proposer la liste complète des scénarios publiés dans Casus Belli (et ses hors-série) depuis le début des temps ! Bien sûr, certains numéros sont épuisés, mais Casus Belli vous propose un service de photocopie, et si un numéro contient plusieurs scénarios qui vous intéressent, passez donc une petite annonce dans le bimestriel pour vous le procurer d'occase !

La rédac'

QUIZZ
CONCOURS D'ÉTÉ
2000 Francs de lots
3615
CASUS

CASUS BELLI hors-série n° 15 juin 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Dépôt légal : 2e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264.
Copyright© CASUS BELLI 1995. 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.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Coordination du numéro : Jean-Marie Noël. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Julie Morineau et Nadine Le Moing. Secrétariat : Saloua Arbia. Testeurs solo : André Foussat et Nadine Le Moing.

Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Igor-Alban Chevalier, Cyrille Daujean, Alexandre Durieux Férard, Février, Sandrine Gestin, Didier Graffet, Didier Guiserix, Pierre Le Pivain, Eric Puech, Servain.

Couverture : Emmanuel Arbabe.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR ; L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur ; Cyberpunk est édité en français par Oriflam sous licence Talsorian ; Loup-garou est édité en français par Hexagonal sous licence White Wolf ; Chimères et Rêve de Dragon sont édités par Multisim ; Mega est édité par Descartes Éditeur ; INS/MV est édité par Siroz Productions ; Ecryme est édité par Délires ; Pendragon est édité par Oriflam sous licence Chaosium ; Simulacres est un jeu Casus Belli.

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.

SOMMAIRE

FAIRE JOUER LES AUTRES

POUR AD&D PAGE 6
Le Mal du pays

POUR LOUP-GAROU PAGE 14
Le seigneur du Ring

POUR CHIMÈRES PAGE 22
Sympathy for the devil

POUR L'APPEL DE CTHULHU PAGE 30
Un village ordinaire

POUR MEGA PAGE 38
Le crépuscule des dieux

POUR RÊVE DE DRAGON OU ONIROS PAGE 46
Chasseurs de fantômes

POUR INS/MV PAGE 54
Le pays où les nains de jardin font douze mètres de haut...

POUR ÉCRYME PAGE 62
Les automates rêvent-ils de cités mécaniques ?

POUR PENDRAGON PAGE 70
Le chant des loups

POUR CYBERPUNK PAGE 78
Le plancton, c'est bon ?

POUR SIMULACRES SPACE OPERA PAGE 86
Lune rouge à Narsivriya

JOUER SEUL

SCÉNARIO SOLO PAGE 94
Roméo et Juliette doivent s'aimer en enfer...

LABYRÔLE PAGE 102
La colline noire

CRYPTOGRAPHIE PAGE 110
Consonnez toujours deux fois

LISTES DES SCÉNARIOS PAGE 113
Scénarios de jeu de rôle parus dans Casus Belli

Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. 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. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

texte
Christian Cirri
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean

LE MAL DU PAYS

Pour Advanced Dungeons & Dragons seconde édition

Ce scénario de niveau 10-12 s'adresse à 4 à 6 aventuriers d'alignement plutôt bon.

Il était une fois...

... Un petit royaume au doux nom d'Ardanel. Il s'étendait de la chaîne des Pics, au nord, jusqu'à la mer d'Azur, au sud ; du désert des Songes, à l'est, jusqu'à la forêt d'Ysanthe à l'ouest. De nombreuses races vivaient en harmonie sous la tutelle d'un roi fort, juste et bon. Le royaume était prospère et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où...

Bargzalbû, le Tueur de mondes, un puissant prince des enfers, décida de quitter son royaume pour conquérir le monde des mortels et ainsi tromper son éternel ennui. En une nuit il rassembla ses armées, hordes de créatures terrifiantes et sans pitié. Puis, ouvrant un portail magique sur la terre, il y vomit ses armées de ténèbres. Elles déferlèrent sur Ardanel, ne laissant derrière elles que des morts et des cendres.

Le roi Raven, qui était à la fois un guerrier et un sage, mena une guerre sans merci au Tueur de mondes. Se rendant bien vite compte qu'il ne pourrait vaincre le démon par des moyens conventionnels, il demanda conseil à un mage. Des recherches difficiles amenèrent ce dernier sur la trace d'un antique enchantement qui permettrait de neutraliser le démon durant un temps infini. Il enchanta alors une pierre précieuse qui devint une prison si puissante que même un prince des enfers ne pourrait en sortir sans une intervention extérieure. Et Bargzalbû connut la défaite, pour la première fois de son existence, et fut enfermé dans la gemme pour l'éternité... La pierre précieuse fut scellée au cœur du royaume, dans le château du roi. L'endroit où elle fut placée est si bien protégé que personne, même un puissant démon, ne peut s'en approcher sans périr sur le champ.

C'était il y a cinq cents ans... Le temps passa, inexorablement, mais la légende du Tueur de mondes et de sa gemme-prison fut révélée à chaque roi. Car seul le souverain d'Ardanel peut, par on ne sait quel artifice, approcher la gemme et en libérer son apocalyptique occupant.

L'histoire

Depuis quelques semaines, il semblerait que le royaume soit à nouveau sujet à des troubles. Des orques pillent les villages, des hobgobelins attaquent des villes, les routes sont fréquentées par des hordes de créatures du chaos, les nuits sont hantées par des monstres à glacer d'effroi... Le Mal est revenu dans le pays. Le bleu du ciel a disparu, de lourds nuages noirs recouvrent le royaume, les orages et la pluie se sont installés à demeure et les jours ensoleillés ont laissé la place à une longue nuit sans fin.

Derrière tous ces maux, il y a Karan, un puissant duc des enfers, bien décidé à délivrer son maître pour pouvoir régner à ses côtés sur le monde des hommes...

Valurus, le roi, est inquiet. Il subodore le retour d'un mal ancien qui mettrait le royaume et le monde tout entier en péril. Il n'a pas peur de ce mal parce qu'il sait qu'il est le seul à pouvoir libérer Bargzalbû, et il est prêt à mourir plutôt que de faillir. Mais voilà, le problème est plus épineux que cela : il a un fils, ou plutôt un œuf ! Eh oui !. Valurus est en fait un dragon doré (qui passe le plus clair de son temps sous forme humaine) et il craint qu'on ne fasse pression sur lui en menaçant la chair de sa chair. Il a donc fait quérir les plus grands héros du royaume afin que ceux-ci, à leur insu, protègent son fils, et par conséquence le monde entier, en attendant de trouver une solution pour bannir le Mal.

Petite mise en bouche

Les aventuriers se délectent d'une soupe brûlante et d'un bon feu dans une auberge d'un village de petite importance. Il faut dire qu'en ce moment, il est plus agréable d'être à l'intérieur, au sec et en ville, plutôt que dehors, trempé jusqu'aux os, à servir de repas à quelque créature démoniaque. Les rumeurs vont bon train, « la fin du monde approche » disent certains, et ils ne croient pas si bien dire.

Alors que les aventuriers commencent à se réchauffer, la porte de l'auberge s'ouvre violemment, laissant apparaître un jeune homme couvert de sang, visiblement épuisé et, bien sûr, trempé. L'aubergiste se précipite et l'empêche de s'écrouler, le soutenant tant bien que mal. Il a juste le temps de dire : « Des orques, ils seront là dans un instant ! », avant de s'évanouir.

Soudain, un grondement sourd devient perceptible. La terre se met à trembler comme si une armée arrivait au galop sur le village. Par la fenêtre, il semble qu'une marée d'yeux rouges déferle à grande vitesse. Puis les premiers cris éclatent et la fureur du combat embrase le village tout entier...

Les orques sont une centaine, dont certains montent des loups. Ils foncent dans le tas sans se préoccuper de tactique. Un si petit village ne devant pas, d'après leurs prévisions, pouvoir résister très longtemps. S'ils subissent trop de perte (une vingtaine de morts), ils prendront la fuite.

Une fois la bataille terminée, l'aubergiste informe les aventuriers que le jeune blessé désire les voir immédiatement. Arrivés à son chevet, ils se rendront vite compte qu'il est mourant. Il fait un effort surhumain pour leur adresser ces quelques mots : « Le roi, il veut vous voir... Plus vite possible... » Puis désignant un petit paquet d'une main tremblante : « Le sceau vous permettra de vous faire reconnaître... » et, il meurt.

Le paquet contient une bague superbe, faite de platine et rehaussée d'or fin. C'est l'un des cinq sceaux royaux existant, et prouve sans équivoque sa provenance.

Introduction

C'est sous une pluie battante que les aventuriers arriveront à Kyria, la capitale. Cela fait maintenant trois semaines que le soleil n'a pas réussi à percer la sombre masse nuageuse qui semble recouvrir tout le pays. Le palais du roi se dessine à la lueur des éclairs, et le fracas de l'orage tout proche rend presque inaudible le bruit des sabots sur le pavé.

La bague permet aux aventuriers d'entrer au château comme s'ils étaient le roi en personne. Ils sont immédiatement conduits dans la salle du trône.

Valurus les y attend, près d'une gigantesque fenêtre d'où on peut embrasser la ville entière d'un seul coup d'œil. Lorsque les aventuriers arrivent, il se retourne, ses traits sont tirés par le manque de sommeil : « Bonsoir valeureux héros. Si je vous ai fait venir aussi précipitamment, c'est que l'heure est grave et que vous êtes parmi les seuls à pouvoir accomplir la tâche délicate que je vais vous confier. Je possède une relique puissante que je désire, en ces temps troublés, mettre en sécurité chez Alianne, plus connue sous le nom de la Sorcière bleue. Elle seule possède les pouvoirs d'empêcher quiconque de s'en approcher et si, par malheur, vous deviez échouer, alors je crains que notre beau royaume soit condamné à la destruction.

Sachez que cette mission, si elle vous semble simple, n'en est pas moins particulièrement dangereuse. Je pense en effet que le duc des enfers contre lequel nous luttons actuellement va tout faire pour récupérer cette relique.

Je vous demanderai donc de ne pas perdre de temps et de partir sur le champ. La Sorcière bleue habite dans un vieux temple au cœur de la forêt d'Ysanthe, à l'ouest. Prenez ceci et partez vite ! »

Alors qu'il désignait un coffre aux dimensions honorables, le roi se retourne vers la baie vitrée et pousse un rugissement : « Vite, partez pendant qu'il en est temps ! »

Trois formes viennent d'investir la salle du trône depuis l'extérieur, en faisant voler en éclats les vitres. Elles ont l'air particulièrement puissantes et menaçantes : il s'agit de Karan, le duc de l'enfer ; d'un Chevalier de la mort (Weirddoom) monté sur un cheval de jais aux naseaux fumants ; et d'un Elfe noir (Arkon) qui chevauche un pégase noir.

Les aventuriers ont tout intérêt à prendre le coffre et à fuir au plus vite. Le roi couvrira leur départ avec quelques sorts. Néanmoins, s'ils se retournent un bref

AD&D2

PREMIÈRE ATTAQUE ORQUE

Fantassins orques
(x70, BM p. 221) : AL LM; CA 6; VD 9(12); DV 1; pv 4; TAC0 19; #AT 1; Dégâts 1d8; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Stable.

Monteurs de loups
(x25, BM p. 221) : AL LM; CA 6; VD 9(12); DV 1; pv 5; TAC0 19; #AT 1; Dégâts 1d8; AS Charge; DS Néant; RM Néant; TA M; M Stable.

Loups géants
(x25, BM p. 176) : AL NM; CA 6; VD 18; DV 4+4; pv 20; TAC0 17/15; #AT 1; Dégâts 2d4; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA G; M Stable.

Garde orque
(x4, BM p. 221) : AL LM; CA 4; VD 9(12); DV 2; pv 11; TAC0 19; #AT 1; Dégâts 1d8+1; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Élite.

Chef orque
(x1, BM p. 221) : AL LM; CA 4; VD 9(12); DV 3; pv 16; TAC0 17; #AT 1; Dégâts 1d8+2; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Élite.

DANS LE VILLAGE

Andros, paladin déchu
AL : LM; For 17, Int 15, Sag 18, Dex 15, Con 18, Cha -4; CA 2; VD 9"; DV 9+9; pv 99; TAC0 9; #AT 2; Dégâts 1d10+3; AS Peur, Arme magique, Sorts; DS Sorts; RM 10 %, TA M; M Sans peur.
Sorts : Peur, Protection contre le Bien, Détecter la magie, Blessures légères (x3); Silence, Lame de flammes, Résister au feu, Résister au froid; Cécité, Maladie, Dissipation de la magie, Animer les morts.
Andros possède une épée à deux mains +1 sanglante, avec le pouvoir spécial de Confusion (au contact et pour 2d6 rounds).

instant, ils pourront voir Valurus se transformer très rapidement... en dragon doré ! C'est à bride abattue que les aventuriers quittent le château. Derrière eux, le combat fait rage...

En route vers l'aventure

Le voyage qui mène à la forêt d'Ysanthe dure environ une semaine, au cours de laquelle les personnages peuvent avoir affaire à quelques tribus d'orques, quelques bandes d'ogres, de trolls ou encore de grandes troupes de gobelins (voir table). Plus les aventuriers progressent vers la forêt et plus la mort et la désolation semblent avoir frappé la région. Quand les villages et les fermes ne sont pas rasés, ils sont abandonnés. Les réfugiés convergent, emmenant leurs maigres possessions, vers Kyria et ses remparts où ils espèrent trouver asile et protection.

En cours de route, les aventuriers aperçoivent au loin les lumières d'un village. En s'approchant, ils entendent des hurlements de douleur et, j'en suis persuadé, ils se précipiteront pour voir de quoi il retourne.

En arrivant sur place, la situation est assez claire. Quelques hommes en armure, dont certains montés sur des chevaux noirs, sont en train de torturer des paysans en pleine rue. La population doit se cacher car personne d'autre n'est visible. Les volets des maisons sont fermés et seule l'auberge paraît éclairée.

Entendant les personnages arriver, les mystérieux guerriers leur font face, révélant ainsi leurs horribles visages. Ce sont des guerriers squelettes accompagnés d'un paladin déchu. En voyant le coffre transporté par les personnages, ils exigent qu'on leur donne. Si nos héros refusent, ils les attaquent aussitôt.

Après le combat, les aventuriers sont accueillis à bras ouverts dans l'auberge. L'aubergiste leur cédera sa chambre, la plus confortable d'après lui. Quelques villageois viendront même se joindre à la fête, voir qui sont les héros qui ont empêché que le village soit rasé.

Mais les personnages vont aussi avoir une sacrée surprise. Après le repas, alors qu'ils se préparent à sombrer dans un sommeil réparateur bien mérité, quelque chose frappe à l'intérieur du coffre confié par le roi et une petite voix fluette appelle : « Ouvrez-moi ! Ouvrez-moi, vite ! »

Une fois le coffre ouvert, en jaillit un petit bonhomme d'une quinzaine de centimètres de haut complètement affolé, et qui essaye de se cacher derrière le plus musclé des PJ. Le coffre révèle alors son contenu : un bel œuf de couleur jaune sombre. D'ailleurs, cet œuf bouge très légèrement et le miracle de la vie s'accomplit sous leurs yeux. La coquille commence à se fendiller et une petite tête de dragonnet apparaît dans l'ouverture, en poussant un petit cri strident. Puis après avoir un peu cligné des yeux, le bébé regarde en direction du plus proche personnage féminin (ou à défaut du personnage ayant l'armure la plus rutilante) et s'écrie : « Boban ! » (ou Boba si c'est un homme).

Voilà donc les aventuriers avec un lutin et un bébé dragon sur les bras. Hugo, le lutin, raconte que ce dragonnet est le fils de Valurus et de la Sorcière bleue. Lui était là pour aider un peu, pour faire en sorte que l'œuf n'éclose pas trop vite. Bref, il a fait tout ce qu'il a pu, mais l'œuf en a manifestement décidé autrement puisque le dragonnet n'était pas censé naître avant deux semaines.

La présence d'un dragonnet va vite se remarquer, et les habitants du village vont plus être tentés de fuir à son approche que de lui sauter au cou. La réputation des dragons n'est hélas plus à faire dans les campagnes... Le lutin fera de son mieux pour aider les personnages, bien qu'il soit trouillard au plus haut point. Néanmoins, il sera toujours très courageux si quelqu'un veut faire du mal à son protégé, Gavin.

Table de rencontre

Effectuer un jet (2d6) chaque jour

2-3	Une tribu d'ogres (2d10+5)
4-5	Rien
6-7	Une bande d'orques (1d10x5)
8-9	Des trolls (2d6)
10-11	Rien
12	Une troupe de gobelins (1d10x5)

Un dragon, c'est porteur !

Gavin est un bébé dragon doré. Ses écailles sont d'un beau jaune sombre avec des reflets métalliques dorés. Sa taille va évoluer de jour en jour, ainsi que ses caractéristiques et ses besoins. A ce sujet, je vous demanderai d'être particulièrement attentif aux lignes suivantes.

Faire du baby sitting avec un enfant, ça n'est pas toujours évident, mais lorsque le nourrisson en question est capable d'avaler un demi-cochon à lui tout seul en un repas, ça se complique un tantinet. Voici donc de quoi est capable ce petit monstre.

Gavin parle dès la sortie de sa coquille. Son vocabulaire reste limité à des principes très simples : miam miam (manger ou bon à manger), boba (papa), boban (maman), pas bô (pas beau, méchant), yentil (gentil), plein (plus de trois), pitit (petit), gô (gros), ite (vite), peue (peur), et quelques autres que je laisse à votre discrétion.

Gavin mange presque tout le temps. Et comme il grandit de jour en jour, son appétit augmente en conséquence. En fin de journée, s'il n'a pas mangé à peu près son poids en viande, il a faim et pleure jusqu'à ce qu'il soit rassasié.

Lorsque Gavin a sommeil il dort, n'importe où lorsqu'il se sent en sécurité, vautré sur un aventurier s'il n'est pas rassuré. Il est très joueur, il aime courir après les papillons, les rats, tout ce qui est plus petit que lui et qui bouge. Si ça sent bon, il mord et il mange. Il est aussi très curieux et essaye toujours de voir plein de nouvelles choses, quitte à ce que cela joue quelques tours pendables aux aventuriers.

Au début, Gavin ne fait pas la distinction entre le Bien et le Mal, entre ce qu'il a le droit de faire et de ne pas faire. S'il commence par vouloir manger un enfant humain, ce n'est pas qu'il est mauvais, c'est juste parce que c'est un dragon, qu'il a faim, et que personne ne lui a interdit de le faire.

Gavin commencera à essayer de voler au bout de quelques jours. Comme il est probable qu'aucun aventurier ne puisse le conseiller dans cet exercice, son vol sera bien entendu très limité dans le temps et relativement maladroit (classe D).

Lorsqu'il est en danger, le dragonnet peut griffer, mordre et même souffler ! Et vous seriez étonné de voir qu'il peut réduire en bouillie un adversaire d'un coup de dents. Bien sûr, le premier jour il risque de faire plus de peur que de mal, mais après une semaine il en étonnera plus d'un. Mais, il ne se battra que s'il est acculé ou en danger de mort immédiate ; dans tous les autres cas, tout ce qui est plus gros que lui l'impressionne et lui fait peur. Et s'il a peur, il essaye de s'enfuir ou de se cacher le plus vite possible.

Au début, Gavin va grandir de jour en jour, puis sa croissance ralentira très légèrement et il grandira de semaine en semaine. Ses premières caractéristiques sont celles du tableau ci-contre.

Dans le courant de la deuxième semaine (et pour le reste du scénario), il aura les caractéristiques ci-contre, en marge.

Et n'oubliez surtout pas qu'aucun paysan (aubergiste ou autre) ne voudra s'occuper de Gavin et que, de toute façon, il passera son temps à suivre son boba ou sa boban, ou n'importe quelle bestiole sympathique qui passe, quitte à faire les pires bêtises.

La forêt d'Ysanthe

Le temple de la Sorcière bleue, qui se trouve au cœur de la forêt, peut être rejoint par deux chemins différents. Cependant, quel que soit le chemin qu'ils empruntent, les aventuriers découvrent un paysage de plus en plus désolé, des arbres morts, des pendus, un brouillard qui court sur le sol au point qu'on ne peut plus voir ses pieds. Comme si plus on se rapprochait du temple et plus la vie semblait s'enfuir.

● **Première possibilité** : les aventuriers peuvent foncer, tête baissée, à travers bois. C'est à la fois le moyen le plus discret et le plus long, car sans réel repère ou une bonne connaissance de la forêt, ils peuvent se perdre très facilement. La progression sera donc probablement plus lente (1d4+1 jours), mais aussi plus sûre.

Les guerriers squelettes (x4)
AL NM; Int Exceptionnelle; CA 2; VD 6; DV 9+2; pv 72; TAC0 11; #AT 1; Dégâts 1d10+3; AS +3 au dé d'attaque, Peur; DS immunité aux armes non magiques et Vade Retro; RM 90 %; TA M; M Sans peur. Ils sont armés d'épées à deux mains +2, Voleuses de vie. Toute créature ayant moins de 5DV s'enfuie terrorisée.

Les montures de cauchemar (x5, Nightmares)
AL NM; CA -4; VD 15/36; DV 6+6; pv 40; TAC0 13; #AT 3; Dégâts 2d4/2d4+2/2d4+2; AS Néant; DS Aveuglement; RM Néant; TA G; M Sans peur.
Une monture de cauchemar produit de la fumée et des éclairs qui peuvent aveugler. Ses opposants doivent réussir un jet de sauvegarde ou avoir une pénalité de -2 sur leur TAC0 et les dégâts qu'ils font.

Hugo, lutin

(BM p. 177) : AL LB; CA 3; VD 12; DV 1/2; pv 4; TAC0 20; #AT 1; Dégâts 1d2; AS Sorts; DS Se sauvegarde comme un clerc de niv. 9; RM Spécial; TA Tout petit; M Stable (Champion pour défendre Gavin). Compétences spéciales : Géographie, Légendes.

Gavin, dragon doré

(Voir ses caractéristiques de la première semaine dans l'encadré ci-contre) (BM p. 69) : AL LB; CA -1; VD 12/Vol 40(D), Nage 12(15); DV 10; pv 80; TAC0 11; #AT 3; Dégâts 1d10/1d10/6d6; AS Souffle (2d12+1); DS pouvoirs; RM Néant; TA G; M* Fanatique.

Table des rencontres en forêt

Jeter 1d6 chaque jour

1-2	Rien
3	Une petite bande d'elfes (2d3+1). Si les personnages ne sont pas agressifs, ils accepteront de les guider (leur voyage sera écourté d'un jour).
4	Un ours affamé, il attaquera immédiatement.
5	Une petite bande de gobelins montés sur des loups (5d4).
6	Une bande de trolls (3d4)

Table des rencontres sur la route

Jeter 1d10 chaque jour

1-2	Une troupe d'orques (5d6).
3-4	Une troupe d'ogres (2d10).
5-6	Rien.
7-8	Une troupe de trolls (2d6).
9-10	Un coursier orque monté sur un loup.

● **Deuxième possibilité** : suivre le sentier qui mène directement au temple. C'est le moyen le plus simple et la progression y sera rapide (2 jours), mais c'est aussi le plus dangereux, car des troupes d'orques et d'ogres utilisent régulièrement cette voie pour aller piller les villages des alentours.

Chez la Sorcière bleue

Alors qu'ils arrivent dans une vaste clairière où la Mort semble avoir élu domicile, les personnages vont se rendre compte que le temple est à moitié détruit. Un large trou défigure désormais le centre de la clairière. Ici et là sont plantées de nombreuses tentes d'orques et d'ogres. Les restes du temple semblent abriter une partie de l'armée régulière, tandis que du trou béant jaillit une gigantesque colonne de lumière violette, n'éblouissant pas, qui va se fondre dans le ciel.

● **Le temple.** Rentrer dans le temple n'apportera rien aux personnages, si ce n'est un combat supplémentaire et inutile. A titre indicatif le campement abrite environ 250 orques, ogres et gobelins, tout confondu...

● **Le trou.** Une approche discrète est possible, à condition toutefois de pouvoir dissimuler Gavin. Si les personnages n'y pensent pas, alors Hugo se proposera de rester avec le dragonnet à l'extérieur, tandis qu'ils iront en reconnaissance.

En arrivant en surplomb du trou, les personnages pourront voir qu'un escalier se trouve tout au fond de ce dernier. Mais il n'y a rien, ni pour monter, ni pour descendre. En observant plus d'une demi-journée, les aventuriers verront un elfe noir remonter, apparemment pour donner quelques ordres, puis redescendre. Mais comment fait-il ? Eh bien simplement en se mettant dans la lumière, cette dernière fait, en plus d'être très esthétique, fonction d'ascenseur. En se mettant dans la lumière on descend si l'on est en haut, et réciproquement.

Ce petit problème résolu, les personnages n'ont plus qu'à descendre pour affronter la prison de la Sorcière bleue.

Au centre de la terre

Quand les personnages vont emprunter l'escalier, ils vont avoir une sensation bizarre, ils se sentiront mal à l'aise, surtout à cause de l'obscurité omniprésente.

1) L'entrée piégée. Après avoir descendu quelques bonnes dizaines de marches, l'escalier donne sur un vaste couloir. L'obscurité est totale et la magie impossible à utiliser en raison d'un puissant sort (l'équivalent d'une bulle d'Antimagie) lancé sur ce lieu. Pourtant, le couloir affiche clairement les risques qu'il fera courir à l'imprudent : une fosse contenant de nombreux épieux, au sol comme au plafond, sur une longueur de dix mètres. L'erreur à ne pas commettre est de vouloir annuler la magie de ce lieu. En effet, au plafond se trouve un miroir qui reflète les épieux se trouvant au sol. Un sort d'Inversion de la gravité a été lancé sur cette zone et il suffit de se lancer pour... marcher au plafond et traverser tranquillement en passant sur le miroir !

2) La salle d'élimination des intrus. Il s'agit d'une petite salle vide très faiblement éclairée (lumière violette). La technique des gardes en poste est simple : dès que des intrus arrivent en 4, ils jaillissent de leurs salles (en 3) et attaquent par derrière. La salle ne semble pas avoir d'ouverture en dehors de l'accès à la salle 4 parce que des illusions cachent les ouvertures donnant sur les salles 3.

3) Les salles de garde. Une salle avec une table, quelques sièges, un peu de nourriture et quelques armes.

4) La salle de la statue. Cette salle est vide la plupart du temps. La statue représente un démon aux ailes membraneuses.

5) Les couloirs. De simples couloirs, faiblement éclairés par une lumière violette. Couramment empruntés, il y a 25 % de chance d'y croiser quelqu'un.

5a) Le guet. Un garde elfe noir est posté là en permanence. Il tuera le ou les intrus s'il pense avoir l'avantage, ou donnera l'alarme dans le cas contraire.

5b) Le puits de descente. Une nacelle et un habile système de poulies permettent de descendre trois personnes à la fois.

6) Les chambres. Chacune des chambres contient quatre lits. En général, la moitié sont occupées, les autres elfes noirs vaquant à diverses tâches. En fouillant, on peut trouver un peu d'or et quelques armes ou une armure en adamantite.

7) Les chambres des chefs. Chaque chambre est occupée par un chef elfe noir. En général, une des chambres est vide tandis que l'autre est occupée par le second chef qui se repose. Les chefs sont ici des femmes, très belles... mais redoutables.

8) La salle du trône. C'est là que le chef suprême des elfes noirs du royaume, un dénommé Arkon, accorde audience. Il y est souvent présent, ainsi que ses plus fidèles lieutenants, afin de vérifier l'état d'avancement de l'invasion du royaume d'Ardanel sur la vaste carte magique qui se trouve au centre de la pièce.

Cette carte est une représentation à l'échelle de tout le pays ; lorsque des troupes se déplacent sur la carte, c'est qu'elles le font sur le terrain. Cinq pentacles sont visibles sur la carte. Lorsqu'une troupe arrive sur l'un de ces pentacles, elle peut être déplacée très rapidement car ces derniers servent à téléporter d'un pentacle à un autre, au choix du tacticien

CHEZ LA SORCIÈRE BLEUE

Salles 3. Gardes elfes noirs (x4, Roublards niv. 6, BM p. 84) : AL CM ; Int Exceptionnelle ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 35 ; TAC0 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d4+3/1d4+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 62 % ; TA M ; M Élite. Leurs dagues sont magiques et en adamantite, elles confèrent un bonus de +3 au toucher et aux dommages.

Salle 5 et 5a. Gardes elfes noirs (Guerrier niv. 3, BM p. 84) : AL CM ; Int Exceptionnelle ; CA 4 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 24 ; TAC0 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d3 ou 1d6+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 56 % ; TA M ; M Élite. Ils sont armés d'arbalètes de poing (fléchettes empoisonnées) et d'épées courtes en adamantite.

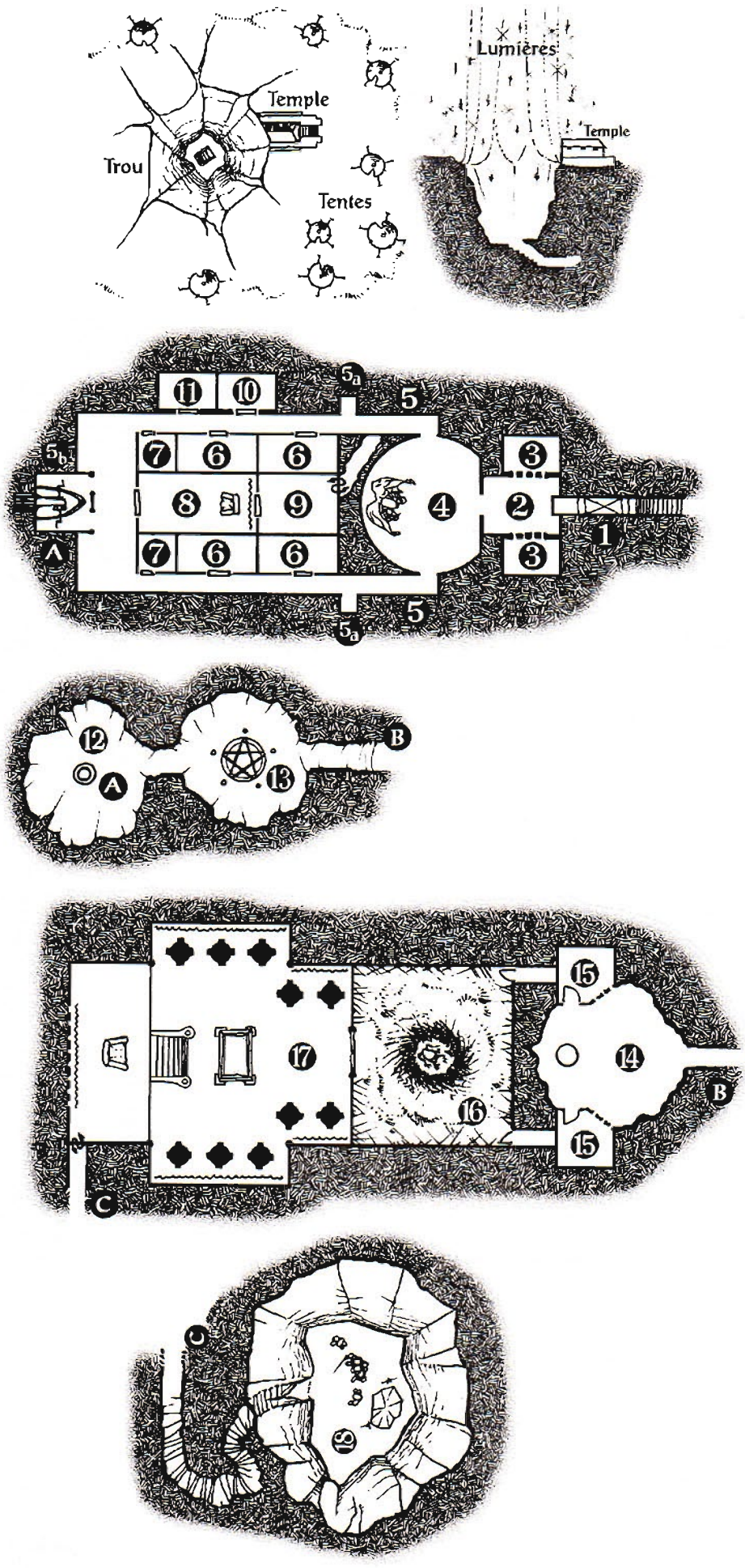
Salle 7. Chefs elfes noires (x2 Guerrier-clerc niv. 8-7 BM p. 84) : AL CM ; Int Génie ; CA 0 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 45 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6+3 ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM 64 % ; TA M ; M Champion. Sorts mémorisés : Blessures légères (x3), Métal brûlant, Peau d'écorce, Silence, Cécité (x2), Blessures graves. Elles se battent avec des épées courtes en adamantite.

▶

GAVIN, DRAGON DORÉ (première semaine)

Caractéristiques/jours	1	2	3	4	5	6	7
CA	5	4	3	2	1	0	-1
VD : normal, vol, nage	9, 15, 6	10, 18, 8	11, 20, 10	12, 22, 12	12, 24, 12	12, 26, 12	12, 30, 12
DV	4	5	6	7	8	9	10
pv	10	15	20	25	30	40	50
TAC0	17	16	15	14	13	12	11
#AT	3	3	3	3	3	3	3
Dg	1d3/1d3/2d4	1d4/1d4/2d6	1d6/1d6/3d6	1d8/1d8/4d6	1d10/1d10/5d6	1d10/1d10/6d6	1d10/1d10/6d6
AS souffle	1d4+1	1d8+1	1d10+1	2d6+1	2d8+1	2d10+1	2d12+1
TA G	7'	9'	11'	13'	15'	17'	19'
M*	Stable	Stable	Stable	Stable	Stable	Élite	Champion

• DS pouvoirs • RM Néant * Le moral est valable uniquement si les créatures sont plus petites que Gavin, sans quoi il subit un malus de -5 sur son jet de Moral.



qui utilise la table. Il faut juste que ce dernier prenne la pièce représentant la troupe et la place sur un autre pentacle. Les aventuriers peuvent ainsi téléporter les quelques troupes qui se trouvent juste au-dessus de leurs têtes en déplaçant simplement leurs effigies.

9) La chambre d'Arkon. Elle contient un vaste et confortable lit, un coffre rempli d'or, de gemmes et d'objets précieux, une armoire contenant une cotte de mailles de rechange et un imposant râtelier d'armes. Un passage secret connu d'Arkon seul conduit jusque dans les couloirs (en 5).

10) Les cuisines. Elles servent aussi de salle à manger. Il y a toujours un elfe noir dans cette pièce, en train de se faire un petit en-cas.

11) La réserve : viandes séchées, farine, fruits, vins, etc.

12) La cage d'ascenseur. Cette vaste caverne naturelle qui sent la poussière ne contient rien d'intéressant.

13) La caverne au pentacle. Sur le sol de cette grande caverne naturelle, un pentacle est tracé à l'or fondu. A chacune de ces branches se trouve un guerrier squelette (mêmes caractéristiques que ceux rencontrés dans le village). Ils attaquent quiconque traverse la caverne pour se rendre en 14.

14) La salle des meurtrières. Contrairement aux autres, cette salle est violemment éclairée. Tous les personnages ne réussissant pas un jet de sauvegarde contre les sorts sont aveuglés pendant 1d3 rounds. Si l'un d'eux a le malheur d'entrer dans la zone de déclenchement, il est pris pour cible par les archers squelettes se trouvant derrière les meurtrières.

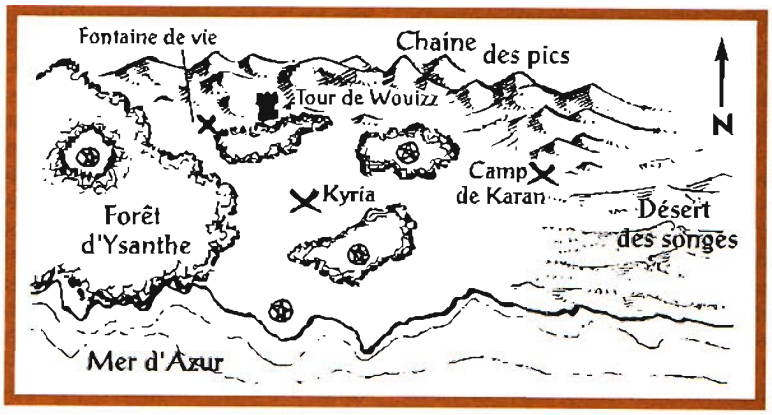
15) Les salles d'archers. Dans ces petites salles percées de meurtrières, trois archers squelettes s'activent lorsque des intrus pénètrent dans la zone de déclenchement de la salle 14. Ils flèchent tout ce qui passe à portée.

16) La salle d'ombre. Elle est plongée dans une obscurité totale (même ceux qui possèdent une infravision ne voient pas). Un monstre qui absorbe la lumière se cache dans cette pièce.

17) La salle du trône. Au fond de cette grande salle bordée de colonnes, se dressent un trône et un autel de sacrifice. Un corps humain fraîchement tué s'y trouve d'ailleurs encore. Derrière le trône s'ouvre une gigantesque fenêtre (qui est en fait de la pierre rendue transparente) qui offre une vision de cauchemar : la Sorcière bleue est prisonnière d'un cristal violet qui lévite !

Un passage secret, facilement détectable (il est entrouvert), mène en 18.

18) La salle du cristal. Creusée à même la roche, cette salle est immense. Un surplomb permet d'ailleurs de se placer à peu près à la hauteur de la Sorcière bleue. Son cristal-prison lévite à environ trois mètres du sol. Un puissant guerrier mort-vivant, entouré de deux créatures rappelant vaguement des guerriers-mages elfes, y attend patiemment les aventuriers. Dès



qu'ils arrivent, il part d'un grand rire caverneux et leur propose de rallier sa cause, celle du Mal. Il ne s'attend absolument pas à ce que les aventuriers acceptent, mais on ne sait jamais... D'ailleurs, s'ils acceptent, la partie s'arrête là et Bargzalbû sera réveillé quelques jours plus tard. S'ils refusent, alors il attaque avec ses sbires.

Une fois que le combat a pris fin, et si les personnages sont toujours dans le bon camp, Karan apparaît sur le surplomb rocheux et regarde nos héros avec dédain. « Mortels, vous qui contrariez mes plans, vos tourments vont me ravir car bientôt vos cadavres nourriront les chiens et les charognards. Je vous maudis ! » Et il disparaît. Les personnages sentent aussitôt que quelque chose a changé en eux, ils ont une impression de très grande faiblesse. C'est normal, ils vieillissent désormais à un rythme accéléré et seront morts dans une semaine au plus s'ils n'arrêtent pas la malédiction de Karan (et cela quelle que soit leur race). N'oubliez pas de modifier leurs caractéristiques physiques au fur et à mesure (-1 en Force, en Dextérité et en Constitution à chaque jour qui passe).

Autant vous dire tout de suite qu'il n'existe qu'un seul moyen de les guérir et que celui-ci n'est pas en possession des personnages.

S'ils essaient de briser le cristal qui retient la Sorcière bleue, ils vont au devant d'une grande désillusion. Le cristal ne peut être brisé que par des moyens magiques bien au-delà de ce que peuvent posséder les personnages.

En revanche, le fait de tenter quelque chose pour détruire le cristal a pour effet de réveiller la prisonnière. Celle-ci s'adresse aux personnages de façon télépathique, mais la voix qu'ils entendent dans leur tête semble très affaiblie. « Héros, je peux vous donner le moyen de vaincre, mais pour cela il faut que vous viviez assez longtemps. Il existe, quelque part dans la chaîne des Pics, une fontaine sacrée nommée la Fontaine de vie. Elle vous restituera vos forces et vous débarrassera de la malédiction de Karan. Quant au moyen de vaincre, seul Wouizz, le mage peut vous le donner. C'est lui qui a permis la défaite de Bargzalbû. Il peut sûrement trouver un moyen de défaire Karan. Wouizz se trouve quelque part dans la chaîne des Pics, dans une petite tour à moitié écroulée, à l'est de la Fontaine de vie. Allez le voir, dites-lui que la Sorcière bleue vous envoie et montrez-lui ceci. » Une petite marque apparaît alors dans la paume de chaque personnage. Elle a la forme d'une goutte d'eau et sa couleur est bleue.

Puis les PJ sont téléportés dehors, non loin de Gavin et de Hugo, qui a eu un mal fou à empêcher le bébé dragon d'aller voir ce qui se passait dans le temple.

La chaîne des Pics

Il ne faut que deux ou trois jours pour arriver au pied de la chaîne des Pics. Curieusement, les montagnes ne semblent pas touchées par la météo qui règne sur le reste du pays. Il y fait jour et le soleil brille. Les personnages vont sans doute retrouver un peu d'espoir en marchant sur l'herbe verte des pâturages. L'espoir sera là, mais leur mains commenceront à trembler sous le poids des ans, ce n'est donc pas le moment de perdre du temps. Hugo peut les aider un peu, il croit savoir où se trouve la Fontaine de vie et il sait parfaitement où se trouve la demeure de Wouizz.

Les PJ peuvent choisir d'aller d'abord chez Wouizz puis à la Fontaine de vie (ou le contraire). Quoi qu'ils décident, il y a trois voies possibles pour accéder à la zone des Pics où se trouvent leurs destinations.

● **Le sentier.** Une petite voie étroite serpente dans la montagne et permet de se rendre à la maison de Wouizz sans encombres. D'après Hugo, ce sentier passe tout près de la Fontaine de vie. Le seul passage délicat est un très vieux pont suspendu fait de cordes et couvrant une distance d'une dizaine de mètres. L'abîme qui se trouve en dessous est vraiment profond, une centaine de mètres... Si une charge de plus de cent kilos se trouve sur le pont, il y a 40 % de chances que ce dernier cède à chaque mètre parcouru.

● **L'escalade.** C'est une voie plus difficile, mais aussi plus rapide que le sentier. Il est cependant préférable que les personnages possèdent du matériel d'escalade s'ils ne veulent pas y passer plus de temps qu'ils en ont à vivre.

Une telle escalade demande plusieurs jets (au moins 5), sachant que la difficulté est celle d'une surface sèche et rugueuse avec des prises.

Arrivés à la moitié de leur escalade, les personnages pourront se reposer sur une petite corniche au niveau de laquelle s'ouvre une caverne naturelle. Celle-ci abrite un couple de yetis et ses trois enfants. Les jeunes se jetteront sur les personnages pour jouer avec eux ; le reste dépend totalement de la réaction des PJ. S'ils décident de combattre sur la corniche, il est presque certain qu'au moins l'un d'eux tombera dans l'abîme. S'ils se contentent d'être pacifiques, les yetis les aideront à finir leur escalade (eh oui, les yetis sont des créatures intelligentes !).

● **Les cavernes.** De nombreuses et anciennes cavernes naines font de la chaîne un véritable gruyère. On peut entrer dans l'une d'elles et ressortir non loin de la maison de Wouizz, et même juste devant la Fontaine de vie ! Le problème, c'est que ces passages dans la montagne n'ont jamais été cartographiés, et Hugo ne sera pas de la moindre utilité car il connaît peu les légendes naines. S'ils sont chanceux, ils pourront rencontrer un nain à la recherche d'un objet qu'il a perdu là il y a bien longtemps. Ce nain pourra les guider en échange d'un objet équivalent (un bijou ou une arme magique par exemple).

La Fontaine de vie

La grotte abritant la Fontaine de vie est habilement dissimulée par un trompe-l'œil naturel. La fontaine semble être une source de montagne tout à fait normale. Pourtant, dès qu'un des aventuriers s'en approche, un petit personnage (1 m de haut) apparaît dans un nuage de fumée. Il ressemble à un nain et il est tout nu, mais la pilosité de son corps, extrêmement importante, l'habille entièrement. Il s'adresse au groupe : « Bonjour, bonjour ! Alors valeureux héros, vous désirez connaître les joies de la jeunesse, la mort vous apparaît-elle si mauvaise que vous ne désiriez pas l'affronter au moment que la nature a choisi ?... Je vois, vous voulez profiter encore un peu de votre jeunesse ! Eh bien soit !, si l'un d'entre vous réussit à m'attraper, vous aurez le droit de boire à cette fontaine. Lequel de ces vénérables vieillards va tenter sa chance ? »

Une fois le personnage désigné, le nain se met à courir très vite dans la grotte. Chose amusante, il peut courir sur les murs, le plafond, etc. Une des façons de l'attraper est de se diriger vers la fontaine, de faire semblant d'y porter ses lèvres, et là il foncera sur le personnage pour l'empêcher de boire. Cela peut donc créer l'occasion rêvée pour s'en saisir. Cela nécessite tout de même un jet de 3d6 sous la Dextérité. Si le personnage veut l'attraper autrement, alors c'est plus difficile et cela demandera un jet de 6d6, toujours sous la Dextérité. D'autres ruses sont possibles, car ce nain est très gour-

AD&D2

Arkon, elfe noir (Guerrier-mage niv. 10-8, BM p. 84) : AL CM ; Int Supragénie ; CA -1 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 75 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dégâts 1d6+3/1d4+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 70 % ; TA M ; M Champion.
Sorts mémorisés : Projectile magique (x2), Patte d'araignée, Ventriloquie, Force, Image miroir, Ténèbres, Boule de feu, Hâte, Lenteur, Globe mineur d'invulnérabilité. Il se bat avec une épée courte et une dague en adamantite.

Salles 15. Les archers squelettes (x6, BM p. 275) : AL NN ; CA 7(-6) ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 ; TAC0 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d8+1/1d8+1 ; AS Néant ; DS immunité à certains sorts et au Vade Retro ; RM Néant ; TA M ; M Sans peur. Les archers squelettes ont une CA de -6 derrière les meurtrières. Ils portent des médaillons qui les immunisent au Vade Retro et sont armés d'arcs longs avec lesquels ils arrivent à décocher deux flèches par round.

Salle 16. Dévoreur de lumière : AL CM ; Int exceptionnelle ; CA 4(-6) ; VD 12 ; DV 10 ; pv 80 ; TAC0 11 ; #AT 2 (griffes) ou 1 (morsure) ; Dégâts 2d4+9, 2d4+9, 2d8+9 ; AS absorption de lumière, Drainer la vie ; DS Absorption de sorts ; RM 25 % et spécial ; TA G, M Sans peur. Le dévoreur de lumière est une grosse grenouille munie de bras venant d'un plan d'existence où la lumière sert de nourriture. Il absorbe entièrement la lumière, y compris celle des sorts jusqu'à concurrence de 15 niveaux par jour. Si le dévoreur touche un personnage, ce dernier perd temporairement (1d6+4 minutes) un niveau d'expérience (recalculer les dés de vie). Sa CA est de -6 dans le noir et de 4 en pleine lumière. Il n'est

nullement incommodé par la lumière, les sorts qui en produisent et ceux basés sur le froid. Une fois rassasié, le dévoreur ouvre une porte dimensionnelle et retourne sur son plan.

Weirddoom, Chevalier de la Mort (Death Knight) : AL CM; For 18(00), Int Génie; CA 0; VD 12; DV 9; pv 90; TAC0 10; #AT 1; Dégâts 1d8+6; AS Sorts; DS Réflexion de sorts (11 %), immunité au Vade Retro; RM 75 %; TA M; M Sans peur. Sorts : Détection de la magie, détection de l'invisibilité et mur de glace à volonté, Dissipation de la magie deux fois par jour, mot de pouvoir « Etourdissement », « Cécité » ou « Mort » une fois par jour, Symbole de « Peur » ou de « Douleur » une fois par jour mais aussi boule de feu (20d6) une fois par jour. Il utilise tout ses sorts comme un magicien de niveau 20. Un Death Knight ne peut pas être tourné mais détruit par un sort de « Parole sacrée ». A chaque sort qu'on lui lance le Death Kngiht a 11 % de chances de le renvoyer contre son agresseur. Il inspire de plus la peur sur cinq pieds de rayon. Weirddoom est armé d'une épée longue +3, d'Acuité.

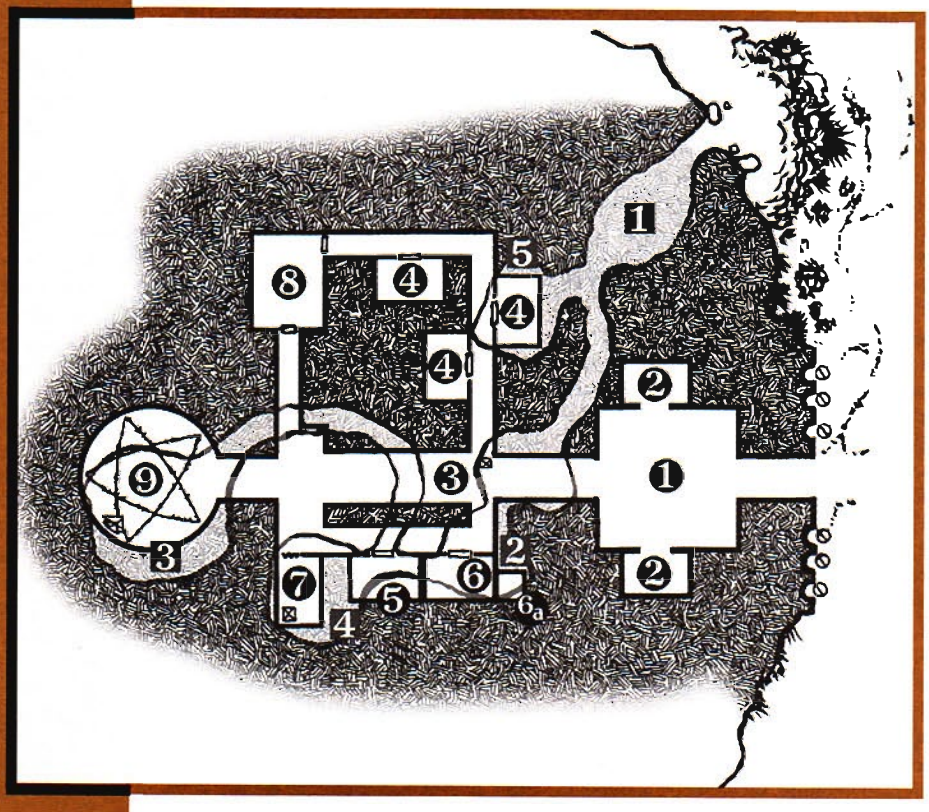
mand, mais les joueurs ont bien souvent des idées intéressantes et imprévues, n'hésitez donc pas à récompenser les meilleures d'entre elles. Dès que ce curieux et velu petit personnage est capturé, il salue et disparaît comme il est apparu.
Les personnages peuvent ensuite boire autant qu'ils le désirent. Certains effets se font sentir immédiatement et d'autres au bout d'une petite heure.
Étrangement Hugo et Gavin ne semblent pas vouloir boire à cette fontaine, pour de mystérieuses raisons qu'ils ne sauraient expliquer.

Double effet keep cool

Les effets de la Fontaine de vie sont nombreux. Au début, une sensation de bien-être les envahit et leurs blessures se referment dans les instants qui suivent. Ils se sentent en forme et bien portants.
Ensuite, les personnages vont rajeunir, lentement au début puis de plus en plus vite. Jusqu'à ce qu'ils atteignent un âge avoisinant les dix ou douze ans. Ils vont avoir très rapidement l'impression de flotter dans leurs vêtements et d'être surchargés d'équipement. Tout sera bien trop grand pour eux et ils se rendront compte, d'un œil très enfantin, qu'ils sont redevenus tout gamins...
Les conséquences sont assez nombreuses et peuvent sembler tragiques pour les personnages. Mais bien qu'il n'en soit rien, c'est inutile de les rassurer. En termes de jeu, cela se traduit comme suit.
D'abord prendre une nouvelle feuille de personnage pour recréer nos valeureux héros. La Sagesse est réduite de moitié. Un enfant ça n'est pas particulièrement sage donc... L'Intelligence et le Charisme baissent de deux points et la Force de six points. Ils perdent ensuite dix niveaux ! Si cela les fait descendre en dessous de zéro, alors ils sont considérés comme des niveaux 0.
Leurs points de vie sont bien entendu réduits d'autant, sachant qu'ils ne peuvent pas avoir moins d'un dé de vie, et comme on est sympa, ils auront le maximum de points de vie par dé.
Les jeteurs de sorts peuvent encore pratiquer la magie, mais les effets sont à la fois ridicules et très courts. Par exemple, une boule de feu ne fait plus que 1d4+1 de dommages, un sort de Charme personne ne dure plus que quelques minutes au maximum, etc. Il y a en plus 10 % de chances cumulatives par niveau de sort qu'ils ne puissent pas apprendre le sort désiré.
Les objets magiques qu'ils possédaient sont inutilisables pour la plupart : ils ont oublié comment il fallait s'en servir ou alors ils en ont une idée très personnelle (le cube de force sert à jouer aux dés, etc.).
Bien entendu, il est hors de question que ces enfants puissent utiliser des armes à deux mains qui sont normalement faites pour des adultes, pas plus qu'ils ne pourront continuer à porter leurs armures. Une arme plus grande qu'une épée courte est désormais considérée comme une arme à deux mains.
Mais ce n'est pas tout, car si leurs corps sont redevenus enfantins, leurs mentalités ont également régressé ! Le guerrier rêve de devenir un grand héros et brandit son épée à chaque occasion, le magicien lance des sorts à tout bout de champ avec tout ce qui lui tombe sous la main (il couvre ses amis de farine pour les rendre invisibles, etc.), le clerc asperge ses petits camarades d'eau soi-disant bénite et essayera de repousser les morts-vivants à coups de symbole religieux, etc. Les possibilités sont multiples et souvent hilarantes. Si vos aventuriers ne sont plus armés, rappelez-leur qu'ils disposent d'attaques naturelles peu employées par des adultes : donner un coup de pied dans les tibias (Dégâts 1d3), mordre (Dégâts 1d2), crier très fort, etc.
Gavin sera à la fois surpris et très heureux du changement, tout apparaîtra alors comme un jeu fantastique, avec une incroyable inconscience par rapport au danger. Hugo sera quant à lui très ennuyé et passera son temps à jouer les mamans pour tout le monde, faisant de son mieux.

L'aventure c'est Wouizz !

Au sommet d'un pic tout noirci se dresse une vieille tour délabrée. Une volée de marches en marbre rose conduit à une porte étonnamment bien conservée par rapport à l'état général de la bâtisse. Sur cette porte est accroché un petit écriteau : « Je sais qui vous êtes et je sais ce que vous faites. Entrez sans frapper. »
Une fois la porte passée, la tour paraît beaucoup plus grande de l'intérieur que de l'extérieur. Il faut dire que Wouizz est malin et que sa demeure existe en fait sur un autre plan, un plan où il fait toujours beau et où les « greens » sont particulièrement bien entretenus.
En entrant dans le grand hall d'accueil, les personnages pourront constater que là, tout n'est que luxe et bon goût. Après avoir été débarrassés de leurs affaires par quelques très jolies créatures, ils seront conduits au jardin.
Celui-ci s'étend à perte de vue, il est légèrement boisé et vallonné, comme un terrain de golf en fait. Arrive alors une petite carriole blanche tirée par un poney. Elle est conduite par un homme d'âge mûr qui porte une barbe blanche travaillée en deux pointes. Il est somptueusement vêtu d'un pantalon bouffant, de chaussures noir et blanc, d'une chemise rayée or et noir et il porte avec élégance un béret rose. « Bienvenue petits seigneurs. Je suis Wouizz, que puis-je faire pour vous être agréable ? »
Si les personnages semblent trop directs ou trop pressés, il leur demande gentiment de se calmer et les invite à prendre un petit goûter en sa compagnie.
Une table apparaît alors sur un simple claquement de doigts de sa part, et autant de chaises qu'il y a de personnes. Puis des menus, aux nombreuses pages, qui proposent tout ce qu'il y a de plus appétissant : crêpes, gaufres, gâteaux à la crème, tartes, glaces aux multiples parfums,



pain d'épice, confitures, jus de fruit, vins épicés, etc. Une fois la commande passée, de superbes jeunes filles apparaissent avec les boissons et les plats désirés. Les personnages passeront ainsi trois jours à se délecter de mets plus fins les uns que les autres, à être chouchoutés et gâtés. Bref, un rêve qui durera tant que Wouizz répliquera « plus tard, nous avons le temps » à chaque fois que les personnages veulent parler de choses plus sérieuses.

Au bout des trois jours, au moment du dîner, Wouizz leur demande enfin quelle est leur si importante mission. Après se l'être fait expliquer sous toutes les coutures, il leur raconte l'histoire de Bargzalbû, leur adresse un bon sourire et sort de sa poche une énorme gemme, grosse comme son poing, recouverte d'étranges runes peintes. « Mes enfants, voici le moyen de vaincre Karan, il suffit de la lui faire avaler pour qu'il soit prisonnier à son tour. Mais c'est une mission dangereuse et je suis persuadé que vous aurez besoin de ceci... »

● **Si les personnages sont des vieillards** (c'est-à-dire s'ils ne sont pas passés d'abord à la Fontaine de vie). Wouizz leur remet une figurine par personne représentant un pégase argenté : « Une fois que vous aurez retrouvé votre jeunesse lancez ces figurines sur le sol, elles se transformeront en montures ailées et vous n'aurez plus qu'à vous laisser guider ! » Les pégases conduiront les personnages à la forteresse de Karan en deux jours.

Wouizz indiquera également qu'il s'occupe de délivrer la Sorcière bleue et il les téléportera à proximité de la Fontaine de vie, non sans leur avoir dit : « La forteresse de Karan peut être infiltrée grâce à un passage secret se trouvant dans les buissons ! »

● **Si les personnages sont des enfants.** Joignant le geste à la parole, Wouizz fait apparaître les possessions des personnages. Celles-ci sont adaptées à leur petite taille et leur confèrent des bonus de +1 pour les armes et quelques effets visuels et magiques pour les objets.

Il les rassurera quant au sort de la Sorcière bleue qu'il partira délivrer dès le lendemain, et il les téléportera directement à proximité de la forteresse de Karan. « Une entrée secrète est dissimulée dans les buissons ! » dit-il avant qu'ils ne disparaissent.

Petit donjon deviendra grand

Les personnages apparaissent dans un petit bois à flanc de montagne, et il fait nuit et il pleut ! Un peu plus haut, il y a une gigantesque entrée éclairée donnant dans la montagne. Les statues de démons qui sont postées à l'entrée n'incitent pas à emprunter ce passage.

En fouinant un peu, les aventuriers n'auront aucun problème à trouver le passage dont Wouizz leur a parlé. Il est effectivement caché derrière un gros buisson. C'est en fait l'entrée d'une grotte qui s'enfonce dans les entrailles de la montagne. La lumière est de rigueur (voir plan).

1) **Cette petite caverne naturelle** est le repaire d'un monstre hideux. Il est vert et ses yeux rouges brillent dans le noir : c'est un garde kobold armé d'une épée courte.

2) **Petite caverne naturelle** vide. Au plafond, il y a une trappe difficilement accessible, mais en montant sur le dos de Gavin les personnages devraient pouvoir la soulever. Ils arriveront alors dans la salle 3 du complexe supérieur.

3) **Cette caverne** est un peu plus grande que les autres. On peut y sentir une odeur particulièrement nauséabonde. Elle abrite la tribu du kobold posté dans la salle 1 : deux femelles et trois enfants qui fuiront si les personnages se montrent menaçants, il y a aussi autant de mâles que de personnages, mais ils ont peur et se rendront si l'un d'eux est blessé gravement ou meurt. Leur trésor est constitué de 2 pièces d'or et de 25 pièces de cuivre. Une trappe au plafond donne dans la salle 9 du complexe supérieur.

4) **Idem 2**, mais la trappe donne dans la salle 7 du complexe supérieur.

5) **Idem 2**, mais la trappe donne dans une des salles 4 du complexe supérieur. *Note* : En aucun cas Gavin ne pourra passer par ces trappes, il est désormais trop grand !

Le grand donjon

Dans ce donjon, personne ne cherchera à tuer les personnages, mais plutôt à les capturer vivants. De si jeunes enfants ne sont que de piètres adversaires face à maître Karan...

Il y a 50 % de chances que les personnages tombent nez à nez avec 1d6 prêtres ou 1d6 orques à chaque demi-heure (prendre les mêmes caractéristiques que ceux de l'attaque du début).

1) **Salle de garde.** Dès que quelqu'un y entre, les orques des salles 2 viennent immédiatement en contrôler l'identité (si besoin, prendre les mêmes caractéristiques que les gardes orques du début).

2) **Les salles d'attente pour les gardes.** Une table, quelques chaises, deux orques dans chaque.

3) **Un grand couloir** aux murs recouverts de fresques relatent les exploits de Bargzalbû, le Tueur de mondes.

4) **Les dortoirs des prêtres**, quelques-uns sont en train de dormir. La plupart des lits sont défaits, la majorité des prêtres étant dans la salle du trône (salle 9).

5) **Le dortoir des orques.** Il y a toujours 1d6 orques en train de dormir ou de se reposer.

6) **La salle à manger des orques.** Il y a toujours 1d3 orques en train de manger.

6a) **La réserve de nourriture.** Il y a de la viande, des fruits secs et de la petite bière pour tout le monde.

7) **La réserve de vêtements.** Ici sont accrochées dans de multiples penderies des tuniques, des robes, des soieries, etc.

8) **La salle de banquet.** Ici sont actuellement réunis les trois prêtres de Bargzalbû. S'ils attrapent les personnages, ils joueront un peu avec eux (les transformeront en crapauds, feront semblant d'être terrifiés, se rendront, combattront pour de faux et toutes ces sortes de choses) avant de les conduire devant Karan. Ils sont très sûrs d'eux et ne pensent pas que ces enfants soient une réelle menace pour eux (et ils ont probablement raison).

9) **La salle du trône.** Karan est là avec une cinquantaine de prêtres. Au milieu de la pièce, attaché sur un autel par de lourdes chaînes magiques, se trouve Valurus. Il a l'air inconscient. Karan harangue ses prêtres et leur révèle comment libérer Bargzalbû, car oui, le roi a révélé ce qu'il savait.

Le final

Une fois devant Karan, les personnages ne devraient pas être trop fiers. Ils ont certes une gemme capable de l'emprisonner, mais ils ne sont quand même que des enfants. Karan se rira d'eux et alors qu'il va les faire tuer par ses prêtres... Flouf ! Wouizz apparaît en compagnie de la Sorcière bleue, dans un nuage de fumée.

D'un geste, les personnages retrouvent leurs âges véritables (caractéristiques, niveaux, points de vie, objets magiques, armes, etc.) et vont enfin pouvoir affronter le démon. Wouizz s'occupe de retenir les prêtres tandis que la Sorcière bleue libère Valurus.

Il ne faut cependant pas oublier qu'il ne faut pas tuer Karan, il faut lui faire avaler la gemme ! Le tuer ne servirait qu'à se débarrasser de lui pour quelques années à peine. Pour lui faire avaler la gemme, il faut réussir une attaque sur une CA -10. Une fois fait, il y a une grosse explosion de lumière et la gemme tombe par terre, un petit Karan s'agitant à l'intérieur...

Après l'emprisonnement (ou la mort) de Karan, les prêtres se rendront, les orques fuiront et dehors il s'arrêtera miraculeusement de pleuvoir. Un rayon de soleil timide crèvera la lourde masse nuageuse, puis deux, et le grand astre solaire reprendra ses droits. Dans les jours qui suivront, les nombreuses troupes de Karan quitteront le royaume et regagneront l'endroit d'où elles venaient.

Ardanel retrouvera petit à petit sa tranquillité, l'herbe repoussera et les arbres de la forêt d'Ysanthe reverdiront doucement avec une vigueur nouvelle. Les personnages seront à nouveau convoqués chez le roi qui, en remerciement, leur offrira une forte somme, à moins qu'ils ne veuillent devenir ses conseillers...

AD&D2

Les guerriers-démons (x2) : AL CM ; CA 2 ; VD 12(12) ; DV 5+5 ; pv 45 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dégâts 2d4+3/2d4+3 ; AS Pouvoirs ; DS Pouvoirs ; RM 50 % ; TA M ; M Sans peur. Pouvoirs : Téléportation sans erreur 1x 2 rounds, Clignotement 1x round. Ce sont en fait des démons aux ordres de Karan. Ils attaquent avec leurs griffes et bénéficient d'attaque sournoise comme des roublards de niveau 6 (dégâts x3).

PETIT ET GRAND DONJONS

Les kobolds (BM p. 160) : AL LM ; CA 7 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA P ; M Moyen.

Les prêtres (x50, Clercs niv. 5) : AL LM ; CA 4 ; VD 9(12) ; DV 5 ; pv 25 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8+1 ; AS Sorts ; DS Sorts ; RM Néant ; TA M ; M Fanatique. Sorts mémorisés : Protection contre le Bien, Blessures légères (x2), Silence, Lame enflammée, Métal brûlant, Cécité. Les prêtres sont armés de lourdes masses magiques +1.

Karan : AL CM ; CA -2 ; VD 12, vol 24 (B) ; DV 17 ; pv 120 ; TAC0 4 ; #AT 2 ; Dg par arme type ; AS pouvoirs ; DS immunité aux armes normales ; pouvoirs ; RM 75 % ; TA M ; M Sans peur. Pouvoirs : Chaos, Ténèbres, Désintégration, Souhait mineur (une fois par jour), Dissipation de la magie, Duo-dimension, Missiles magiques, Boule de feu, Bouclier de feu, Téléportation sans erreur (trois fois par jour). Karan utilise ses pouvoirs comme un mage de niveau 20. Il est armé d'une épée à deux mains +3, Voleuse de vie.

texte
Anne Vétillard
illustration
Alexandre Durieux Férard

LE SEIGNEUR DU RING

Pour Loup-garou

Un scénario pour un meneur de jeu et des joueurs moyennement expérimentés, et des personnages ayant déjà un peu de « bouteille ».

Histoire du fort de Staigue

Le fort de Staigue se trouve en Irlande, plus précisément dans le Ring of Kerry, une péninsule au sud-ouest de l'île (voir carte en page 21). C'est un « Ring Fort », l'un des plus vieux forts de pierre d'Irlande, typique de la côte ouest. Simple anneau de pierres assemblées sans mortier, il abritait sans doute quelques bâtiments de bois, disparus de nos jours.

Le fort se trouve sur une éminence de faible hauteur, dans un amphithéâtre de collines aux contours déchiquetés, qui s'ouvre sur la mer. Deux chaînes de montagnes l'entourent presque complètement et convergent non loin de l'entrée.

Ce lieu abrite depuis toute éternité un caern, un site sacré de Gaïa (appelé « node » par les mages). Le fort lui-même a été construit par les Tuatha Dé Danann, des faëes d'une grande puissance, pour mieux protéger les lieux des incursions du Ver. A l'époque de l'édification du fort, les Tuatha s'entendaient parfaitement avec les Garous locaux, des Fianna bien sûr, et les recevaient souvent à Staigue.

Puis des Fils de Fenris vinrent s'implanter dans la région, sur les traces de leur parentèle saxonne... et la situation devint beaucoup plus tendue. Les nouveaux venus décidèrent de s'approprier le caern « pour mieux le protéger », et lancèrent plusieurs attaques pour s'emparer du fort et en chasser les Tuatha. Les Fianna tentèrent des coups de main similaires « pour empêcher les Garous envahisseurs de prendre Staigue ». Une fois de plus, les défenseurs de Gaïa étaient divisés par des luttes intestines. Tous furent repoussés par les seigneurs-faëes, qui n'apprécièrent pas outre mesure les attaques de leurs amis garous...

Puis la magie imprégnant le monde s'évanouit peu à peu. Quand les Tuatha durent fuir Gaïa pour se rendre en Arcadie, ils ne voulurent pas remettre Staigue à l'une des deux tribus locales. Ils pensaient, avec raison, que la rivalité entre les Fianna et les Fils de Fenris ne pourrait que nuire au site. Ils n'avaient pas oublié les attaques menées contre eux par les Garous. Ils résolurent de confier la garde de Staigue à quelques faëes volontaires, plus résistants que d'autres à la disparition de la magie ambiante, les Cruithnac'h. Il était vital que le caern reste protégé, car il abrite un excellent passage vers le royaume de la Porte d'Arcadie, porte magique qui s'ouvre trois nuits par an (lors de la fête de Samhain).

Les Cruithnac'h se sont donc acquittés de leur tâche au cours des siècles. Ressemblant à de petits hommes trapus, à la peau noirâtre et aux jambes torves, ils ont laissé une trace dans les légendes locales. Les Garous s'aventurant de temps à autre aux environs étaient repoussés par les gardiens, qui parvinrent à les maintenir à l'écart. Les Fianna et les Fils de Fenris finirent par se lasser, et laissèrent le Ring of Kerry aux faëes.

Au XVIIIe siècle, un mage noir nommé Ruanoch (un Nephandi, c'est-à-dire un mage corrompu qui cherche à pervertir et à détruire la réalité) perçut la puissance du site de Staigue. La Quintessence, l'énergie mystique, qui émanait du fort suffisait à elle seule à l'intéresser. La présence du passage vers l'Arcadie rendit l'endroit irrésistible. Repoussé une première fois par les Cruithnac'h, il résolut d'asservir la population locale pour asseoir son pouvoir, avant une seconde tentative de conquête. Mais il avait présumé de ses forces. Les gens de la région, révoltés par sa tyrannie et dont la colère était attisée par les Cruithnac'h, mirent fin au règne du « seigneur du Ring ». Ils crurent l'avoir tué sur les rives du lac Currane, mais le mage leur échappa à l'instant ultime. Il réussit à protéger son essence vitale en l'envoyant se réfugier dans une grande pierre dressée sur les rives du lac.

La lutte entre les faëes et le Nephandi ne fut cependant pas sans conséquences. Les Cruithnac'h virent leurs pouvoirs considérablement affaiblis. Ils réussirent par un bluff extraordinaire à dissimuler ce fait et continuèrent à jouer leur rôle de gardiens jusqu'à nos jours.

C'est à notre époque que Ruanoch refit son apparition. La magye lui avait permis de traverser les siècles sans vieillir, protégé au cœur de sa pierre. Au bord du lac Currane, le Club Adriatique (une filiale de Pentex) décida un beau jour d'aménager un village de vacances. Lors des travaux de construction, la pierre dressée abritant l'essence du mage fut brisée... et ce dernier enfin libéré. Il recréa son corps sans trop de difficultés et s'installa à Waterville, préparant sa vengeance.

La stratégie de Ruanoch

Ruanoch fit un rapide bilan de la situation. Les Cruithnac'h étaient toujours là, mais ils étaient affaiblis. Ils ne lui poseraient pas de grand problème, car les faëes déployaient toutes leurs ressources pour empêcher la construction du village de vacances, implanté si près de Staigue. Par contre, les deux tribus garous présentes dans la région avaient considérablement accru leur puissance en deux siècles. Ruanoch décida de fomenter une guerre entre les deux Septs pour les affaiblir. Il pourrait ainsi les achever facilement une fois leurs forces épuisées.

Le premier geste de Ruanoch fut donc d'éliminer les Cruithnac'h, pour laisser le fort de Staigue inoccupé. Il prit sous son contrôle trois Fomori travaillant à la construction du village de vacances (les Nephandi sont des mages très proches du Ver, et peuvent donc prendre le contrôle de ce genre de créatures). Les « infiltrés » poussèrent les autres âmes damnées de Pentex à une confrontation directe avec les Cruithnac'h. Ils essuyèrent de lourdes pertes, mais les faëes furent anéantis. La direction locale du Club Adriatique, fustigée par le conseil d'administration de Pentex pour s'être lancée dans une action coûteuse et inconsidérée, décida de ne pas envoyer de renforts pour occuper Staigue. Pentex préféra jouer la sécurité, n'ayant pas vraiment compris que la place était maintenant libre (Ruanoch s'étant assuré d'une mauvaise transmission des informations). Le mage s'arrangea aussi pour que les agents du Ver ne s'intéressent plus beaucoup au caern, une fois les Cruithnac'h éliminés...

Maintenant, Ruanoch attend que les deux Septs garous se lancent à la conquête du caern abandonné. Il espère que la guerre qui les opposera fatalement les affaiblira suffisamment pour qu'il puisse cueillir le fruit de ses efforts. Ses agents sont restés au village de vacances, maintenant achevé. Les premiers touristes arrivent, la pollution commence à s'étendre... Les Garous vont réagir...

La situation initiale

La meute des personnages est invitée à se rendre en Irlande et à participer à une Assemblée particulièrement importante. En effet, deux Septs du sud-ouest de l'île sont prêts à entrer en guerre l'un contre l'autre et une médiation s'avère indispensable. Le Ring of Kerry, traditionnellement gardé par les faëes, semble tomber sous la coupe du Ver. Il faut donc comprendre ce qui se passe et, si la situation l'exige, qu'une tribu protège le territoire. Mais laquelle ?

De premières escarmouches ont eu lieu et les Garous se sont entre-déchirés, empêchant la progression du Sept adverse vers le fort de Staigue, qui abriterait un caern d'une grande puissance... Une ambassade neutre sera donc déléguée sur place, pour se rendre compte de la situation.

Les personnages peuvent être choisis pour cette enquête pour plusieurs raisons :

— Pour leur renommée. Peut-être ont-ils déjà fait preuve de leurs dons de diplomates ?

Calendrier lunaire

- Du 27 octobre au 29 octobre : lune gibbeuse ascendante (la lune gibbeuse est traduite à tort par « descendante » dans les règles). Difficulté des jets de Rage : 5.
- Du 30 octobre au 2 novembre : pleine lune. Difficulté des jets de Rage : 4.
- A partir du 2 novembre : lune gibbeuse descendante. Difficulté des jets de Rage : 5.

Le Sept de Mór-Eas-Uanán (la Grande Cascade)

Caern : Dunloe Loc.
Il est situé dans la partie la plus sauvage du Parc national de Killarney : 10 000 hectares de forêts, de landes, de lacs et de montagnes.
Niveau : 2 *Goulet* : 4
Type : Gnose
Structure tribale : composé exclusivement de Fianna. Les visiteurs sont généralement bien accueillis, sauf les Fils de Fenris qui reçoivent un traitement glacial.
Les Fianna de Mór-Eas-Uanán sont tous de souche gaélique, et fiers de l'être. Ils ne parlent qu'irlandais entre eux, ne recourant à l'anglais que s'ils doivent se faire comprendre d'étrangers...
Totem : Dana (totem de sagesse)
Chef du sept : Bretnach Mac Conual, homidé, Fianna, galliard de rang 4.
Bretnach est un grand loup au pelage fauve et aux yeux verts étincelants. Sous forme humaine, il porte une barbe soignée, coupée court. Son arme préférée est l'intimidation, mais il reste un excellent combattant.
Protecteur : Pádraig Ó Loingsigh, homidé, Fianna, ahroun de rang 4.
C'est un gars très maigre, avec des cheveux blonds sales qui lui retombent constamment devant

— Pour leur parenté, ce qui sera d'autant plus facile si l'un des personnages est un Fianna.
— Désignés par un théurge, ayant appris grâce à un rituel qu'une vie antérieure d'un membre de la meute avait autrefois habité la région.
— A cause d'une amitié entre un membre de la meute et un des Garous locaux.
— Pour leur neutralité : ils ne connaissent aucun des protagonistes et n'appartiennent à aucune des tribus concernées (Fils de Fenris et Fianna).
— Ils sont « sponsorisés » par l'un de leurs mentors, un vieil ami du théurge du Sept fianna ou des Fils de Fenris.
Enfin, les possibilités sont diverses et variées. Vous pouvez aussi combiner diverses implications.

L'Assemblée de Cromane

La meute des PJ arrive en Irlande, répondant à l'appel des Septs de Mór-Eas-Uanán (Fianna) et des Pierres-Ogham (Fils de Fenris). L'Assemblée de conciliation se tient sur un terrain neutre, une plage de galets près de la ville de Cromane. En cette nuit du 27 octobre, de grands feux ont été allumés sur la berge et lancent des reflets sur le pelage des lupus. Une fine pluie d'automne transperce les vêtements des homidés... La tension est grande entre les deux Septs et l'atmosphère est électrique au moment où les personnages arrivent, escortés par leur comité d'accueil. Une étincelle suffirait à mettre le feu aux poudres. Feulements et grondements traversent l'air... Les frères ennemis ne franchissent pas le cercle de lumière qui les séparent, craignant de déclencher une lutte ouverte.
Le Maître du Rite de Mór-Eas-Uanán, le Sept fianna, lance un long hurlement pour ouvrir l'Assemblée. A peine a-t-il fini que les deux chefs rivaux tentent de prendre la parole en même temps. Après quelques secondes de confusion, un duel de regard permet au Fils de Fenris de commencer... Son discours est ensuite repris par Bretnach Mac Conual, le chef fianna. Voici l'essence de leur récit :
● Le Ring of Kerry, traditionnellement un territoire des faëes, semble laissé à l'abandon depuis plus d'un an.
● Cette région abrite un caern d'une grande puissance, le fort de Staigue. Les deux tribus s'accusent alors mutuellement d'avoir tenté de s'emparer du site dans les siècles passés (c'est vrai, dans les deux cas !). Les Fianna comme les Fils de Fenris avouent finalement que leurs ancêtres ont toujours été repoussés par les faëes... qui n'apprécient plus vraiment la présence des Garous.
● Un centre de vacances a été construit par le Club Adriatique l'année précédente, près de Waterville, sur les rives du lac Currane. Normalement, les faëes auraient dû intervenir pour empêcher l'implantation de ce réservoir à touristes pollueurs.

Ruanoch

● Les chefs finissent par avouer qu'une ou deux patrouilles de leur Sept ont pu pénétrer dans le territoire des faëes sans avoir été inquiétées... Normalement, les Cruithnac'h sont jaloux de leurs prérogatives. Les patrouilles n'ont pas osé pénétrer plus avant de peur d'être repérées par les éclaireurs de l'autre Sept, et d'être accusées de rompre l'équilibre de la région.
● Une publicité alarmante est lancée dans la grande ville de Killarney, pour des expéditions de pêche au brochet dans les lacs du Kerry. Elles sont organisées par le Club Adriatique.
● Une certaine « brume triste » semble régner dans l'Umbra du Kerry. Elle s'épaissit si l'on s'enfonce vers le fort de Staigue. Le Gardien de la Porte des Fianna, Père-du-Ruisseau, explique alors ce qu'on attend de la meute des personnages. Il faut qu'elle se rende dans le Kerry, qu'elle explore les lieux et, si elle l'ose, aille au fort de Staigue pour rencontrer les faëes. Leur inactivité n'est pas normale. Sa mission principale est donc une ambassade auprès des Cruithnac'h, ou d'enquête si elle ne les trouve pas. Le Maître du Défi des Fils de Fenris, Branek Gorickson, ajoute avec rudesse qu'on attend des envoyés une évaluation impartiale, mais qu'il doute de leur efficacité. Il annonce effrontément que « seuls les Fils de Fenris sont capables de mener une telle mission à bien ». Il se fait rappeler à l'ordre par Sven Pattes-Ecarlates, le chef de son Sept.
S'ils en font la demande, les personnages reçoivent une carte de la région et tous les détails pratiques nécessaires pour se rendre sur les lieux.

Le Ring of Kerry

C'est une région encore sauvage de l'Irlande. Elle abrite la petite chaîne de « montagnes » qui contient le point culminant du pays. C'est une terre de contrastes ininterrompus. Les vallées couvertes de sapins succèdent à des landes immenses, descendant sur des kilomètres vers la mer, sur un fond déchiqueté par les îles, les baies et les lagunes...
Sauf au bord de la côte, les routes sont diaboliquement pentues... C'est aussi un véritable pays gaélique, où pratiquement aucune pancarte n'est rédigée en anglais (d'ailleurs, elles sont extrêmement rares !). Pour simplifier les choses, les distances sont indiquées indifféremment en miles ou en kilomètres, sans aucune précision d'unité ! Les étrangers au sens de l'orientation déficient risquent d'avoir du mal à se repérer.
Note : Si les Garous souhaitent chasser dans la région, ils trouveront une faune de petite taille mais abondante (lièvres, chevreuils, canards, etc., ou saumons et brochets s'il leur prend l'envie de pêcher...). Il vaut mieux qu'ils s'abstiennent de toucher aux moutons qui paissent sur les pentes des montagnes et dans la lande. Les bergers irlandais deviennent particulièrement vindicatifs quand on touche à leur « black-faces » (les moutons irlandais ont la tête et les pattes noires). Ils remplacent alors dans leur fusil le gros sel par la chevrotine... Même si ce n'est pas des balles en argent, c'est toujours désagréable !

Le fort de Staigue

Pour découvrir le fort de Staigue, il faut commencer par grimper dans la montagne. L'accès est très difficile et la route extrêmement étroite. Merveilleusement situé, il permet de voir très loin.
Que la meute des personnages prenne ou non des précautions, elle atteindra Staigue sans rencontrer âme qui vive. L'automne (et la boue abondante des chemins) a fait fuir les touristes, et nul gardien ne pointe le bout de son nez faërique ou sa truffe de Garou...
Arrivé sur le site, les Garous ne peuvent qu'être impressionnés. L'enceinte circulaire fait encore plus de deux mètres

d'épaisseur et près de cinq mètres de haut. Les pierres non taillées sont ajustées sans le moindre mortier et à l'intérieur, des escaliers en forme de X témoignent de la finesse de la construction. Deux chambres ont été aménagées dans l'épaisseur du rempart. Elles sont de forme ovale et totalement imperméables à l'eau (la plus grande abrite la porte magique vers l'Arcadie). Personne ne dérange les Garous dans leur inspection du fort... les lieux sont désespérément vides. Difficile de rencontrer les Cruithnac'h pour s'acquitter d'une ambassade ! Il ne reste plus aux délégués des deux Septs qu'à mener leur enquête.

Parmi les indices que l'on peut trouver sur place :

— des détritus abandonnés par les touristes. Parmi eux, un journal datant de l'année précédente : l'abandon du fort ne date pas d'hier ;

— dans la même veine, des graffitis laissés par les visiteurs ;

— dans la plus petite des deux pièces, si on amène une source de lumière suffisante ou si l'on passe la main sur la paroi, on peut remarquer une érosion très étrange des pierres. Il s'agit d'un « impact d'acide » qui a rongé le mur (le sang d'un Fomor tué par les Cruithnac'h). En fouillant la terre, les ossements déformés du Fomor sont mis à jour. Une détection du Ver dans cet endroit précis donne des résultats positifs. Ailleurs, la bataille entre les agents du Club Adriatique et les Cruithnac'h, qui date de plus d'un an, n'a pas laissé « d'effluves du Ver » suffisantes pour être détectées.

Le caern du fort de Staigue

Pour l'instant, le caern de Staigue est dormant. Il faut pratiquer le Rite d'Ouverture de caern pour réactiver l'esprit-gardien du site. Le Goulet est particulièrement mince, et le totem, Sanglier, attend désespérément de nouveaux fidèles.

Type : Honneur
Niveau : 3
Goulet : 3
Totem : Sanglier (totem de guerre)
Pouvoirs spéciaux :

— Sanglier défend bravement son domaine. Il accorde à tous ceux qui défendent le caern la possibilité de continuer à se battre en recevant deux blessures supplémentaires ; considérez que ses gardiens disposent de deux cases supplémentaires au niveau de blessure « Handicap » (-2 dés).

— Lors de la fête de Samhain (les nuits du 30 octobre, 31 octobre et 1er novembre), un pont lunaire s'ouvre automatiquement vers la Porte d'Arcadie, et permet à quiconque la franchit de passer dans ce royaume de l'Umbra proche.

L'Umbra au fort

Si on s'aventure dans l'Umbra proche, la découverte est macabre. Staigue semble étouffé par une brume noirâtre qui s'insinue dans le moindre espace d'air. Une profonde tristesse y règne, augmentée par la présence des cadavres d'une vingtaine de faëes. Les Cruithnac'h sont passés dans l'Umbra avant de mourir, et leurs corps sont depuis restés intacts, figés dans la position où la mort les a emportés. Ils portent des blessures infligées par des griffes et des armes à feu...

Une recherche attentive permet de trouver une piste sanglante. Un Cruithnac'h blessé a manifestement tenté de s'enfuir. Ses pas mènent vers une grande dalle insérée dans le mur de la plus grande des pièces du fort. Son corps est retrouvé précisément devant cette dalle. Bien sûr, il s'agit de la pierre qui abrite le passage vers le royaume de la Porte de l'Arcadie. A la différence des autres faëes, il semble avoir été tué par un vieillissement accéléré... Une détection de la magye s'avérera positive en ces lieux.

Waterville

Waterville est la ville la plus proche de Staigue et du village du Club Adriatique. C'est une petite station balnéaire assez pittoresque, le carrefour des routes intérieures de la péninsule. On y trouve quelques boutiques d'alimentation, une demi-douzaine de Bed & Breakfast très accueillants et un petit hôtel sur le front de mer. N'oublions pas quelques sympathiques pubs où le patron fume lui-même son saumon... Une enquête menée habilement à Waterville permet d'apprendre de nombreuses choses. Les Irlandais sont des gens très hospitaliers, pourvu qu'on se conduise autrement qu'en touriste abruti maniaque de l'appareil photo... et qu'on ne soit pas anglais. Quelques pintes de bière détendent suffisamment l'atmosphère pour que les langues se délient, que les vieilles légendes refassent surface ou que les commérages reprennent. Le vénérable doyen du village, qui ne parle que gaélique, est le plus bavard de tous. Après quelques tournées générales, le patron du pub qu'il fréquente (le Sceilig Rock) acceptera de déléguer son fils comme interprète. Ce dernier fera remarquer toutes les trois phrases que les contes du « vieux » perdent toute leur saveur quand on les traduit en anglais...

Voici les différentes rumeurs et légendes que l'on peut récolter à Waterville :

Rumeurs

● Le tourisme devient plus sauvage et plus polluant depuis l'arrivée du Club Adriatique. Le village de vacances a ouvert l'année dernière, et la situation ne fait qu'empirer. Les autorités locales ont tenté de faire intervenir l'administration du comté pour mettre fin aux déprédations, mais aucune de leurs demandes n'a abouti.

● Les gens du village sont dégoûtés par les méthodes du Club Adriatique lors des expéditions de pêche organisées par le village de vacances. Il est traditionnel en Irlande de remettre le poisson à l'eau une fois capturé. Ainsi, les lacs et étangs ne sont pas dépeuplés et la faune ne risque pas de disparaître. Au Club Adriatique, les poissons sont tués et préparés pour en faire des trophées, à la grande joie des idiots.

● Si on demande aux habitants de Waterville si des étrangers se sont récemment installés dans la région, ils donneront une douzaine d'adresses (une fois que l'on aura gagné leur confiance). A part quelques Irlandais bon teint, on peut remarquer : le Club Adriatique ; un amateur de plongée sous-marine ; un couple d'Anglais (« on ne sait pas ce qu'ils viennent faire ici, mais c'est louche ! ») ; et un écrivain américain un peu misanthrope (qui n'est autre que Ruanoch lui-même). Il s'est installé dans une superbe maison un peu isolée. Bien sûr, il refuse toutes les visites car il se consacre à son art...

● Rumeur/Légende : Les rebouteux de la région allaient de temps en temps à Staigue, pour y récolter des herbes médicinales. La tradition voulait que l'on ne se rende au fort que les nuits sans lune, pour ne pas être pris à partie par les « leprechauns ». Depuis quelques mois, les herbes médicinales ont fanées puis ont carrément disparu.

Légendes

● Les bâtisseurs de Staigue étaient de petite taille et étaient venus à la recherche de minerai. Il y avait autrefois des mines de cuivre dans la région. Les pierres utilisées pour la construction du fort auraient été transportées à travers les collines par des femmes, dans leur tablier (légende totalement fantaisiste).

● Le fort a été construit par les Fir Bolg, ou les Tuatha Dé Danann, lorsqu'ils ont été mis en danger par des envahisseurs. On parle encore de trente bateaux transportant chacun trente passagers, venant de régions désertiques. Le fort aurait été deux fois plus grand à l'origine et aurait été construit à des fins défensives.

● Il y eut un jour un match de football entre les fées de Cahergal et les petits hommes de Staigue. Un homme de la région vint y assister en rentrant de la pêche. L'équipe du fort de Staigue menait avec deux buts d'avance à cinq minutes de la fin, lorsque l'avant de Cahergal fut assommé et retiré du terrain. Le pêcheur, emporté par sa fougue, demanda un maillot, remplaça l'inconscient et marqua deux buts juste avant le coup de sifflet final. « La partie sera rejouée la prochaine nuit de Samhain, au fort de Staigue, lui dit le capitaine de Cahergal. Il faut que tu

les yeux. Confiant en lui, il est là pour profiter de la vie... et des combats.
Maître du Rite et Gardien de la Porte : Père-du-Ruisseau, lupus, Fianna, théurge de rang 4.
Sous forme lupus, le pelage de ce Fianna est d'un noir de jais.
Sous forme humaine, il porte de longs cheveux noirs tressés d'une façon très complexe.
C'est un Garou d'un grand calme, particulièrement en harmonie avec l'eau (il a trouvé plus d'une source, d'où son nom), mais il reste un traditionaliste dans l'âme.
Gardien du Domaine : Carenn Ó Timorn, homidé, Fianna, philodox de rang 3.
Cette jeune femme d'une trentaine d'années aime l'Irlande et par-dessus tout l'Irlande gaélique : sa culture, son histoire, sa terre, ses légendes. Elle est la gardienne des chants du Sept.
Maître du Défi : Danse-avec-les-Hommes, lupus, Fianna, ragabash de rang 4.
Ce lupus est particulièrement friand des grands bals traditionnels irlandais où il part exercer son charme ravageur. Mais quand il relève un défi au combat, il danse sur un tout autre air. Sa grande spécialité est de faire de superbes pirouettes en esquivant les attaques de son adversaire, tout en lui lançant des insultes imagées.

Le Sept des Pierres-Ogham

Caern : Cloch Oghaim-Fahan. Le caern est construit sur les ruines héritées des premiers chrétiens. Des centaines de bâtis ronds en forme de hutte sont éparpillés dans les environs.
Le centre du caern se trouve près des grands menhirs, non loin de souterrains aménagés par les Garous.
Niveau : 2 *Goulet* : 4
Type : Force
Structure tribale : composé exclusivement de Fils de Fenris. Les visiteurs fianna sont sauvagement attaqués, les autres à peine tolérés. Les Fils de Fenris sont les descendants directs des Vikings venus envahir l'Irlande au VIIIe siècle. Comme eux, ils se sont installés en Erinn... Comme eux, ils ont rapidement assimilé les coutumes locales.
Les Fils de Fenris du continent auraient bien du mal à reconnaître leurs frères (ils ont presque été « fiannisés »).
Cela n'empêche pas leur traditionnel mauvais caractère de s'exprimer par leur intolérance envers leurs voisins gaëls.
Totem : Taureau
Chef du Sept (Jarl) : Sven Pattes-Ecarlates, lupus, Fils de Fenris, ahroun (Modi) de rang 4. Sven est de taille moyenne, mais sa carrure est impressionnante.
Il respecte deux choses : la bravoure et l'honnêteté. Une fois que l'on a trahi sa confiance, tout est fini : Sven ne pardonne pas.
Protecteur : Œil-Rouge, lupus, Fils de Fenris, galliard (Skald) de rang 4. Le protecteur du Sept prend rarement forme humaine. Il préfère rôder sous sa forme lupus, défiant tous ceux qui s'aventurent dans l'Enclos

sois à 11 heures précises au fort et nous te ferons voler jusqu'au terrain. » Il n'y a pas de récit de cette deuxième partie. (Les personnages peuvent ainsi apprendre qu'une porte magique s'ouvre à Staigue la nuit de Samhain ; n'importe quel Irlandais est capable de leur indiquer la date de cette fameuse nuit...).

● Vers le milieu du XVIIIe siècle, un étranger tyrannisait les gens de la région. Il avait voulu s'installer au fort de Staigue. Le règne de ce « seigneur du Ring », comme il se faisait appeler, devint si intolérable que la population se souleva contre lui, le poursuivit et le tua à un endroit nommé Coom a Ruanoch, sur les rives du lac Currane. Si les personnages veulent voir l'endroit, un villageois se fera un plaisir de les conduire à la pierre, désormais brisée. Les bungalows du Club Adriatique se trouvent à moins d'une centaine mètres... En partant, leur guide dira que la pierre a été déplacée lors des travaux.

Note : N'hésitez pas à user et abuser de l'atmosphère irlandaise lors des scènes qui se déroulent dans les pubs : les habitants de Waterville jouent aux darts (fléchettes), la Guinness coule à flots, un orchestre de musique traditionnelle égaye la soirée (c'est le moment de sortir un disque des Chieftains). Il faut accentuer la chaleur de l'accueil irlandais pour mettre en relief la tristesse et la « sinistrose » qui règnent à Staigue, à quelques kilomètres de là.

Le village du Club Adriatique

Le centre de vacances implanté au bord du lac Currane est pratiquement désert. Les touristes de la période estivale sont partis, et la majeure partie du personnel a pris ses vacances pendant l'automne.

Le village est constitué d'un bâtiment administratif (bureaux et chambres du personnel), un bâtiment abritant les cuisines, une salle à manger et un salon, une série de vingt bungalows contenant quatre chambres chacun, une écurie (avec une quinzaine de chevaux) et un hangar à bateaux. Les loisirs offerts aux vacanciers sont la pêche, la plongée sous-marine, les randonnées équestres et pédestres.

Les huit personnes qui résident actuellement dans le centre sont toutes à la solde de Pentex. Ce sont Robert Waits le directeur, Brian Hatch le comptable, Francis Stigart le chef du personnel, quatre vigiles (des Fomori) et un enquêteur spécial qui vient juste d'arriver. Les trois Fomori contrôlés par Ruanoch sont le chef du personnel, Francis Stigart, et deux vigiles. Après l'attaque du fort l'année précédente, Pentex attendait des résultats plus probants, mais il semblerait que la profanation du caern conquis sur les faëes ait été retardée. Le conseil d'administration a alors décidé d'envoyer un enquêteur

Branek Goricksen

pour éclaircir la situation. Celui-ci n'est rien d'autre qu'un Danseur de la Spirale Noire, Hurle-la-Haine. Arrivé la semaine précédente, il a commencé son inspection et trouve la situation de plus en plus étrange. Il a compris que le chef du personnel travaillait pour quelqu'un d'autre, mais il n'a pas encore réussi à identifier le bénéficiaire de la trahison... En attendant d'en apprendre plus, il laisse le Fomor libre de ses mouvements, pour mieux surprendre ses secrets.

Comme le centre de vacances est assez isolé, les vigiles ne prennent pas de gants avec les visiteurs indésirables. Si nos amis garous pointent leur museau sans précaution, ils seront fraîchement accueillis. Les quatre Fomori se feront une joie de les attaquer et de les mettre en pièces. Si la situation tourne au combat général, Stigart et les deux vigiles contrôlés par le mage tenteront de s'échapper après une résistance de principe, en empruntant un bateau à moteur (ils doivent réussir à s'enfuir, pour rejoindre Ruanoch et faire leur rapport). Hurle-la-Haine, voyant des Garous, croira qu'ils sont responsables du fiasco sur lequel il enquête. Il tentera de les capturer puis, si la bataille ne tourne pas en sa faveur, sombrera dans la Frénésie et se jettera sur ses ennemis sans plus se soucier de sa mission. Quant à Robert Waits et Brian Hatch, ils se retrouvent comme deux imbéciles sur le débarcadère, voyant Stigart s'éloigner en les abandonnant. Si personne ne les intercepte, ils tenteront de s'enfuir à bord d'une voiture. Dans le cas contraire, ils ne devraient pas faire long feu...

Cette scène ne doit devenir une scène de combat que si vos joueurs désirent un peu d'action. Elle peut très bien rester une simple investigation s'ils sont prudents. Les Garous peuvent apprendre plusieurs choses en fouillant les archives du club ou les notes personnelles de Hurle-la-Haine. Si l'un des personnages possède la compétence Informatique, laissez-lui le plaisir de découvrir les archives sous forme de fichiers codés, qu'il n'aura pas trop de mal à « déplomber ».

● **Notes de Robert Waits** prises pendant la construction du club : De petits êtres noirauds ont attaqué à plusieurs reprises le chantier et provoqué des dégâts considérables. Ils les soupçonnent d'appartenir au peuple des faëes, et chargent Stigart d'enquêter.

● **Rapport de chantier** : Lors de la construction du village, une grande pierre a posé des problèmes aux ouvriers. Il a fallu employer des moyens disproportionnés pour la briser afin de la déplacer (plusieurs caisses de dynamite alors qu'un ou deux bâtons auraient dû suffire).

● **Rapport de Robert Waits au conseil** d'administration de Pentex : Il a pris la décision d'attaquer le caern sur les conseils de Stigart, et tente de rejeter la faute sur lui. Néanmoins, il se glorifie de l'élimination des faëes, après un vaillant combat où il n'y eut à déplorer la mort « que » de quinze vigiles fomori.

● **Les notes de Hurle-la-Haine** : L'attaque a été lancée contre le caern en dépit du bon sens. De plus, le fort n'a pas été souillé après sa conquête ! Quelqu'un n'a pas accompli son devoir et il compte bien trouver le traître. Et surtout pour qui il travaille.

L'Umbra au centre de vacances

Le site est en train d'être corrompu. Le Sauvage perd peu à peu la partie, le Tisserand tente désespérément de s'imposer (on voit quelques toiles qui s'accrochent aux bâtiments), mais le Ver assoit son emprise. Des poissons morts flottent à la surface du lac, des flaques d'essence se reflètent sur l'eau tandis que quelques Flaiels (Scrags, p. 160 du Livre de base) montent une garde vigilante... Il ne fait pas bon s'attarder dans cette zone de l'Umbra.

La nuit de Samhain

Lorsqu'ils protégeaient encore le fort de Staigue, les Cruithnac'h profitaient tous les

ans de l'ouverture du passage vers le royaume de la Porte d'Arcadie. Lors de la nuit de Samhain, ils allaient voir les seigneurs-faëes, leur faire leur rapport et se ressourcer dans une atmosphère bien plus magique que celle de Gaïa.
Or depuis deux ans, les habitants de la Porte d'Arcadie n'ont pas reçu la visite de leurs amis cruithnac'h. Ils commencent à trouver étrange leur absence, et sont décidés à obtenir une réponse à leurs interrogations.
Cette scène peut se dérouler de deux façons. Si les personnages ont trouvé le passage magique (la dalle dans la grande chambre souterraine du fort) et le franchissent au cours d'une des trois nuits de Samhain (29-30 octobre, 30 octobre-1er novembre, 1-2 novembre), ils pénètrent dans l'Umbra profonde, empruntent un pont de lune et se retrouvent dans le royaume de la Porte d'Arcadie. S'ils ne trouvent pas le passage ou décident de ne pas tenter l'aventure, ce sont des seigneurs-faëes qui se rendent sur Gaïa pour comprendre ce qui se passe. Le cadre différera, mais la résolution de la confrontation sera la même.

Rencontre au royaume de la Porte d'Arcadie

La Porte d'Arcadie est un royaume de l'Umbra proche. C'est le seul passage qui permet d'atteindre l'Arcadie, où tous les faëes se sont réfugiés quand la magie a quitté le monde. Ce royaume est défendu par deux puissantes forteresses (une de la Cour de Lumières, l'autre de la Cour des Ombres), et abrite de profondes forêts, où les sentiers ne mènent nulle part et où d'immenses labyrinthes attendent les voyageurs.
Dès leur arrivée, les Garous sont accostés par des faëes mineurs qui commencent à les en... quiquiner. Des gnomes leur demandent de l'or pour les laisser passer ; quelques centaines de mètres plus loin, des lutins exigent que l'on danse pour eux ; une nymphe réclame un baiser (et tente d'emmener le malheureux désormais envoûté) pour indiquer aux voyageurs égarés où se trouve la route qui conduit à la citadelle... Dès que les personnages mentionnent le nom des Cruithnac'h, les faëes les regardent d'un air indigné et s'enfuient.
Une heure plus tard, des chevaliers aux armures argentées arrivent au galop et cernent les Garous. Ils tentent de les faire rapidement prisonniers, et ne sont pas particulièrement doux dans leur façon de faire. Une fois capturés (en plus ou moins bon état selon leur degré de résistance), les Garous sont conduits dans une clairière devant le seigneur Lysandre, souverain de la Cour de Lumière. Il les tient pour responsables de la disparation des Cruithnac'h et demande sommairement des explications. Lysandre sait que les Garous voulaient s'emparer du fort de Staigue, et il faudra une bonne dose de persuasion pour le convaincre de libérer la meute. Une exécution sommaire est même à craindre (maintenez le suspens) ! Gageons que le plus diplomate des prisonniers saura se montrer éloquent.
Une fois le malentendu éclairci, Lysandre devient un hôte courtois, fait libérer les personnages et leur offre ses excuses... et des rafraîchissements. Il ne s'explique pas la disparition des Cruithnac'h, mais il sait que les gardiens de Staigue ont déjà failli être vaincus dans le passé. Deux siècles auparavant, ils ont affronté un mage noir, nommé Ruanoch. C'est avec l'aide de la population locale qu'ils l'ont vaincu, sur les rives d'un lac. Depuis cette confrontation, les Cruithnac'h étaient affaiblis mais s'acquittaient toujours bien de leur tâche. Le seigneur Lysandre demande alors aux Garous de venger les faëes et, puisque leur éloquence et leur dévouement à Gaïa l'ont convaincu de leur sens des responsabilités, les charge de devenir ou de désigner les nouveaux gardiens de Staigue. Bien sûr, les responsabilités et les devoirs seront à la hauteur de la charge...
En gage de confiance, Lysandre remet à la meute deux pierres lunaires. Chaque pierre permettra d'ouvrir une fois un pont de lune entre Staigue et un caern de leur choix, pourvu qu'il soit situé sur la terre d'Irlande (la portée est peut-être limitée du point de vue des Garous, mais pour Lysandre qui ne s'intéresse plus trop à Gaïa, l'Irlande, c'est grand !).

Rencontre sur notre bonne vieille Terre

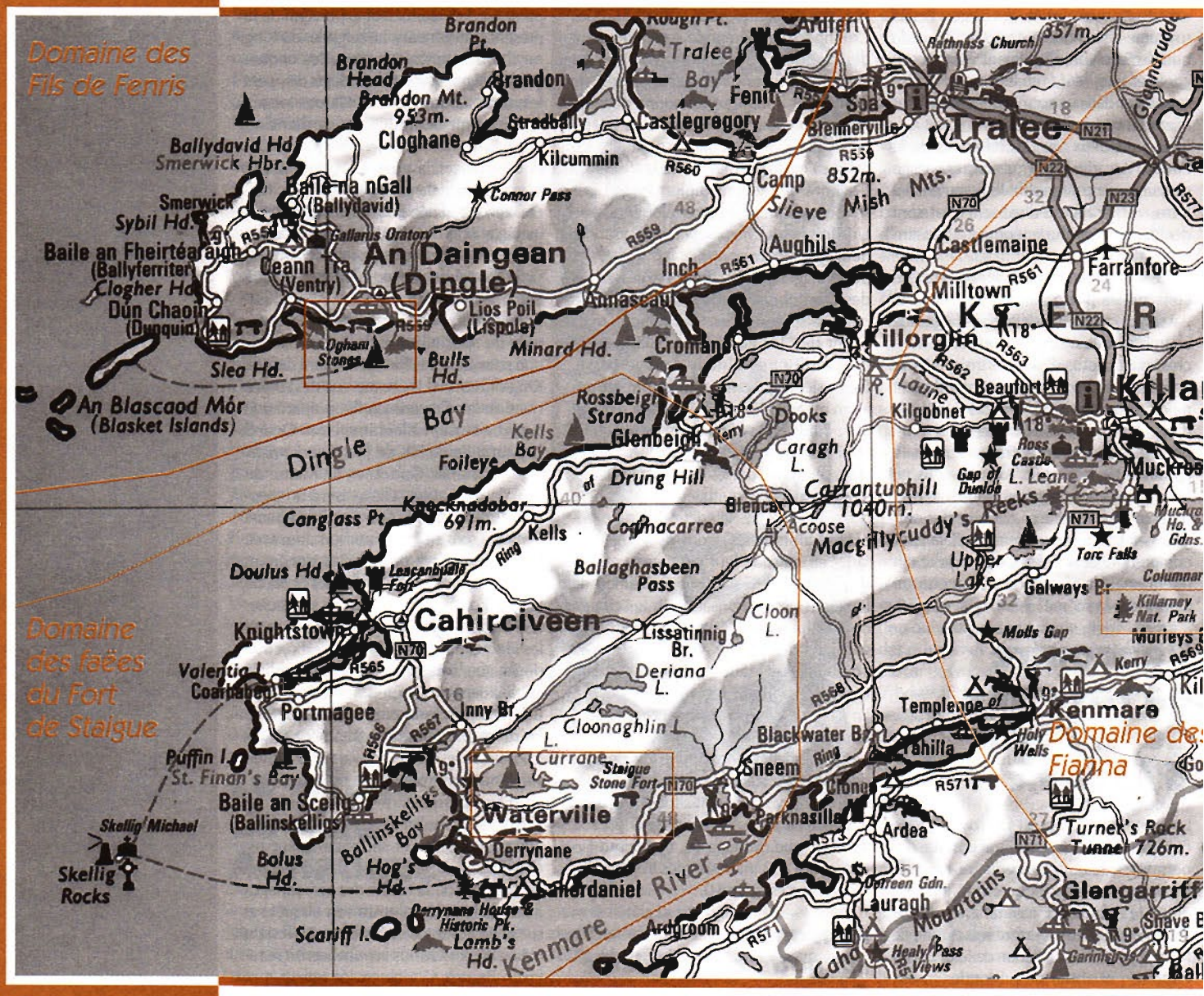
Si les Garous restent sur Gaïa et ne rentrent pas dans l'Umbra, les chevaliers d'argent empruntent le passage enchanté la nuit du 1er au 2 novembre, et se rendent sur Terre. Ils tiennent à comprendre ce qui est arrivé aux Cruithnac'h, et sont particulièrement contrariés d'être obligés de quitter la Porte d'Arcadie. Ils trouvent les effluves des Garous et les pistent sans le moindre problème. Une belle chasse (ou une course-poursuite, selon les points de vue) peut s'ensuivre si les personnages tentent de leur échapper, mais ils n'ont pas la moindre chance. Ils sont finalement fait prisonniers, et ramenés au caern.
L'entrevue avec le seigneur Lysandre décrite dans le paragraphe précédent se déroule alors au clair de lune, dans le cercle de pierres de Staigue.

Compromission !

L'attaque ou la visite du Club Adriatique par la meute n'est pas restée sans conséquences. Stigart et/ou ses deux vigiles ont pu rejoindre Ruanoch et le prévenir de la présence de gêneurs. Le seigneur du Ring ne souhaite surtout pas que les enquêteurs délégués par les deux Septs dissipent les malentendus entre les Garous locaux et assignent de nouveaux gardiens au caern !
Pour relancer la guerre intertribale, le mage se lance dans un nouveau plan machiavélique. Il décide de compromettre la meute auprès des Fils de Fenris, en faisant croire à ces derniers que leurs « ambassadeurs neutres » ont pris parti pour l'autre camp.
Il envoie d'abord son Fomor le plus rapide (le spécialiste de la course) attirer une patrouille des Pierres-Ogham dans le Ring of Kerry. Il les mène ensuite sur les rives du lac Currane où il a préparé une superbe illusion à leur intention. Quand la patrouille de Fils de Fenris, commandée par Branek Goricksen (le Maître du Défi du Sept) arrive, elle assiste à un spectacle bien étrange. Les « ambassadeurs neutres » sont en pleine conversation avec les chefs du Sept de Mór-Eas-Uanán, et reçoivent de nombreux fétiches ; cela ne fait pas l'ombre d'un doute : ils sont achetés ! Puis les Garous étrangers conduisent les Fianna dans les collines, en direction de Staigue. Dès que le groupe a franchi la crête, Ruanoch dissipe son illusion...
Branek Goricksen entre dans une rage noire, et conduit immédiatement sa patrouille sur les traces des « traîtres ». Bien sûr, il ne les retrouve pas et les soupçonne d'être passés dans l'Umbra pour lui échapper. Il choisit alors de les retrouver coûte que coûte et se lance à leur recherche.
Au moment où la meute des personnages a fini de faire le point sur son enquête et sur sa rencontre avec les faëes, à l'instant même où nos Garous commencent à se relaxer, Branek Goricksen les retrouve et lance sa patrouille à l'attaque. Une grande dose d'éloquence, de baratinage ou une compétence supérieure au combat sera nécessaire pour se faire écouter des Fils de Fenris et leur faire comprendre qu'ils ont été victimes d'une mystification (selon les goûts de vos joueurs, mettez en place une scène de combat ou de négociations). Inutile de rappeler qu'il n'est pas nécessaire que le combat se déroule jusqu'à la mort des protagonistes... Branek Goricksen est un peu obtus, mais pas totalement idiot (il n'aurait jamais atteint sa position autrement). Il cherche à capturer les personnages pour les faire juger devant son Sept, et non à les tuer.
Si des recherches sont effectuées au lac Currane sur les lieux de la prétendue entrevue secrète, on pourra relever des traces du Ver et d'utilisation de la magye (avec les dons appropriés). Logiquement, il devrait être clair qu'une personne utilise le surnaturel pour provoquer des dissensions entre les Garous. Enfin, Branek Goricksen exige qu'on le conduire à Staigue, pour vérifier que les Fianna n'ont pas déjà investi les lieux...

LOUP-GAROU

du caern. Il est particulièrement zélé quand il sent la présence du Ver, et attaque alors sans le moindre avertissement.
Maître du Rite : Jurgi Freke, homidé, Fils de Fenris, philodox (Forseti) de rang 3. Jurgi est un Garou d'âge vénérable. Son poil a considérablement blanchi et ses forces commencent à décliner. Il pratique une discipline de fer pour continuer à pratiquer les rituels les plus rigoureux. C'est le Fils de Fenris le plus aimable du Sept, qui n'hésite pas à donner des conseils. Parfois un peu trop souvent...
Gardien de la Porte : Gurdi Olafsen, homidé, Fils de Fenris, ahroun (Modi) de rang 3. Personne n'a le droit de franchir les ponts de lune du Sept sans sa permission. Gurdi prend ses responsabilités très au sérieux, et ne prend jamais de gants avec ses interlocuteurs. La diplomatie n'est pas son fort.
Gardien du Domaine : Stefan Reghalf, lupus, Fils de Fenris, théurge (Godi) de rang 3. Stefan sourit tout le temps, que ce soit pour annoncer une mauvaise nouvelle ou pour demander un service. Ce sourire se déforme quelquefois en rictus quand il rencontre des Fianna, mais il parvient le plus souvent à garder son calme.
Maître du Défi : Branek Goricksen, homidé, Fils de Fenris, ahroun de rang 4. Ce Garou est une grande brute qui aime montrer sa force. Certains le soupçonnent même de s'être lui-même infligé quelques blessures pour rendre son visage encore plus terrifiant. Il ne fait pas bon être son ennemi...



Carte de la région et zones d'influences des deux meutes.

L'ultime affrontement

La nuit est tombée quand la meute des personnages accompagnée des Fils de Fenris atteint le caern, afin de prouver sa bonne foi. Évidemment, les lieux sont déserts et nul Fianna ne s'est installé. Grognon, Branek Goricksen reconnaît qu'il s'est trompé et se prépare à repartir avec sa patrouille. C'est alors que du haut des remparts, les Garous voient se découper d'horribles silhouettes sur la crête des collines environnantes, dans un concert de hurlements stridents.

Voyant que la subtilité a échoué, Ruanoch a décidé de recourir à la force brute pour s'emparer de Staigue et se débarrasser des gêneurs. Il invoque une cinquantaine de Flaiels venus tout droit de l'Umbra, les aide à se matérialiser et les lance à l'assaut du caern (en l'occurrence ce sont des Scrags, p. 160 du Livre de base). Il est présent, accompagné de ses Fomori, pour diriger l'attaque. Il est persuadé que sa dernière ruse a creusé un fossé trop profond entre les Garous pour qu'ils puissent unir leurs forces.

Les Fils de Fenris se préparent à défendre chèrement le caern, mais les Flaiels sont trop nombreux. La situation est désespérée. La solution idéale est d'utiliser les deux pierres de lune données par les faëes, et de faire venir les Septs de Mór-Eas-Uanán et des Pierres-Ogham grâce aux ponts de lune. Les deux Septs réunis seront en mesure de repousser les forces de Ruanoch.

Ménagez une bataille titanesque, en offrant aux personnages l'occasion de quelques combats singuliers et la possibilité de détruire personnellement Ruanoch...

Après une heure de combats acharnés, les Garous ont gagné. Une vingtaine d'entre eux ont dû donner leur vie pour défendre Staigue. Dans la mort, Fils de Fenris et Fianna sont frères... Un long hurlement s'élève pour célébrer la victoire et honorer les morts.

Les autorités des deux Septs étant présentes, une assemblée a immédiatement lieu pour savoir à qui remettre le caern, manifestement abandonné par les faëes. C'est le moment pour la meute de révéler la mission que Lysandre leur a confié : choisir les nouveaux gardiens du fort de Staigue...

Le nouveau caern

Vu son intervention décisive, la meute des personnages aura une grande influence lors de l'Assemblée. Les Garous des joueurs peuvent très bien décider de fonder eux-mêmes ce nouveau caern et choisir des compagnons pour protéger le site. Nul ne leur déniera le droit de défendre ce territoire. Ils peuvent aussi choisir de favoriser les Fianna ou les Fils de Fenris, ou même de demander la formation d'un Sept mixte (!). Laissez les joueurs maîtres de la décision... Terminez l'assemblée par la cérémonie d'ouverture du caern, où tous les survivants se retrouvent pour célébrer Gaïa.

Ruanoch, le seigneur du Ring (caractéristiques Mage/Loup-garou)

Nature : Déviant
Attitude : Manipulateur
Attributs : Force 2, Dextérité 1, Vigueur 3, Charisme 2, Manipulation 4, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 4, Astuce 4.
Capacités : Connaissance de la rue 3, Conscience 2/Énigmes 2, Cosmologie 1/Rituels 1, Étiquette 1, Furtivité 3, Intimidation 2, Intuition 4/Empathie 4, Occultisme 5, Subterfuge 3, Vigilance 3.
Sphères : Entropie 4 (déstabilisation, hasard et destruction ; à ce niveau, jusqu'au flétrissement de la vie), Psyché 4 (étude et contrôle de l'esprit humain ; à ce niveau télépathie et contrôle mental), Esprit 2 (étude de l'Umbra et de ses habitants ; à ce niveau invocation d'esprits et sondage de l'Umbra profonde), Temps 2 (à ce niveau, visions du passé et du futur), Vie 3 (à ce niveau, altération et création de plantes, animaux primitifs et altération de soi).
Si vous ne possédez pas le jeu *Mage*, inventez des effets dans les domaines concernés. Leur difficulté sera de 5 à 8. L'efficacité de la magye dépendra du nombre de succès obtenu par le mage. La magye n'inflige pas de blessures aggravées, sauf le feu, l'électricité, l'argent ou une attaque de Quintessence pure avec trois succès au moins (deux niveaux de Santé par succès au-delà du second).
Historique : Avatar 2, Arcane 5 (pas d'équivalent « utile » dans les règles de *Loup-garou*)
Volonté : 7
Entéléchie : 5 (nombre maximum de dés pour les effets magyques)
Quintessence : 10 (permet de réduire la difficulté des effets magyques)
Paradoxe : 5 (pour mémoire ; n'en tenez pas compte si vous utilisez les règles de Loup-garou)
Ruanoch n'a qu'une aspiration : détruire. Pour cela, il se doit d'accumuler une grande quantité de pouvoir, et c'est pour cette raison qu'il a choisi de s'approprier le fort de Staigue. Il « guigne » le passage vers la Porte de l'Arcadie pour semer personnellement le chaos dans une dimension où aucun Nephandi ne s'est encore aventuré. Ses principales faiblesses sont sa trop grande confiance en lui et son machiavélisme. Il s'amuse à jouer avec ses adversaires, et leur offre ainsi la possibilité de riposter... et ses plans sont toujours trop compliqués pour être vraiment efficaces.

Robert Waits (directeur du centre de vacances)

C'est un être humain normal, à la solde de Pentex.
Attributs : Force 1, Dextérité 1, Vigueur 2, Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3.
Capacités : Armes à feu 3, Commandement 2, Conduite 3, Droit 2, Esquive 2, Expression 1, Informatique 3, Intimidation 2, Science 2, Subterfuge 2.
Volonté : 8
Équipement : revolver léger, téléphone cellulaire, micro-ordinateur portable.

Brian Hatch (comptable)

C'est un être humain normal, à la solde de Pentex.
Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 1, Charisme 1, Manipulation 2, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2.
Capacités : Comptabilité 2, Conduite 1, Énigme 2, Investigation 4, Linguistique 2, Subterfuge 2.
Volonté : 5

Francis Stigart (Fomor)

Ce Fomor a gardé une apparence parfaitement humaine et peut donc infiltrer la société humaine sans problème. Stigart est contrôlé depuis près d'un an et demi par Ruanoch.
Attributs : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 2, Intelligence 2, Astuce 3.
Capacités : Armes à feu 3, Droit 2, Esquive 1, Furtivité 1, Informatique 1, Mêlée 1, Occultisme 2, Subterfuge 2.
Pouvoirs : Corruption (Stigart peut murmurer une suggestion maléfique dans l'oreille de sa victime, qui a tendance à la suivre ; coût : 1 point de Volonté par suggestion).
Équipement : pistolet automatique (avec plusieurs chargeurs de balles en argent, « au cas où »).
Volonté : 6

Vigiles (Fomori)

Deux des vigiles fomori sont contrôlés par Ruanoch. Les deux autres sont encore fidèles à Pentex. Leur apparence semble normale au premier coup d'œil, mais en y regardant de plus près...
Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 1, Manipulation 1, Apparence 0, Perception 2, Intelligence 1, Astuce 1.
Capacités : Armes à feu 1, Bagarre 3, Esquive 1, Furtivité 2, Mêlée 2, Survie 2.
Pouvoirs : Griffes (infligent des blessures aggravées), Immunité au délire, Berserk (5 points de Rage à dépenser comme les Garous ; le Fomor est aussi susceptible à la Frénésie). L'un des vigiles contrôlés par Ruanoch est capable de se déplacer très rapidement (sa vitesse de course est multipliée par trois, soit 30 mètres par tour).
Équipement : fusil automatique (une balle sur cinq est en argent), gilet pare-balles (protection classe 3, pénalité de Dextérité -2), radios CB.

Hurle-la-Haine

Homidé, ahroun (rang 2), Danseur de la Spirale Noire Manipulateur né, Hurle-la-Haine aime autant la ruse et la trahison que le combat. C'est peut-être pour cette raison qu'il est aussi efficace comme « enquêteur spécial » de Pentex. Il profite de son autorité pour humilier ceux qu'ils considèrent comme ses inférieurs (pratiquement tout le monde, vu l'hypertrophie de son ego).
Attributs : Force 5 (7/9/8/6), Dextérité 3 (3/4/5/5), Vigueur 5 (7/8/8/8), Charisme 3, Manipulation 2 (1/0/0/0), Apparence 4 (3/0/4/4), Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2.
Capacités : Armes à feu 2, Bagarre 5, Commandement 2, Esquive 3, Intimidation 4, Médecine 2, Mêlée 4, Sports 3, Vigilance 1.
Dons : (1) Griffes-Rasoirs, Sentir le Ver, Odeur d'homme ; (2) Sentir la proie, Grondement du prédateur.
Rage 10, Gnose 7, Volonté 8.

Branek Goricksen

Attributs : Force 5 (7/9/8/6), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 5 (7/8/8/8), Charisme 4, Manipulation 1 (0/0/0/0), Apparence 0, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.
Capacités : Animaux 1, Appel primal 3, Bagarre 5, Commandement 1, Droit 4, Empathie 2, Énigmes 1, Esquive 5, Expression 2, Furtivité 3, Intimidation 5, Linguistique 1, Mêlée 5, Politique 1, Rituels 1, Sports 3, Survie 2, Vigilance 3.
Historique : Totem de meute 2, Vie antérieure 3
Dons : (1) Ouverture de Sceau, Persuasion, Griffes-Rasoirs, Résistance à la douleur ; (2) Bienheureuse ignorance, Sentir la proie ; (3) Ouverture d'un pont de lune, Refaçonnage, Contrer les Esprits ; (4) Attitude du héros, Bénédiction de Luna.
Rage 7 Gnose 5 Volonté 8
Rites : Rite de Purification, Rite d'Ouverture du Pont
Fétiches : Croc-Dague

Patrouille des Fils de Fenris (3 ahrouns)

Attributs : Force 3 (5/7/6/4), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 4 (6/7/7/7), Charisme 1, Manipulation 2 (1/0/0/0), Apparence 2 (1/0/2/2), Perception 4, Intelligence 1, Astuce 3.
Rage 5 Gnose 2 Volonté 5
Capacités : Appel primal 2, Bagarre 4, Énigmes 1, Esquive 2, Furtivité 3, Rituels 1, Survie 4, Vigilance 2.
Dons : quatre dons d'ahroun de niveau 1, au choix.

texte
Jean-Luc Bizien
& Stéphane Marsan
illustration
Didier Graffet
plan
Cyrille Daujean

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Pour Chimères

En aide de jeu : Gérer les Rêves pièges de l'Ennemi éternel

Ce scénario pour MJ expérimenté et joueurs de tout niveau peut prendre place aussi bien au Royaume de l'Errance qu'à celui de la Lune : il ne vous est donc pas fourni de dates précises, afin que chacun puisse l'inclure dans une campagne, ou en faire une péripétie supplémentaire dans un long scénario en cours.
Il faut cependant que les personnages comptent parmi eux au moins un baladin ayant déjà eu vent du Royaume des Rêves – ceux qui ont vécu l'aventure proposée dans *Hurlelune* 7, par exemple, ou l'intrigue du *Casus* n° 84 – et de ses « distorsions de la réalité ».

L'histoire, en quelques mots

La Caravane est de retour à Brocéliande, où elle va croiser l'Ennemi éternel. Ce dernier va s'appliquer à instiller dans les esprits la peur du Malin. Il a jeté son dévolu sur un petit hameau situé en bordure de la Mare aux fées, et s'est acharné à en terroriser les habitants. Ceux-ci sont persuadés qu'ils sont victimes d'une malédiction, et que « le Diable est là, qui veut s'en prendre à leur âme ». On en est revenu, au fil des semaines, à des comportements antédiluviens, issus de la résurgence des vieilles terreurs collectives : certains habitants du village n'hésitent pas à enlever des voyageurs isolés et à les offrir en sacrifice à « la bête », dans le fol espoir d'apaiser sa colère et de la détourner du hameau.
C'est donc dans une ambiance lourde que les personnages-joueurs vont devoir évoluer, en prenant garde de ne pas se tromper de cible… Mais place au Conte !

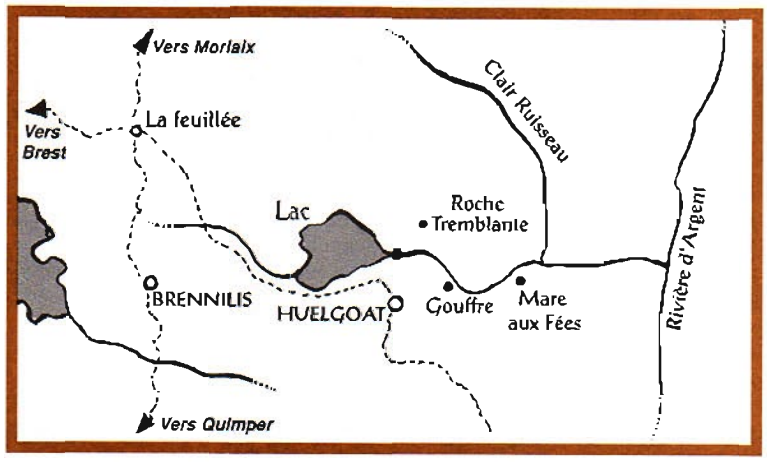
Please allow me to introduce myself I'm a man of wealth and taste

En ce bel après-midi de printemps, un soleil radieux baigne la campagne alentour, les champs revivent, la nature semble jouir pleinement de cette chaleur renaissante : tout est synonyme de bien-être, de joie de vivre. On est heureux d'avancer sur les chemins, d'aller à la rencontre de ces gens toujours prompts à faire renaître une vieille légende, à partager un conte ancestral dont on pourra s'inspirer pour enrichir de futurs spectacles. De fait, depuis quelques jours, les villageois rencontrés sont particulièrement avenants, et l'accueil réservé à la Caravane toujours des plus chaleureux.
Pourtant, les choses semblent imperceptiblement changer au fur et à mesure que l'on s'approche de la fabuleuse forêt. L'attitude des paysans rencontrés est plus réservée, ils se montrent plus distants, peut-être plus méfiants aussi. Rien cependant ne permet d'affirmer que quelque chose se trame ici : tout au plus les villageois habitant en lisière de forêt paraissent-ils moins enclins à la confiance a priori… Le Conteur devra faire en sorte de proposer de multiples occasions d'échanges avec les habitants, tout au long du chemin : sans trop insister sur les réels changements de ton, il devra s'appliquer à faire sentir, par petites touches, une certaine tension sur les lieux. RIEN de réellement alarmant, encore une fois : à peine un certain sentiment de malaise diffus, une légère gêne qui s'installe dans les rangs des Lycanthropes et qui vient ternir leurs rapports avec les habitants des lieux. Les choses se préciseront aux abords directs de la forêt.
Un homme d'une trentaine d'années s'échappe soudain des bois, hirsute, hagard, à demi nu. Il halète, le souffle rauque, semble au bord de l'évanouissement. Il roule des yeux effarés de droite et de gauche, semblant chercher d'improbables démons lancés à sa poursuite… Il a un débit particulièrement saccadé, la voix éraillée à force d'avoir trop crié : « Ils sont là ! Derrière moi ! Ils arrivent ! Fuyez, fuyez avant qu'ils ne vous voient, ou vous périrez comme mes infortunés compagnons de route ! Fuyez, fuyez vous dis-je ! » Puis l'homme se dégage des bras qui essayaient en vain de le réconforter, et reprend sa course, en titubant. Il est impossible d'en apprendre plus, si ce n'est éventuellement que « des démons hantent les bois, qui se jettent sur les voyageurs isolés ou égarés et les entraînent jusque dans leur repaire infernal pour les dévorer… » On n'en saura pas plus : déjà, l'homme se perd dans les champs. Si par malheur un personnage tentait de l'arrêter, l'homme succombera à une crise de démence, et se jettera à son cou pour essayer de le mordre à la gorge. Si le combat s'engage, il faudra l'abattre avant qu'il ne tue un Lycanthrope. L'homme a définitivement sombré dans la folie paranoïaque et ne se contrôle qu'épisodiquement : son discours, s'il est frappant, n'en est pas moins fantaisiste.
Il dit avoir été victime de certains des habitants du hameau situé aux abords de la Mare aux fées : c'est un regroupement d'hommes et de femmes aux méthodes radicales, persuadés que « des offrandes humaines peuvent détourner la haine du démon qui a pris possession de l'église ». Pour ce faire, ils s'affublent d'oripeaux étranges, et attendent en embuscade les voyageurs isolés ou fatigués : ils les assomment, les capturent et les entraînent au fond d'une grotte, non loin du hameau. A la nuit, ils vont offrir leurs présents au Malin, attendant le lever du jour pour s'y glisser et enlever les restes des corps dévorés par le démon. L'homme a donc vécu l'enfer de l'attente du sacrifice, en compagnie d'autres victimes des « suppôts du démon » : chaque soir, on venait prendre l'un d'entre eux, qu'on assommait après l'avoir bâillonné, et chaque matin, on venait jeter ses restes au fond de la caverne. L'homme ne sait plus comment il est parvenu à échapper à ses geôliers, il est incapable de fournir la plus petite piste, le plus maigre indice : il ne veut plus que fuir, droit devant, pour laisser la plus grande distance entre le démon et lui…
Note. Bien entendu, point de démon ici : seul l'Ennemi éternel est présent, qui mutile les corps d'horrible manière pour entretenir la terreur. Il s'est d'ailleurs laissé volontairement « surprendre » à plusieurs reprises : utilisant alors ses pouvoirs de Maître des Ombres, il est parvenu à suggérer à ses malheureux témoins qu'il évoluait sous la forme d'une succube : créature ailée, humanoïde et diabolique, qui selon les légendes, peut drainer la vie d'un être vivant et se repaître ensuite de ses chairs…
Si l'on parvient à capturer un des « suppôts de la bête », il pourra ainsi en fournir une description hallucinante.
Pour retrouver leur repaire, aucune difficulté majeure : il suffit à un Lycanthrope sous forme de chien, par exemple, de suivre la trace très fortement marquée jusqu'à la caverne dans les bois. Il n'y a plus, dans le village, aucun animal susceptible de faire cet office : ils ont été les premières victimes des « suppôts »…
Les Lycanthropes ont peut-être encore en mémoire certaines aventures survenues au cœur de ces bois sombres. La forêt, si elle est majestueuse, n'en est pas moins un océan de verdure opaque, tel un mur végétal infranchissable, une barrière arachnéenne susceptible de soustraire au regard des Lycanthropes la plus infernale des menaces…
En l'absence du Veneur, c'est l'Initié qui prend la décision d'envoyer des éclaireurs. Bien évidemment, cette patrouille est constituée des PJ, sans exception : l'Initié les a désignés après un rapide coup d'œil à la ronde. Il les réconforte tant bien que mal, avançant « qu'il s'agit

probablement d'un pauvre fou ayant succombé à une trop longue errance solitaire dans cette forêt immense ». Il y a fort peu de chances que les PJ se satisfassent d'une telle théorie, mais le devoir les appelle : il faut s'enfoncer dans Brocéliande la sombre.

Le chemin large serpente au milieu des bois. Pourtant, la lumière a le plus grand mal à percer les frondaisons luxuriantes. C'est donc dans une semi-pénombre que progressent les « volontaires » de la Caravane. Ceux-ci sont surpris d'entendre distinctement chanter, loin devant eux. Il s'agit d'une mélodie étrange, lancinante, presque obscène, employant des termes d'une langue inconnue.

Note. Le Conteur peut, s'il le désire, faire écouter les premières mesures du *Sympathy for the Devil*, des Rolling Stones, dont vous trouverez un extrait en fin de Conte. Bien évidemment, les personnages sont incapables d'en saisir les paroles, et seront probablement profondément choqués par les harmonies employées, à des années-lumière de celles auxquelles ils sont habitués. Même – et surtout ! – s'il s'en trouve parmi eux pour être des fans des Pierres qui Roulent, le Conteur devra s'assurer qu'ils font abstraction des paroles et ne communiquent pas leur contenu ou leur signification aux autres membres du groupe.



Ils verront alors surgir sur le chemin un troubadour souriant, un luth à la main, qui les saluera bien amicalement. Le nouveau venu est grand et maigre. Son visage émacié se fend d'un large sourire carnassier, qui met en relief son nez busqué d'oiseau de proie. Il est coiffé d'un chapeau pointu rouge sang, d'un pourpoint et de chausses rouges également, et de poulaines très pointues. Il discute aimablement, ponctuant toutes ses phrases d'extraits de chansons qu'il chante dans de nombreuses langues, la plupart incompréhensibles. Il avoue avoir beaucoup voyagé, s'être rendu dans les cours les plus prestigieuses d'Europe, et avoir été attiré par les nombreuses légendes qui circulent à propos de Brocéliande.

Si on lui demande d'où il est originaire, il se contentera d'un laconique « Je suis d'ici... et d'ailleurs. Je vais, je viens : je suis partout et nulle part. Ne suis-je pas baladin ? » ponctué d'un de ses larges sourires dont on ne saurait affirmer s'ils sont amicaux ou profondément haineux...

L'un de ces chants – il s'agit d'une comptine, en fait – devrait attirer l'attention des baladins, par sa facture volontairement simplette. De plus, il l'assène aux personnages en se moquant visiblement de leurs airs un peu inquiets ou méfiants :

> **« La sorcière, la taquine,**
> **Est tombée dans la ravine**
> **Que le Diable a su créer**
> **Pour manger la fée**
> **Le Bon Dieu, qui n'a rien su**
> **S'est endormi dessus**
> **Elle t'attend, pauvre bossu !**
> **Lanturlu, lanturlu... »**

Cela dit, il salue les Lycanthropes, d'un signe de tête assez sec, et prend rapidement congé... en s'enfonçant dans les bois après avoir prestement quitté le chemin. Là, alors que rien ne le laissait prévoir, il a éclaté d'un rire sardonique, rejetant sa tête en arrière dans un signe de défi et a disparu. On peut alors se jeter à sa poursuite, mais plus rien n'y fait : ni odeur identifiable, ni piste. Seule la voix du troubadour, un peu étouffée, répète, goguenarde : « Je suis d'ici... et d'ailleurs. Je vais, je viens : je suis partout et nulle part. Ne suis-je pas baladin ? » Si l'on poursuit les recherches, on reconnaîtra aisément le parfum du soufre, sur le sol... Et l'on découvrira une vieille croix celtique dévorée par la mousse, abandonnée depuis des siècles. Aucune éventuelle odeur de « baladin », par contre, n'est identifiable : seuls quelques – rares – animaux passent ici, et aucun d'entre eux n'est une des formes animales de l'Ennemi éternel.

C'est autour de cette croix que l'Ennemi agit : il utilise le potentiel de la Source de Rêve concentré ici pour entraîner les voyageurs à sa suite au cœur du Rêve qu'il a spécialement mis en scène, et qu'il fait varier à sa guise. Ainsi, les « suppôts du démon » sont-ils persuadés d'avoir rencontré le Diable en personne, qui leur a demandé de subvenir aux besoins de la « succube » ayant élu domicile dans l'église – il ne leur a pas précisé qu'elle habitait sous l'église. Les quelques rares voyageurs qui sont passés ici sont également tombés de la même manière sous l'emprise de l'Ennemi, qui les a endormis, les laissant inconscients à l'issue d'un rêve hallucinant : les suppôts n'ont plus qu'à bâillonner les pauvres hères, les ligoter et les entraîner vers la caverne, où ils se réveillent pour attendre une mort odieuse...

Il a donc agi aisément avec les personnages, sans toutefois les endormir ou les faire sombrer dans l'inconscience. Son but n'est pas de les faire enlever par les suppôts du démon, mais bien de les entraîner jusqu'au hameau, où il espère des pertes beaucoup plus lourdes dans les rangs des Lycanthropes. Si les habitants du village qui servent ses desseins sont présents non loin de là, ils n'interviendront pas : ce sont des hommes et des femmes extrêmement veules, très fortement perturbés, et qui ne réalisent plus vraiment dans quelle horreur ils ont plongé. Ils n'osent en fait s'attaquer qu'à des personnages inconscients, incapables de la plus petite réaction. A leur décharge, et sans chercher à excuser leurs perversions, on peut comprendre que l'abomination dans laquelle les a noyés l'Ennemi éternel a eu raison de leur santé mentale...

Note. C'est de cette croix – Source stagnante – que l'Ennemi éternel s'est servi pour effectuer son petit tour de passe-passe : les personnages, sans s'en apercevoir, sont entrés dans le Rêve concocté par l'Ennemi. Ils y ont rencontré le « Diable », puis en sont ressortis, sans avoir eu conscience du changement de réalité. Reportez-vous à l'aide de jeu fournie en fin de Conte pour plus de détails concernant ces « Rêves orientés » par l'Ennemi éternel.

Rêve ou réalité ? C'est la question que les personnages se posent encore probablement quand ils sont rejoints par le reste de la Caravane. On discute ensemble de l'incident, à moins, bien entendu, que les personnages ne préfèrent garder le silence. Quoi qu'il en soit, on finit par décider d'un commun accord de rallier au plus vite le hameau de la Mare aux fées.

I've been around for long, long years Stolen many a man's soul and faith...

Le hameau

On y parvient sans heurts ; les « suppôts du démon » ne s'attaquent qu'à des isolés, ils ont donc bien vu arriver la Caravane, mais se sont bien gardés de se mon-

Les habitants du hameau

CHA 2 COMB 2 RÉF 3
SEN 2 VIG 3
CBT 2 COM 1 CRÉA 1
HAB 3 NAT 4 SAV 2
TEC 3 VOL 2 Vie 6
Équilibre 2
Compétences : Combat à la hache ou au bâton 3, Folklore 2, Chasse/pêche 3
Talents : Attaquer 3, Esquiver 2, Résister 2

Les suppôts du démon

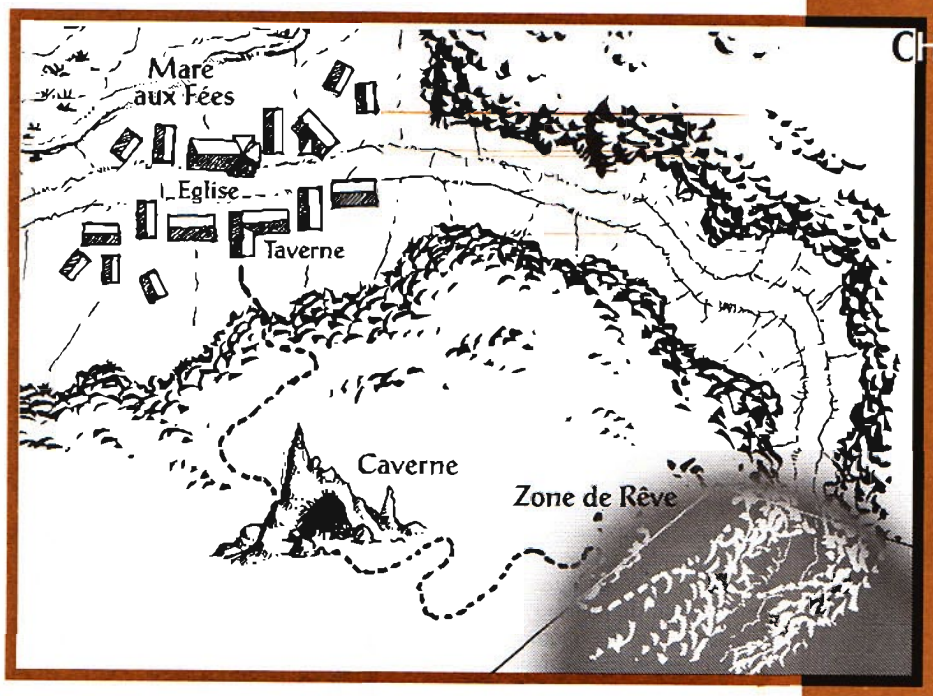
CHA 2 COMB 3 RÉF 3
SEN 2 VIG 2
CBT 2 COM 1 CRÉA 1
HAB 3 NAT 4 SAV 2
TEC 3 VOL 3 Vie 4
Équilibre 2
Compétences : Combat à la hache 3, Légendes 2, Chasse/pêche 3
Talents : Attaquer 4, Esquiver 2, Résister 3

trer. Ils ont précédé les Lycanthropes au hameau et sont retournés à leurs « occupations officielles ». Le hameau n'est composé que d'une poignée de maisons misérables, adossées au lac. Elles cernent une petite église, fermée et sombre. Quelques vieux peu amènes les regardent arriver, se lèvent, et rentrent chez eux. On a connu accueils plus enthousiastes... La Caravane, il est vrai, fait figure d'armée d'envahisseurs dans ce hameau aux dimensions plus que réduites. C'est le silence qui y règne qui choque de prime abord. On ne saurait dire ce qui gêne dans ce décor somme toute banal de commune en bordure de lac. Et puis, peu à peu, on comprend : il n'y a pas d'enfants dans les rues, et aucun rire ni cri ne vient accompagner gaiement les pas des baladins. De même, il ne traîne aucun des habituels bâtards affectueux qui peuplent les ruelles des villages... Le hameau semble paralysé, victime de quelque sombre malédiction.

Il se passe un moment certain, avant que quelques volontaires ne se décident à sortir pour accueillir les nouveaux venus : il y a là Edouard, un solide bûcheron qui ne se sépare jamais de sa phénoménale cognée en bois de chêne, et son fils Régis. Edouard semble n'avoir peur de personne ; mais il avoue, dès qu'on lui en laisse l'occasion, qu'il « ne craint que la colère de Dieu et celle du Diable ». C'est un colosse assez exceptionnel, qui avoisine les deux mètres pour quelques cent quarante kilos. Presque essentiellement constitué de muscles harmonieusement disposés sur une ossature d'ogre de légende, Edouard fait figure de « bourgmestre » : sa voix de stentor, ses éclats de rire ou de colère en imposent suffisamment pour lui assurer le dernier mot quasiment chaque fois. Comme disait Michel Audiard : « Quand les types de cent trente kilos pensent une chose, ceux de soixante ont tendance à être d'accord ». Un personnage cherchant hélas à s'imposer en force risque fort de goûter à la cognée du bûcheron... A titre indicatif, même Jehan a tendance à se méfier de son vis-à-vis local. Une technique quasi imparable, mais difficile à mettre en place, consiste à faire croire au chef du hameau que les idées qu'on avance sont bien les siennes : si l'on y parvient, on trouvera en lui un camarade zélé et très attentionné, ainsi qu'un compagnon de combat non négligeable, comme on le verra plus loin.

Régis, son fils, est un adolescent nerveux, voire excité en permanence, qui voit en la Caravane et ses habitants l'occasion unique d'échapper un moment à la grisaille de son quotidien. Pas totalement inconscient, toutefois, il reste prudemment non loin de son père, afin de s'assurer une défense à la hauteur de ses ambitions. Dans leur dos, la femme de la maison tremble, serrant contre elle ses cinq autres bambins. Elle angoisse de les savoir aller toujours au devant des inconnus : elle a certes confiance en la force dissuasive de son époux, mais craint pardessus tout les réactions de son rejeton aîné, qu'elle sait imprévisible et prompt à se plonger involontairement dans des situations qu'il est par la suite incapable de maîtriser. De fait, Régis se mêle instinctivement aux baladins, sous le regard un peu inquiet de son père, qui reste beaucoup plus distant. Le jeune homme paraît très aimable de prime abord, mais se révèle vite fatiguant : il saoule l'assistance à force de plaisanteries et de remarques destinées à s'attirer les faveurs de l'auditoire – et dans l'espoir secret de se faire accepter par les jeunes femmes présentes. Son père, pour sa part, s'enquiert des désirs des visiteurs, et s'efforce de rester le plus neutre possible.

Il est aisé d'obtenir des renseignements de Régis, si on fait appel au charme d'une ou deux jeunes femmes lycanthropes des plus accortes. Tout à son besoin de séduire, il s'empressera de livrer pêle-mêle tous les renseignements dont il dispose : on saura donc très vite qu'une malédiction pèse sur l'église du hameau et qu'un démon écume la région depuis des mois... Derrière l'application du jeune homme à fournir des explications assorties des détails les plus obscènes, on décèle rapidement un même besoin viscéral, chez tous les habitants du hameau, d'exorciser leur terreur au travers d'une litanie assez hallucinante. On retrouvera en effet le même besoin de se confier chez tous les habitants présents le soir à la « taverne ». Pour passer outre leurs réticences à parler ouvertement de leurs malheurs, il faudra avoir su d'abord lier contact avec Edouard : si le colosse accorde sa confiance à des étrangers, tous seront prêts à venir en aide à ces « aventuriers potentiels ». Peut-être cependant se refuseront-ils à se confier avant la première nuit. Au matin, en découvrant le nouveau mort, les Lycanthropes voudront sûrement en savoir plus.



La taverne

Il s'agit en fait d'une des fermes les plus importantes du hameau, qu'on a vaguement aménagée pour l'occasion. Les visites sont rares ici : parfois, quelques voyageurs peu nombreux passent ici, qu'on loge alors chez l'habitant. Devant l'importance de la Caravane, on a réquisitionné une des plus importantes longères (maison bretonne, de plain-pied, construite tout en longueur et dotée de murs de pierre particulièrement épais). Les chariots ont bien sûr été disposés à l'extérieur du village, comme à l'habitude, et les personnages souhaiteront probablement y dormir ; cette « taverne » n'a été improvisée que pour permettre au plus grand nombre de s'attabler et de deviser tranquillement, à la lueur du feu de cheminée.

Si les personnages évoquent bille en tête leur curieuse rencontre de la journée, non loin de la croix celte, ils se verront opposer une gêne curieuse, voire une pointe d'agressivité s'ils insistent. Il y a là autant de suppôts du démon que de partisans d'une certaine forme de résistance. Les suppôts sont plus faciles à cerner psychologiquement : ils sont totalement fanatiques de la « cause » du Malin, et refusent de donner le plus petit renseignement susceptible de permettre à quiconque de le chasser de l'église. Les autres habitants ont, pour leur part, un comportement plus pervers : ils ne veulent pas s'opposer aux suppôts – dont ils connaissent pertinemment l'identité – craignant « le courroux du Malin », et ils leur sont même reconnaissants, d'une certaine manière, de bien vouloir choisir leurs victimes parmi les étrangers qui sillonnent la forêt plutôt qu'au sein du village... Pourtant, tiraillés entre la « morale religieuse » qui survit au fond d'eux et la terreur que leur inspirent les événements abominables sur-

Edouard

CHA 1 COMB 4 RÉF 2
SEN 1 VIG 4
CBT 3 COM 2 CRÉA 1
HAB 2 NAT 4 SAV 1
TEC 3 VOL 3 Vie 8
Équilibre 3
Compétences : Combat à la hache 3, Folklore 2, Chasse/pêche 3
Talents : Attaquer 3, Esquiver 2, Résister 4

Morgann

CHA 4 COMB 1 RÉF 2
SEN 3 VIG 2
CBT 1 COM 3 CRÉA 1
HAB 3 NAT 4 SAV 1
TEC 3 VOL 3 Vie 4
Équilibre 2
Compétences : Chant 2, Folklore 2, Soins 2
Talents : Esquiver 1, Observer 3, Séduire 3

Yannick

CHA 4 COMB 2 RÉF 2
SEN 4 VIG 2
CBT 2 COM 2 CRÉA 2
HAB 3 NAT 4 SAV 1
TEC 2 VOL 2 Vie 4
Équilibre 1
Compétences : Combat au bâton 2, Folklore 2, Chasse/pêche 3
Talents : Attaquer 2, Esquiver 1, Observer 2

venus depuis longtemps au hameau, ils ne peuvent s'empêcher de voir en ces nouveaux venus un début de solution à leurs problèmes. Leur dilemme est odieusement simple : agir dans le sens du démon, c'est se condamner à la damnation éternelle (le dernier prêtre qui a officié ici a été très clair sur ce point... avant de périr sous les griffes de la bête) ; agir à l'encontre du démon, c'est aussi se voir plonger à brève échéance dans les flammes de l'Enfer... Le Diable n'emmène-t-il pas avec lui les âmes de ceux qui ont croisé son chemin ? La Caravane représente donc à la fois une armée potentielle, capable de se dresser un temps devant le démon à défaut de pouvoir le défaire vraiment, et un véritable « réservoir à sacrifices », qui permettra au pire d'assouvir les besoins du démon.

Le Conteur devra donc tenir compte des tourments psychologiques qui assaillent les habitants du hameau : ces derniers évoluent sur le fil du rasoir et sont perpétuellement en rupture d'équilibre. Choisir une approche peu subtile, les bousculer un peu trop, reviendrait à les conforter dans l'idée que les Lycanthropes ne sont bons qu'à nourrir la « bête ». Les personnages doivent donc sentir la difficulté, et chercher à tout prix à obtenir un maximum de renseignements, pour cerner au plus près le problème avant de tenter quoi que ce soit. On l'a vu cependant, la psychologie des villageois est telle que les négociations risquent fort d'être âpres...

Et si les membres de la Caravane décident que cette malédiction ne les concerne pas ? S'ils préfèrent continuer la route, et fuir au plus vite ces lieux inhospitaliers ? Au matin du premier jour, lorsqu'on découvrira le corps massacré du prêtre courageux (voir plus loin, à ce propos), la décision sera prise de repartir au plus vite.

Les personnages sont laissés là, avec ordre d'élucider cette affaire étrange : l'Initié leur confie naturellement cette lourde tâche, ne sont-ils pas ceux qui ont vécu les premières manifestations étranges ? Bien entendu, il ne leur est demandé que d'assurer l'arrière-garde de la Caravane, soit de tranquilliser les villageois par leur présence : la version officielle proposée aux habitants est donc que la Caravane n'est pas responsable de tels agissements, qu'elle ne souhaite que continuer son chemin et laisse quelques-uns de ses éléments en soutien aux villageois... Peut-être même les personnages agissent-ils de leur propre chef ? Quelles raisons peuvent d'ailleurs les pousser à rester ?

● Dès le premier soir, s'ils ont fait preuve de psychologie – c'est-à-dire qu'à aucun moment ils n'ont évoqué l'épisode du troubadour tout de rouge vêtu – Edouard se confie, et leur demande de l'aide. Il leur expliquera à mots couverts la situation dans le village, se refusant catégoriquement à tout dévoiler « avant d'être certain qu'il a affaire à de bons chrétiens », et « avant d'avoir pu s'entretenir de son projet avec le jeune prêtre fraîchement arrivé ». Son plan est simplissime : il désire affronter la « bête » aux côtés du prêtre, soutenu par quelques valeureux compagnons, qu'il ne peut, et pour cause, réunir dans le hameau. Il s'est d'ailleurs bien gardé d'en aviser aucun des autres habitants, afin de ne pas s'attirer les foudres des suppôts du Malin. Edouard a vu dans les personnages l'occasion inespérée de se débarrasser de la malédiction du hameau. Il sent confusément que le prêtre seul ne parviendra pas à vaincre le démon et espère qu'un soutien musclé peut peut-être faire pencher la balance en sa faveur. Edouard est courageux et décidé. Il ne se confiera que s'il juge les personnages dignes de confiance : fanfarons, intrigants et autres, s'abstenir...

● Le nouveau prêtre, qui va hélas mourir dans la nuit, avait su gagner leur amitié avant de disparaître sous les coups du démon. C'est un jeune religieux, ordonné depuis peu, qu'on a dépêché ici avant l'arrivée d'un véritable exorciste. Il est là pour assurer un intérim qu'il pense de courte durée, et « pour apporter le réconfort nécessaire à ceux qui en ont tant besoin » ; dès la disparition de l'ancien prêtre, en effet, on a avisé le clergé local, qui a fait preuve, une fois de plus, de son extrême lenteur à agir et à prendre une décision. Le jeune homme est passionné, franc et plein d'humour : il est tout le contraire des habituels exaltés qui constituent le corps religieux de l'époque. Doté d'un physique particulièrement avantageux, ce qui ne gâte rien, il est sans doute celui pour lequel les personnages devraient éprouver la plus immédiate sympathie. Il leur déclarera être arrivé au hameau une journée plus tôt, et n'avoir rien constaté d'autre que des traces de profanations dans « son » église. Il s'est d'abord livré à un rituel de consécration, et a laissé passer une journée. Cette nuit, il a décidé de s'enfermer dans l'église, seul, pour se perdre en prières et attirer sur le lieu l'attention de son Seigneur de Miséricorde. Il est persuadé que Dieu ne restera pas insensible au malheur du hameau et reste confiant. On ne sait si c'est son insouciance, sa confiance ou son courage qui force le plus le respect, mais il est impossible de l'accompagner (en tout cas, pas sous forme humaine). Son ton, s'il est calme et serein, n'admet cependant aucune contradiction.

● Régis est amoureux d'une des Lycanthropes de la troupe, que son air perpétuellement béat a attendrie. Il a disparu à la nuit aux alentours de l'église... En fait, il a cherché à s'introduire dans les lieux, pour faire la preuve de son courage et séduire la belle. Il a hélas croisé le chemin des suppôts du démon, qui, excédés par son comportement, l'ont neutralisé et enlevé. Suivre leurs traces n'est pas bien compliqué pour les Lycanthropes, qui arrivent facilement à la caverne. Ce qu'ils y découvriront devrait suffire à les décider à arrêter pareilles horreurs (voir plus loin).

● Dernière extrémité : un des plus jeunes Lycanthropes a été enlevé. Il peut s'agir d'un enfant, assommé puis bâillonné, ou d'un adolescent entraîné à l'écart par des suppôts parmi les plus jeunes, qui l'ont conduit non loin de la croix celte... On parvient ainsi aux mêmes conclusions que dans le cas de figure précédent, avec peut-être une volonté encore plus grande de régler leur compte à de tels malfaisants : les personnages devraient ressentir assez violemment l'affront, puisqu'en enlevant un des leurs, les suppôts du démon ont « versé le premier sang »...

Quoi qu'il en soit : le Veneur est absent de cette aventure, le Conte verra donc sa conclusion sans l'intervention de l'Homme en Noir, et l'Initié, soucieux de l'intérêt du plus grand nombre, choisira d'écarter la Caravane au plus tôt. Les personnages devront agir seuls, dès la seconde journée ou à l'issue de la seconde nuit.

Voici également la description de deux personnages susceptibles de convaincre les Lycanthropes d'agir pour la sauvegarde du hameau. Bien entendu, le Conteur, s'il le juge nécessaire, peut à sa guise en concevoir d'autres.

● **Morgann** est une jeune femme blonde, au regard bleu azur. Elle semble très dou-

Succube

La succube

CHA 2 COMB 3 RÉF 2
SEN 2 VIG 3
CBT 2 COM 1 HAB 2
SENS 4 Vie 6
Compétences **: Combat à toute arme 2**
Talents **: Attaquer 3, Esquiver 3, Séduire 2, Mentir 3**
Pouvoirs **:**
— Boire la vie 3 : chaque Réussite ôte 1 point de Vie. Sa Vie tombée à 0, le Dragon perd 1 seul point de Sensibilité pour tout le reste du combat.
— Possession 2 : le personnage est possédé durant (nombre de Réussites) passes d'arme ou minutes.

ce, voire timide. Elle doit avoir une vingtaine d'années à peine, et serre contre elle deux jeunes enfants. Elle a perdu son époux quelques semaines auparavant, victime de la « bête » : le malheureux avait décidé d'aller de nuit dans l'église pour y soutenir le prêtre qui s'y trouvait. Leurs deux corps furent trouvés au matin, mutilés d'horrible manière... Morgann n'en éprouve que plus de courage pour combattre le démon. Elle sait ne pas pouvoir traverser seule la forêt – les suppôts du Malin, s'apercevant de sa fuite, auraient tôt fait de la rattraper, tant la progression est lente avec deux enfants en bas âge –, et elle se refuse à faire courir le moindre risque à sa famille. S'il se trouve une femme parmi les personnages, Morgann s'adressera instinctivement à elle. Dans le cas contraire, elle ira probablement se confier à une des femmes de la Caravane, qui viendra ensuite en aviser les PJ. Le marché proposé par Morgann est simple : elle accepte de tout dire – tout ce qu'elle sait, soit peu de choses en fait, si ce n'est l'identité de quelques suppôts, le principe des enlèvements et la complicité tacite des villageois, ainsi qu'un résumé des différentes attaques du démon – si les baladins acceptent d'emmener avec eux ses enfants pour les soustraire à la folie ambiante. Elle veut également rester sur les lieux, préférant se sacrifier pour apaiser la colère de la bête et de ses sbires plutôt que d'encourir le risque de se voir poursuivre par eux. La détresse de la jeune femme fait peine à voir, et aucun personnage ne devrait rester de marbre devant ses arguments, d'autant plus que le courage et la détermination qui brillent dans ses yeux ont le don de convaincre l'interlocuteur le plus blasé. Si pourtant rien n'y fait, le Conteur choisira parmi les PJ celui qui possède la Sensibilité la plus élevée : il lui appartiendra d'assumer le rôle de paladin protecteur de cette ravissante veuve et de ses orphelins... mais gageons que les Lycanthropes sauront relever le défi sans que le besoin s'en fasse sentir !

● **Yannick** est un jeune homme aux longs cheveux noirs et aux grands yeux bleu-vert. Il semble vivre intensément toute chose et plonger son regard à travers les êtres. On dirait qu'il lit les intentions et les âmes... Il se découvre une soudaine passion pour ces baladins surgis de nulle part, et décide de les découvrir, de les mieux connaître : il est sympathique, très agréable, quoiqu'un peu étrange. Son regard à la fois incisif et perpétuellement flou fascine, son sourire aussi. On sent, on sait qu'on peut être amis. On se trompe sur un point, pourtant : Yannick est très profondément perturbé par tous les récents événements. Il paraît très fort, très sûr, mais en fait il est brisé de l'intérieur. Les Lycanthropes sont pour lui une ultime planche de salut : il sent la nécessité de se raccrocher à ceux qui représentent son dernier lien avec le monde hors du hameau, avec une autre réalité où ne vit aucun démon, aucun élément du cauchemar qu'il vit éveillé depuis des semaines. Yannick saura créer des liens d'amitié très fort avec les personnages. Il se montrera très efficace dans un premier temps, sa parfaite connaissance du terrain et des événements marquants pourront en faire un auxiliaire performant. Hélas, à la première véritable confrontation avec le démon, le jeune homme laissera libre cours à la folie qui le ronge, et qu'il combat sans le savoir depuis si longtemps. Dans ce cas, au cours du Rêve auquel seront soumis tous ceux qui pénétreront dans l'église la nuit, Yannick se montrera dangereux pour lui-même, en se livrant aux mêmes automutilations que les humains qui l'ont précédé, mais il pourra se livrer à des attaques forcenées contre tous ses compagnons. Il sera alors ressenti – à travers le Rêve commun aux personnages présents – comme un allié du démon, possédé par celui-ci et entièrement dévoué à sa cause et à sa défense.

Pleased to meet you Hope you guess my name

C'est à présent aux personnages de prendre les choses en main : le décor est planté, les acteurs sont prêts à tenir leur rôle, il ne leur reste plus qu'à accepter les principes de l'aventure, et à s'y avancer à pas comptés... Voici les divers lieux où ils seront amenés à évoluer par la force des choses.

La caverne

C'est un boyau rocheux sombre et humide, aux parois recouvertes de mousses et lichens divers. Il serpente sur une dizaine de mètres avant de s'ouvrir sur une salle plus large, au plafond bas (un homme de petite taille s'y tient péniblement debout). C'est le noir absolu, une ombre opaque, presque gluante et effroyablement malsaine, de sorte que les prisonniers qui sont ici souffrent du moindre éclairage (torches, etc.). Il y règne également une effroyable odeur de putréfaction. On y découvrira de pauvres hères, totalement hébétés et assommés par l'horreur qu'ils vivent depuis quelques jours. Ils sont incapables de donner le moindre renseignement réellement utilisable : généralement, ils ne parviennent à se souvenir que de leur rencontre avec un « troubadour vêtu de rouge sang, au rire odieux ». Ils n'ont jamais vu les suppôts du démon, qui se contentent d'entrer, dans le noir, et de saisir à tâtons une victime (ils voient d'ailleurs dans ce choix aveugle une forme de justice immanente) qu'ils estourbissent et traînent à l'extérieur. Leurs pas et leurs respirations, ainsi que les bruits des restes morbides jetés sur le sol, ont cependant un effet formidable sur les prisonniers, qui ont fini par développer une espèce de psychose collective, allant jusqu'à imaginer des créatures abominables, directement issues de l'Enfer. Les personnages qui y auront prêté attention se souviendront peut-être des déclarations du malheureux fou croisé en début de Conte, et pourront ainsi reconstituer toute l'affaire avec un effort minimum de déduction.

Cet épisode, s'il n'apporte pas d'élément susceptible d'aider les personnages dans leur combat contre les créatures du Rêve imaginé par l'Ennemi éternel, leur permet par contre de visualiser la machination dans son ensemble : un Lycanthrope sous forme de chien ou de loup peut parfaitement identifier les divers membres des suppôts, dont les odeurs tapissent le boyau rocheux. Dès lors, on parvient à reconstituer l'ensemble du puzzle extérieur à l'église, et il ne reste « plus » qu'à affronter les sortilèges de l'église...

L'église

C'est une petite bâtisse très simple, à l'intérieur macabre : les murs ont été volontairement aspergés de sang, ainsi que les statues et les diverses représentations religieuses. L'Ennemi a pris un plaisir morbide à insister sur les effets les plus obscènes, pour s'assurer des retombées abominables sur les esprits des habitants. Personne n'a d'ailleurs osé nettoyer ces « témoignages de l'activité diabolique », on craint trop de voir se matérialiser la chose si l'on venait à faire disparaître son œuvre... Seul le jeune prêtre a eu assez de courage – et de foi – pour y entrer, et y dire un office de consécration. Il a commencé par remettre de l'ordre dans les lieux, et a copieusement aspergé les alentours d'eau bénite. Le malheureux ne peut se douter que son action ne rime à rien dans ce cas précis... Tous les objets du Culte ont été remis à leur place, et le jeune homme s'apprête à vivre une nuit de prières, qu'il espère suffisante à débarrasser le hameau de sa malédiction. Le « Rêve » de l'Ennemi éternel n'est efficace que la nuit, il a donc pu agir tranquillement dans la journée, et se persuader que ses actions étaient bénéfiques. Mais à la nuit, quand il reviendra sur les lieux, il succombera au cauchemar et à ses visions infernales.

Si l'un des PJ s'y glisse dès la première nuit, sous forme animale discrète (rat, salamandre...), il peut assister au cauchemar du jeune prêtre, et le voir s'automutiler. Le spectacle, s'il est éprouvant moralement, n'en demeure pas moins « instructif » pour la suite des événements. Attention, toutefois : si le PJ veut venir en aide au prêtre et s'avance pour lui porter secours, il entrera à son insu dans le cauchemar de l'Ennemi (voir ci-dessous). Dès cet instant, il croise la succube du cauchemar et sombre dans l'inconscience. Ce cas de figure devrait compliquer considérablement la suite des événements : si les suppôts découvrent le corps inconscient mais vivant du PJ, comment faire pour justi-

Une version de la rencontre

« Nous avions marché, épuisés, presque heureux de notre défaite – et quoi ? au moins, nous étions vivants ! Nous ruminions chacun de notre côté les « erreurs commises », le manque de discernement qui nous avaient entraîné sur la pente inexorable de la défaite. Celle-ci avait un goût particulièrement amer : QUI était à l'origine d'une telle machination ? QUI ou QUOI ?
Bien sûr, chacun d'entre nous avançait le nom de l'Ennemi, le martelant comme pour mieux s'en persuader.
L'Ennemi, cela ne pouvait être que l'Ennemi !
Lui seul pouvait concevoir une pareille ignominie, employer des méthodes aussi abominables pour parvenir à ses fins...
Mais n'était-ce pas pour se rassurer, pour se raccrocher à une explication rationnelle que, à l'instar de tous ceux qui avaient vécu cette horreur, je me répétais son nom, en une litanie sans fin ? Je fronçai désespérément les sourcils, essayant en vain de chasser les phrases haineuses, psalmodiées par les habitants du hameau : le Diable, cela ne pouvait pas être autre chose que le Diable !!!
Et nous n'étions que ses valets, ses suppôts dévoués et serviles...
Je me concentrais sur de sombres pensées, mais ne parvenais pas à me débarrasser de ce cauchemar récurrent : les cris des paysans revenaient, encore et toujours, déchirant ma réflexion, balayant mes certitudes.
Je me sentais prêt à basculer, à accepter

fier sa présence dans l'église aux yeux des habitants ? Comment dégager sa responsabilité dans la mort du jeune religieux ? Les soupçons des villageois risquent fort de se reporter sur l'infortuné baladin et modifier radicalement la suite du Conte.

Le « Rêve » de l'Ennemi éternel

Il s'agit bien évidemment plus d'un cauchemar, auquel sont conviés les personnages. Le but de l'Ennemi n'est pas de tuer les Lycanthropes, mais plutôt de les entraîner aux limites de la folie, pour les laisser s'échapper, exsangues et épuisés... et mieux retomber de Charybde en Scylla, en se réveillant au beau milieu de villageois – voire, dans le pire des cas, à la merci des suppôts du Malin, excédés de découvrir qu'on a survécu à leur maître...
Le Conteur, en mettant en place ce cauchemar, devra garder à l'esprit que, pour être plus efficace, le périple conçu par l'Ennemi doit laisser au final planer le doute : était-ce vraiment l'Ennemi éternel que les personnages ont rencontré ? Et si... c'était bien le Diable qui était le maître d'œuvre de toute cette abomination ? La torture morale, par son infinie perversité, est beaucoup plus goûtée par leur Ennemi que la plus terrible des blessures physiques. L'Ennemi espère que le doute injectera son poison insidieux dans les rangs des baladins, offrant une occasion supplémentaire de discorde.
Pour parvenir à ce résultat, le Conteur devra soigneusement préparer ce tableau, essentiel dans le déroulement de ce récit, et qu'il nous est impossible, comme on va le voir, de rédiger ici.
Le Conteur, s'il veut que ce tableau puisse prendre des allures de descente aux Enfers, devra puiser dans les peurs intimes de chaque personnage. Éventuellement, si certains personnages n'ont pas encore eu l'occasion de vivre un premier Conte, il devra s'inspirer directement de leur Chronique pour y puiser un événement marquant susceptible de leur faire revivre des peurs, des difficultés ou encore un traumatisme significatifs. Une bonne connaissance du vécu de chaque personnage, de son passé aventureux, s'avère par conséquent indispensable, et le Conteur devra y consacrer le plus grand soin. Ainsi, chaque personnage croisera, après que le groupe ait découvert un passage dérobé sous l'autel et avancé dans un couloir sombre dans les entrailles de la terre, quelqu'un qu'il aura affronté dans le passé. Le défilé des « revenants » doit tourner à la revue de spectres haineux, revanchards et vindicatifs. Une seule règle : chacun doit affronter « son » fantôme attitré, qui reste insensible aux attaques des autres PJ. Les combats, même s'ils sont rêvés, sont gérés comme s'il s'agissait de véritables affrontements, avec les mêmes effets. A cela près qu'un humain, parce qu'il se mutile sous l'effet de l'hallucination, succombera au final de ses multiples blessures, tandis qu'un Lycanthrope se retrouvera « éjecté » du Rêve de l'Ennemi et inconscient sur le sol de l'église. Autre règle de combat particulière : si un « spectre », quel qu'il soit, ne peut être atteint que par son adversaire de prédilection, il peut par contre infliger des blessures aux autres membres de la compagnie. Les éventuels humains qui accompagnent les PJ sont donc particulièrement vulnérables en cas d'affrontement : le Conteur devra d'ailleurs tenir compte des réactions de chaque Lycanthrope, selon les relations établies au préalable avec chacun des PNJ présents. Les PJ assumeront-ils à ce propos leurs formes animales ? Comme on le voit, les options sont nombreuses.
Un élément est commun à tous les Rêves pourtant : la présence d'une créature particulièrement diabolique, matérialisée sous la forme d'un démon femelle. C'est la succube des légendes, « femme » aux ailes membraneuses de chauve-souris, aux cheveux sombres et luisants, aux cornes courtes de démon et aux canines de vampire. « La beauté du Diable » est une expression inventée pour elle. Elle utilisera deux principaux pouvoirs pour venir à bout des personnages : sa séduction, qui l'autorise à s'emparer de l'esprit d'un personnage et à l'utiliser comme bon lui semble, et le drain d'énergie vitale qui lui permet, en mordant un personnage, de le vider de son score de Vie et, pour un Lycanthrope, de s'attaquer ensuite à sa Sensibilité.

But what's puzzling you... is the nature of my game

Ce que les personnages-joueurs ont vécu sous la petite église n'est en fait qu'un rêve, orchestré par l'Ennemi éternel. Celui-ci a transformé les lieux, en y concentrant toutes les peurs, tous les espoirs et tous les rêves des habitants du hameau, qu'il s'est amusé à persécuter pendant des semaines. L'église est devenue une Source stagnante particulièrement puissante, qu'il sait exploiter à sa guise : il a donc les moyens de jouer avec tous les aventuriers intrépides qui s'y introduisent, Lycanthropes comme simples paysans. Tous les « monstres » qu'on y rencontre sont donc des créatures rêvées, inexistantes, des créatures « éthérées », mais qui semblent terriblement vivantes et réelles... Et pour cause : s'avancer dans l'église, c'est se soumettre, sans en avoir conscience, à la formidable puissance de Rêve de l'Ennemi éternel. C'est donc sombrer aussitôt dans un sommeil perturbé, propice à l'entrée dans l'univers particulièrement pervers de l'Ennemi. On ne peut bien sûr pas y mourir (c'est le rêve de l'Ennemi, pas une aventure « physiquement » vécue), mais on peut en ressortir éprouvé, voire particulièrement perturbé. C'est le cas des habitants du hameau, incapables de comprendre le phénomène, ou de lui apporter une explication rationnelle. Les Lycanthropes y parviendront-ils ? D'autant que l'Ennemi éternel, vivante incarnation du Mal, s'applique à accumuler les détails « plausibles », susceptibles de créer le doute : c'est bien lui qui a massacré les malheureux prêtres qui ont osé le braver dans l'église dans le fol espoir de défendre une terre consacrée. De même pour les paysans qui seront « morts » pendant le rêve : l'Ennemi a fait disparaître leurs corps, avant d'ajouter encore au doute, et d'embrouiller les esprits si c'était encore nécessaire. Rien de plus facile pour lui : n'a-t-il pas affaire à des humains inconscients, incapables de la plus petite réaction ? Se débarrasser du ou des corps n'est plus qu'une formalité ; s'il ne peut pas les transporter, parce que les Lycanthropes ont posté des guetteurs à l'extérieur par exemple, n'oubliez pas que l'Ennemi possède toutes les formes animales, et que nombre d'entre elles sont omnivores...
Au réveil, les personnages qui se sentent encore « d'attaque » devront faire preuve d'un sens de l'à-propos particulièrement aiguisé : comment faire accepter aux villageois haineux que certains des leurs ont disparu, victimes de la « succube », quand ils sont eux-mêmes bien vivants et tous présents ? Comment leur faire comprendre qu'on s'est tiré d'affaire sans pactiser avec le démon ? L'explication est toute simple, mais qui osera l'avancer : pour satisfaire aux exigences du Rêve de l'Ennemi éternel, les victimes se sont « punies », certaines, les plus fragiles, allant même jusqu'à l'automutilation. C'est le cas, hélas pour eux, des habitants du hameau. De même, quand l'esprit va basculer dans la folie, un Lycanthrope, inconsciemment, a le réflexe de quitter le Rêve : il y « meurt », pour s'éveiller dans sa réalité. Les humains ne possèdent pas ce pouvoir, pour leur plus grand malheur. Le processus est identique quand le personnage est soumis à un stress trop violent, ou à des terreurs insurmontables : quand un Dragon choisit une fuite salvatrice, un humain sent au contraire la vie lui échapper, tandis que son cœur cesse de battre...
Que feront donc les paysans présents ? Que décideront les Lycanthropes ?
Conteur, vous avez donc les éléments en main, il ne vous reste plus qu'à y imprimer votre griffe. Peut-être même avez-vous votre propre explication à ce phénomène ?
Peut-être aussi les Dragons conviés à rêver en votre compagnie sauront-ils en fournir une autre ? Vous avez toute notre confiance : chaque Dragon n'est-il pas apte à rêver sa propre réalité ?

Gérer les Rêves pièges de l'Ennemi éternel

Le paysage que traverse la Caravane au long des siècles est formé, on le sait, des Rêves conjugués des Questeurs qui s'y replongent, à l'invite du Conteur, pour contrer l'Ennemi et raviver les Légendes. Cette trame collective est donc la réalité pour l'ensemble des acteurs, errants et baladins qui arpentent les souvenirs historiques des Dragons. Nul ne peut se soustraire à ce cadre général sans sortir du Conte que les Dragons partagent dans l'Éther, et donc de la table de jeu.

Par contre, de même que les Dragons sont capables d'influencer le cours des choses en employant leur Tarot, d'autres puissances peuvent insérer à l'intérieur de cette grande Histoire leurs propres domaines de Rêve. On accède à ces territoires parallèles peuplés de créatures légendaires par le biais des Sources, stagnantes ou vives.

Ainsi, à partir de la réalité de départ connue des joueurs, le Rêve se révèle multiple, à double fond, collection de zones de Rêve dirigées par les Dragons, qui seuls ont ce pouvoir, et notamment par celui qui a versé dans la fourberie à seule fin de perdre la Caravane : l'Ennemi éternel.

Les Sources

Pour bénéficier de la richesse et de la diversité des situations inattendues que promettent ces Rêves particuliers, nous allons voir comment ils se créent, comment les reconnaître et quels êtres on y rencontre.

La plupart du temps, les Rêves façonnés par l'Ennemi éternel sont fondés sur les superstitions des errants. Il exploite leurs croyances pour les orienter contre la Caravane. Ainsi la peur du Diable, profondément ancrée dans l'esprit des populations médiévales et savamment entretenue par l'Église, est un ressort idéal pour échafauder les pires complots. L'Ennemi se contente de concrétiser les frayeurs humaines, en leur accordant une « réalité » sensible grâce à une Source de Rêve (le sous-sol de l'église et la succube dans notre Conte), pour laisser ensuite les imaginations perturbées alimenter le drame. Le Conteur s'en servira comme un contexte complet d'aventures prêt à saisir les baladins.

Mais l'Ennemi a suffisamment de ressources pour forger des cauchemars sans les fonder sur une croyance locale : le Conteur fera basculer les Questeurs dans des espaces absurdes, adaptés de ses Rêveurs favoris (de Poe à Brussolo...).

En termes de règles, le fonctionnement des Sources de Rêve est décrit dans le livre de base, au chapitre consacré aux Dons des Chevaliers de la Chimère (p. 131) ; en effet, seuls les Questeurs ayant atteint le dernier Royaume et possédant les Dons qui s'y rattachent sont aptes à reconnaître les Sources et y pénétrer volontairement.

Cependant, les Questeurs affronteront à coup sûr les Rêves de l'Ennemi avant le grade final de leur initiation. Dans ce cas, ils peuvent détecter la présence de la Source grâce au Don de Double-Vue. D'habitude, une Source est d'autant plus décelable qu'elle est puissante. Mais l'Ennemi dissimule son piège en inversant le principe : la difficulté du jet de Double-Vue est égale à la charge de Rêve de la Source.

En revanche, tant que les Questeurs ne sont pas Chevaliers de la Chimère, ils ne rentrent pas dans la Source de leur plein gré : c'est l'Ennemi qui leur permet de franchir le seuil de son Rêve afin de les précipiter sur la scène de son choix pour mieux les manipuler. Les errants y sont entraînés de fait, à cause de leur participation superstitieuse à la création de la Source.

Les créatures

La définition des créatures vivant dans les Sources où règne l'Ennemi dépend des croyances des hommes qui ont foi en elles ; le Conteur exploitant à satiété les ressources de l'imagination populaire. Ainsi tant que les hommes croiront en la succube telle qu'elle est décrite ici, elle disposera de ces aspects. Aux baladins de changer leurs visions, pour réduire l'influence de leur éternel adversaire...

Sous la machiavélique influence de l'Ennemi, ces créatures ont un statut d'existence très particulier. En effet, elles sont projetées par l'Ennemi à partir de l'inconscient des errants. Dès lors ce ne sont pas des êtres « réels », ils ne subsistent que dans l'orbe de la Source, indéfectiblement attachés au site et ne pouvant en sortir, et ils obéissent aux desseins de l'Ennemi. De même, lorsque les Dragons ressortent (ou « meurent » lors de leur passage en Rêve dans ces lieux), ces créatures ne peuvent pas les suivre. Pourtant, la force du Rêve confère à ses habitants la consistance suffisante pour être dangereux : leurs caractéristiques sont identiques à celles d'un Dragon, la Sensibilité leur permettant de disposer de Pouvoirs accordés par l'Ennemi en pervertissant ses Dons.

Les Dragons qui meurent dans le Rêve sont éjectés de son cadre et se réveillent dans la réalité, le corps indemne mais l'âme éprouvée (perte d'Équilibre). Les errants, eux, n'ont pas la conscience du Rêve nécessaire pour se préserver des attaques des sbires de l'Ennemi : ils répercutent les événements du Rêve sur leur corps, là où il se trouve, par autosuggestion. Les errants y risquent donc leur vie. Et eux n'en ont qu'une...

cette explication-là...
Nous avions eu affaire
au Malin...
La voix s'était élevée,
venue de nulle part.
Elle ricochait
sur les feuillages,
semblant s'extraire
de chaque branchage,
de chaque tronc.
Elle dansait autour
de nous, dégageant
des flots de haine
contenus à grand peine.
Je me souviens aujourd'hui
encore de ses intonations
ignobles, obscènes,
de sa gourmande avidité
tandis qu'elle égrenait
les mots...
Je ne les compris
que beaucoup plus tard,
quand ils revinrent à ma
mémoire où ils s'étaient
insidieusement gravés :
Please allow me
to introduce myself...
I'm a man of wealth
and taste
I've been around for long,
long years
Stolen many a man's soul
and faith...
Pleased to meet you
Hope you guess my name
But what's puzzling you
is the nature of my game...
Nous avions bondi
dans les fourrés, libérant
instinctivement des flots
de haine : nous voulions
un coupable,
une explication !! ! Rien.
Nous n'avions rien trouvé
alors, que le désarroi
et l'angoisse.
Ni troubadour grimaçant,
ni créature démoniaque.
Rien que le vide
et l'absence...
Je me sens si fatigué
aujourd'hui, si las de poser
cette question à laquelle
personne n'a jamais
su répondre : avions-nous
vraiment rencontré
le Diable au détour
du chemin ?

Thibault, Chevalier
des Rêves Paris, 1868 »

texte
Tristan Lhomme
illustration
Février

UN VILLAGE ORDINAIRE

Pour L'appel de Cthulhu

Ce scénario est destiné à un groupe d'Investigateurs (et de joueurs) relativement expérimentés, tout comme le Gardien des Arcanes. Les mentions « p. XXX » font référence à la cinquième édition des règles de L'appel de Cthulhu. L'histoire est prévue pour se dérouler au printemps 1920, mais elle peut, avec les aménagements nécessaires, se situer à une autre époque.

Introduction des Investigateurs

Ami Gardien, votre tâche va être d'amener le groupe dans un petit village du centre de l'Angleterre, Thorgansby. Selon le niveau d'expérience de vos Investigateurs, trois introductions sont possibles.

- Vous avez un groupe de novices, qui n'ont pas encore subi leur baptême du feu. Dans ce cas, vous pouvez avoir recours en toute bonne conscience au très classique procédé du « ils partirent à la recherche d'un raccourci que jamais ils ne trouvèrent ». Décidez, par exemple, qu'ils se connaissent tous et qu'ils sont en vacances dans la région. Ils se perdent, ou tombent en panne, et finissent par échouer à Thorgansby. Si le groupe est vraiment trop hétérogène, ils ne se connaissent pas, mais arrivent tous au village à peu près au même moment.
- Ils sont expérimentés et animent une agence de détectives, ou quelque chose de ce genre. Dans ce cas, ils sont contactés directement par un certain M. Olscott, un collectionneur qui s'est fait voler une douzaine de livres rares. Il aimerait que les PJ enquêtent, et leur donne rendez-vous chez lui, à Thorgansby...
- Ils sont expérimentés, mais il n'y a aucune raison qu'Olscott vienne leur confier ses petits ennuis. Les Investigateurs vétérans sont sans cesse à l'affût de nouveaux moyens de lutter contre les créatures du Mythe. Dans ce domaine, les livres maudits sont, et de très loin, plus précieux que les mitraillettes et la dynamite. Or, leurs contacts dans le milieu des bibliophiles leur apprennent qu'un certain M. Olscott, pasteur de la paroisse de Thorgansby, possède un manuscrit occulte élisabéthain, attribué au Dr John Dee. Il serait disposé à le vendre. Le numéro de téléphone d'Olscott est facile à trouver, et le pasteur se dit tout disposé à les recevoir (le manuscrit du Dr Dee est dans le coffre-fort du bureau d'Olscott, et n'a donc pas été volé avec le reste de sa collection, qui était simplement rangée sur des étagères. Il attend sagement les Investigateurs. A vous de décider de l'intérêt du livre. De toute façon, il n'en a aucun dans le cadre de cette aventure).
- Notez que rien ne vous empêche de panacher les introductions. On peut parfaitement imaginer deux ou trois Investigateurs vétérans se rendant à Thorgansby et y croisant des touristes égarés. La situation sur place est telle qu'ils peuvent difficilement se rater... En effet, à leur arrivée, le village est vide. Totalement vide.

Et si...

Les Investigateurs sont tous américains ? S'ils sont convenablement motivés, cela n'a aucune importance. Ils sauteront dans le premier bateau pour Liverpool. Sinon, ils liront le nom de Thorgansby dans le journal, d'ici une ou deux semaines, suivi d'un compte rendu imprécis et semi-humoristique du mystère. La curiosité aidant, ils s'y rendront sans doute. Vous aurez sauté la première partie, mais ce n'est pas très grave. Si un compte rendu des événements de Thorgansby ne suffit pas à les faire bouger, envisagez de changer de joueurs !

Les faits

Les racines de l'histoire remontent aux alentours de l'an 480. A cette époque, les Romains ont évacué l'île de Bretagne, laissant ses habitants se débrouiller de leur mieux face aux Saxons, Angles, Jutes et autres envahisseurs qui se disputaient le pays.

Au sommet de la colline où se trouve aujourd'hui Thorgansby se dressait alors une importante villa romaine, un immense bâtiment mi-maison de campagne, mi-ferme fortifiée. Lucius Marius Sempronius, son propriétaire, avait beaucoup voyagé en Orient, et avait ramené de Grèce plusieurs manuscrits obscurs. Il en avait assez vu au cours de ses voyages pour les prendre au sérieux. Un jour, apprenant qu'une importante troupe de pillards saxons se dirigeait vers son domaine, il décida de tenter l'expérience et d'invoquer des créatures du Dehors pour s'en débarrasser. Ce fut un échec sanglant. Les monstres répondirent à l'appel, mais massacrèrent toute la maisonnée de Lucius sans toucher aux Saxons. Lucius lui-même fut emmené dans la dimension originelle de ces entités, avec quelques-uns de ses serviteurs. Pire, son invocation a affaibli les barrières qui séparent notre monde du leur. Les créatures reviennent régulièrement et tuent la plus grande partie des habitants du village. Tous les trois siècles environ, la population de Thorgansby est dévorée. La périodicité est suffisamment éloignée pour que, jusqu'ici, le monde extérieur mette les morts sur le compte de la peste, des brigands, des loups, etc.

La prochaine échéance approche à grands pas... mais cette fois, la situation a changé. Lucius est toujours en vie, et toujours prisonnier de l'Autre Côté. Au fil des siècles, il a appris à influencer les rêves des humains. Jusqu'ici, il n'a jamais réussi à sauver les villageois, mais cette fois, il a trouvé en Jane Broughton un sujet particulièrement réceptif. Avec son aide, elle est devenue une magicienne assez puissante.

Quelques semaines plus tôt, Jane s'est introduite chez le pasteur, M. Olscott. Ce dernier s'intéresse, en amateur, aux sciences occultes, et conserve une poignée de manuscrits sur la question. Jane s'en est emparée et a commencé à y chercher un moyen de sauver son village. Aidée par Lucius, elle a réussi à déchiffrer les passages en latin les plus obscurs. Le seul rituel qui lui a semblé vaguement prometteur faisait appel aux « Puissances souterraines ». Après l'avoir lu, elle a commencé à faire d'étranges cauchemars. Un matin, elle s'est réveillée avec dans l'esprit un plan parfaitement clair : évacuer la population du village dans une grande caverne, dont elle « connaissait » les accès. Avec l'aide de son protecteur, elle a « convaincu » les villageois. En transes, ils ont tous rejoint la Porte et sont passés de l'autre côté, dans un labyrinthe souterrain où les attend leur « sauveur » : Tsathoggua, qu'elle a contacté sans le vouloir. Les malheureux villageois sont tombés de Charybde en Scylla, à la grande horreur de Jane, qui était sincèrement persuadée d'agir au mieux.

BIENVENUE AU VILLAGE !

Thorgansby

Les Investigateurs y arrivent en fin d'après-midi. A première vue, il n'y a rien d'anormal : une demi-douzaine de rues, une rivière, une église romane avec un petit cimetière, un pub et des rangées d'adorables cottages fleuris. Mais un détail cloche. Il n'y a personne dans les rues. Ni ailleurs. Les PJ peuvent appeler. Personne ne répond. Ils sont libres de pénétrer à loisir dans les bâtiments publics, la plupart sont ouverts, mais ils sont vides. De même pour les maisons. A part, de loin en loin, un animal familier affamé et très perturbé, tout est désert. Il n'y a pas l'ombre d'un signe de violence. Pas de traces de sang, pas d'inscriptions mystérieuse sur les murs, rien.

Tout le village donne une impression d'irréalité. Amusez-vous à décrire le cadre idyllique dans lequel évoluent les Investigateurs, sans jamais les laisser oublier

l'immense, l'énorme mystère qu'il leur pose. Après un petit moment à errer dans les rues désertes, ils vont sans doute arriver au bord de l'hystérie. C'est le but recherché (peut-être un petit jet de SAN, avec une perte d'1/1d4 ? A vous d'en décider). Ne vous gênez pas pour faire peur aux personnages. Mentionnez de temps en temps quelques bruits étranges. Un volet qui bat ou un chien qui hurle à la mort devrait suffire à les faire sauter au plafond, s'ils ont été convenablement stressés. Très vite, ils ont l'impression d'être surveillés. Ce n'est pas entièrement une illusion, d'ailleurs. Une fraction de la conscience de Tsathoggua est encore tournée vers le village, et enregistre la présence des Investigateurs.

Si les PJ gardent la tête froide et commencent une fouille systématique des bâtiments, vous pouvez leur communiquer les éléments suivants :

- « Cela » s'est produit il y a moins de 48 heures. En effet, dans certaines maisons, on trouve des journaux datés de l'avant-veille, qui ont manifestement été lus.
- Dans certaines maisons, les Investigateurs auront l'impression que les occupants sont partis volontairement, avec leurs bagages. Ailleurs, le départ semble avoir été un peu plus précipité (nombre de portes sont restées ouvertes).
- La plupart des lits sont défaits. On peut donc supposer que la disparition s'est produite dans le courant de la nuit...
- A moins que les PJ ne précisent qu'ils s'y rendent dès le début, gardez la visite de l'église pour la fin. Le révérend Olscott s'y trouve encore, pendu dans la nef. Il est tout habillé, mais porte des pantoufles. N'importe quel médecin pourra préciser que la mort remonte à moins de 48 heures. Olscott n'a pas laissé de lettre d'adieu. L'expression de son visage est remarquablement paisible (il s'intéressait à l'occulte, connaissait quelques bribes du Mythe et avait une volonté assez forte pour résister momentanément à l'appel de Tsathoggua. Il a tenu le coup juste assez longtemps pour aller se pendre).
- Si les Investigateurs étaient venus rendre visite à Olscott, ils feront sans doute un saut au presbytère. Le manuscrit du Dr Dee les attend sagement dans le coffre-fort. L'une des fenêtres de la cuisine a été forcée, mais cela remonte probablement à avant les disparitions : le châssis a été réparé avec du fil de fer.
- Les deux routes qui quittent le village sont goudronnées, ce qui empêche de suivre d'éventuelles traces. De plus, le jour tombe rapidement...

Que faire ?

Si les Investigateurs sont assez courageux pour passer la nuit sur place, parfait ! Mais ce n'est pas indispensable. Ils peuvent s'installer n'importe où dans les environs, et décider de revenir le lendemain, ou chercher à prévenir les autorités... S'ils dorment sur place, ils feront des cauchemars vagues et inquiétants, dont ils ne se souviendront pas à leur réveil.

S'ils préfèrent le pub de Passendale, le village le plus proche, ils passeront une nuit parfaitement tranquille. Apparemment, les gens du cru ne sont pas au courant des événements de Thorgansby. Quant aux autorités, elles prennent la forme du constable Norton, de Passendale. C'est un gros homme paisible qui, après les avoir pris pour des fous ou des plaisantins, accepte de faire un saut à Thorgansby avec eux. A son retour, il passera plusieurs coups de téléphone, à ses supérieurs et à Scotland Yard.

Et si...

Les Investigateurs décident de partir sans se retourner, avec l'idée « d'oublier tout ça » ? Ce sont des pleutres, voilà tout. Bien entendu, cela ne se passera pas comme ça. Tsathoggua éprouve une vague curiosité à leur sujet, et décide de les garder à l'œil. Ils rentreront chez eux, mais les cauchemars continueront...

Et si...

les Investigateurs s'installent dans le village et décident de ne prévenir personne ? Le monde existe autour de Thorgansby. Le lendemain matin à 6 heures, la camionnette de la poste centrale de Green's Corner entre dans la grand rue et s'arrête devant le bureau de poste-épicerie de Thorgansby. Son conducteur retrouve le sac de courrier qu'il avait déposé la veille là où il l'avait laissé, et cela l'inquiète suffisamment pour qu'il essaye de réveiller quelqu'un... et découvre que le village est désert. Les Investigateurs peuvent essayer de l'interroger. Il supporte assez mal le choc et se méfie d'eux, mais ils finiront par lui faire dire qu'il a déposé le courrier la veille, comme d'habitude. Non, il n'y avait personne dans les rues, mais à 6 heures du matin, cela n'a rien d'anormal.

Scotland Yard prend l'affaire en main

Quelques heures après le passage du constable Norton ou du postier, plusieurs voitures arrivent à Thorgansby. En descendent une dizaine de policiers de Scotland Yard. Bien entendu, le témoignage des PJ les intéressent énormément. Ils peuvent s'attendre à être retenus pendant quelques jours. Pendant ce temps, les hommes du Yard passent le village au peigne fin et veillent à ce que l'affaire ne s'ébruite pas (si l'un des PJ est journaliste et manifeste l'intention d'écrire un article, ils tenteront de l'intimider. Si cela ne donne rien, ils interviendront auprès de son rédacteur en chef et l'article ne paraîtra jamais). Après quoi, ils jettent l'éponge et rentrent à Londres. Le dossier sera refermé à peine ouvert.

Toutefois, l'inspecteur Neale, qui a supervisé la première partie de l'enquête, refuse de s'avouer vaincu. Il continuera à surveiller les Investigateurs pendant quelques jours (il ne les soupçonne pas vraiment, mais ils sont son seul début de piste), et fera des visites épisodiques à Thorgansby, pour voir si par hasard les choses n'auraient pas changé là-bas. La police laissera tout en l'état, après avoir placé des barrières et des panneaux « route barrée » aux deux accès du village (si vous voulez quantifier : seulement 15 % de chances que ces accès soient surveillés par un policier). Quant aux habitants des alentours, les autorités leur raconteront un vague mensonge à base d'épidémie fulgurante et de mise en quarantaine des habitants de Thorgansby...

L'ENQUÊTE

Réactions

Nos courageux Investigateurs se retrouvent donc en face d'un énorme mystère, sans avoir de piste évidente à suivre. Dans ce genre de moments, deux catégories de joueurs apparaissent :

— Les flemmards se disent que puisqu'ils n'ont pas d'idées, ils ne vont rien faire. Vous serez bien obligé de relancer l'histoire. D'une manière générale, il convient d'être sans pitié avec ce genre d'individu. Relancez l'histoire, mais de telle manière que leurs Investigateurs aient de quoi le regretter (dans le cas présent, utilisez les rêves, en ayant la main lourde sur les pertes de SAN).

— Les consciencieux se creusent la cervelle jusqu'à ce qu'ils aient trouvé un début de piste. Parfois, leurs idées sont à des kilomètres de la solution (« On va analyser l'eau de la rivière, des fois qu'ils auraient mis des produits chimiques dedans ») ou répètent une tactique qui a marché dans une autre aventure (« On va lire les journaux. Il y a forcément quelque chose à y trouver »). Et parfois, ils tombent juste... ou dérapent dans l'absurde.

Voici, pour commencer, une petite sélection de questions que les PJ consciencieux pourraient se poser.

Les événements récents

D'une manière générale, les villageois sont peu causants, surtout avec les étrangers. Ils sont tous d'accord : Thorgansby était un petit village sans histoires, peuplé de braves cultivateurs et d'honnêtes commerçants. Et les Investigateurs ont beau insister, ils obtiendront toujours la même réponse : il ne s'est rien passé

Justin Artley, sorcier difforme

FOR 5 CON 12
TAI 5 INT 19
POU 25 DEX 7
APP 4 EDU 16
SAN 0 PdV 8

Malus au dommages : -1d6
Armes : Revolver cal. 38, 40 %, 1d10
Compétences utiles : Discrétion 60 %, Dissimulation 30 %, Écouter 45 %, Grimper 60 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Persuasion 35 %, Se cacher 60 %, Pleurnicher 55 %, Avoir l'air sournois 100 %.
Sortilèges : Animation*, Flétrissement, Contacter Tsathoggua, Contacter Larve amorphe.

* Sort unique, qu'il a créé lui-même, qu'il n'a pas mis par écrit et qu'il n'apprendra certainement pas aux Investigateurs. Aucune raison donc de s'embêter avec ses caractéristiques techniques.
Note : Mort, il se dissout en quelques heures en une flaque de bave noirâtre.
Perte de SAN : 1/1d3.

d'anormal dans la région ces derniers mois. Rien de rien. Pas de lumières bizarres dans le ciel, pas de grondements souterrains, pas d'enfants disparus, pas de naissance de veaux à deux têtes... Bref, aucun signe d'activité surnaturelle. Le dernier fait-divers important a été une bagarre entre Dan Smith et Joe Allen, deux ouvriers agricoles, pour les beaux yeux de Marguerite Lowry. Ça s'est passé il y a deux mois, et Dan vient juste de sortir de l'hôpital.

● La seule anomalie pourra leur être rapportée par le Dr Fenton, de Green's Corner. Depuis trois semaines, il a reçu la visite de plusieurs patients qui se plaignaient de troubles du sommeil. Insomnies, mauvais rêves... rien de bien dramatique, et ça a l'air de s'être tassé depuis quelques jours. Depuis la nuit de la disparition des villageois de Thorgansby, en fait. Fenton passait régulièrement à Thorgansby pendant ses tournées et, non, il n'y a jamais rien remarqué d'anormal.

Le culte

L'Investigateur vétéran moyen a un dada : les cultes satanico-cthulhiens qui, c'est bien connu, enlèvent les gens pour les sacrifier à la pleine lune. Le simple bon sens devrait permettre d'écarter cette piste. On imagine mal un culte suffisamment étendu et puissant pour faire disparaître 243 personnes en une nuit, sans laisser la moindre trace. D'ailleurs, ce n'était pas la pleine lune. Mais qui sait ? Les Investigateurs bornés et têtus, ça existe.

Bien entendu, personne dans la région n'a entendu parler de néopaïens, ou de riche londonien excentrique ayant acheté une grande maison. Cela dit, si vous estimez avoir besoin d'une fausse piste, vous pouvez toujours titiller la paranoïa des PJ avec ce genre de menace. Avec un minimum d'ingéniosité, vous pouvez les amenez à penser que TOUS les habitants de la région sont peut-être membres d'un culte secret (une illusion appropriée, surtout pour un PJ qui a subi d'importantes pertes de SAN).

Les environs

Maxime n° 1 d'une investigation réussie : ne jamais négliger les voisins. Dans ce cas précis, il s'agit des villages de Passendale (au nord, 112 habitants, un pub et un poste de police), de Newbridge (à l'ouest, 200 habitants, un pub et rien de particulier) et de Green's Corner (au sud-est, 3500 habitants, ruines d'un château du XIIIe siècle, chapelle gothique, une école, deux hôtels et un marché hebdomadaire). Tous ces villages se trouvent dans un rayon de cinq kilomètres autour de Thorgansby.

Si les Investigateurs décident de s'installer dans la région pour un moment, ils trouveront un grand cottage à louer à Green's Corner (5 pièces, 30 £ par mois).

Les gens du cru ont beau être d'un naturel placide, ils sont tout de même un peu inquiets. On le serait à moins ! Les autorités ont su, par la voix des maires et des gardes champêtres, éviter la panique, mais la tension et l'inquiétude restent sensibles. Cela peut jouer en faveur des Investigateurs (on les aidera plus volontiers s'ils se présentent sous une couverture vaguement « officielle » du genre « comité de la santé publique » ; évidemment, cela peut leur valoir des problèmes avec la police), ou les desservir (s'ils manquent de tact et se comportent comme des « citadins arrogants »).

Les disparus

Les Investigateurs peuvent parfaitement décider d'éplucher les archives de Thorgansby, à la recherche d'un point commun entre les disparus. La mairie et la sacristie abritent une multitude de registres (état civil, baptêmes, etc.). Les éplucher est une tâche fastidieuse, qui présente en plus l'inconvénient de les obliger à rester sur place (si vous voulez qu'ils lancent les dés, demandez-leur des jets de Lire l'anglais ou de Bibliothèque).

Bilan : rien. Au bout d'1d4 jours de recherches, les PJ obtiennent le portrait d'une paroisse peuplée d'Anglais parfaitement ordinaires, qui épousaient des Anglaises banales venues des villages voisins. Pas de mariages consanguins, pas de morts suspectes, bref aucune anomalie (ce qui, en soi, risque de sembler louche aux plus suspicieux de vos Investigateurs).

L'histoire du village

Les registres de baptême représentent un bon point de départ. Malheureusement, ils ne remontent pas au-delà de 1645... ce qui, en soi, est un indice. Le premier d'entre eux commence, en effet par « Ce jour, nous nous installons dans ce malheureux village, largement dépeuplé par la guerre civile qui afflige notre pays ». Or, comme le fera remarquer un jet d'Histoire, la guerre civile des années 1640 n'a pas été particulièrement violente dans la région.

Il ne leur reste plus qu'à retourner à Green's Corner, où les archives sont un peu plus complètes. Elles ne mentionnent rien de particulier pour les années 1630-1660.

Miss Brampton, l'institutrice du village, est une vieille fille desséchée doublée d'une redoutable commère, qui terrorise ses élèves et une bonne partie des adultes des alentours. Elle a toutefois un inestimable mérite pour les Investigateurs : elle appartient à la société d'histoire régionale. Encore faut-il entrer dans ses bonnes grâces. Si les PJ s'y prennent intelligemment, ils se retrouveront invités à prendre le thé chez elle. Autour d'une assiette de petits gâteaux, elle s'humanise nettement, et leur ouvre « ses registres » (l'ébauche d'une histoire du comté, qu'elle ne terminera jamais). Elle a pu consulter les archives de l'évêché, celles du château... Sa documentation mentionne de temps en temps Thorgansby. A première vue, ce village n'a rien de particulier. Il ne s'en est ni mieux ni plus mal sorti que ses voisins. Toutefois, à la réflexion, quelques détails troublants émergent (jets de Bibliothèque ou d'Idée).

● Tout d'abord, Thorgansby a été presque entièrement dépeuplé au cours des années 1640. Les sources royalistes expliquent qu'il a été dévasté par les troupes du Parlement. Mais un certain Vit-Dans-La-Crainte-De-Dieu Bassington, un des chefs puritains de la région, a laissé un pamphlet accusant les partisans de Charles II de « moult atrocités, parmi lesquelles l'affreux massacre et incendie perpétré dans la petite cité de Torgansebie en l'année de grâce 1646 ». Les historiens modernes qui se sont intéressés à la question penchent pour un raid commis par des brigands.

● De 1350 à 1365, la région a été durement touchée par la peste noire. Thorgansby a été complètement dépeuplé à deux reprises, en 1350 et en 1355. En soi, cela n'a rien de bien surprenant. Toutefois, il est plus étrange que la seconde fois, ses habitants soient venus supplier l'évêque de leur envoyer un exorciste accompagné d'une troupe armée pour « chasser les démons qui dévorent nos bêtes ». L'évêque n'a pas pu donner suite à leur requête : il est mort de la peste le mois suivant.

● Le Domesday Book, le cadastre dressé par les hommes de Guillaume le Conquérant dans les années 1070-1080, parle de Thorgansby comme d'une ville à demi dépeuplée, pleine de maisons vides et entourée de champs retournés à la friche, suite à une calamité non précisée, mais s'étant produite dans les dernières années du règne d'Edouard le Confesseur, vers 1060-1065.

● Si les joueurs ne pensent pas à faire le calcul eux-mêmes, demandez un jet d'Idée. A chaque fois, ces divers désastres sont séparés par le même laps de temps : environ 290 ans. Ils vont certainement se jeter sur la calculatrice la plus proche... et s'apercevoir que, normalement, la prochaine catastrophe aurait dû se produire aux alentours de 1935 !

Jane Broughton

Les créatures d'Artley

Toutes subissent 1 point de dommages par round si elles sont exposées à la lumière du jour.
A vous d'ajuster les pertes de SAN en fonction des circonstances, de 0/1 à 1/1d4, voire 1d6.

Ustensiles en folie
FOR 1d6 PdV 1
Attaque : Variable*, 50 %, dommages variables*
* Selon la nature de l'objet. Consultez la liste des armes de corps à corps (p. 224) ou mieux, la liste des armes improvisées (dans Investigator's Companion).

Golem d'ordures
FOR 10 DEX 13
PdV 8
Attaque : Appendice 40 %, 1d4 à 1d6
Armure : 1 ou 2 points.

Agglomérat de papiers
FOR 1 DEX 14
PdV 4
Attaque : Pseudopode coupant 50 %, 1d6
Spécial : Très vulnérable au feu. Obliger les Investigateurs à détruire leurs propres notes pour sauver leur peau est particulièrement cruel... et amusant !

Choses de boue
FOR 13 CON 13
TAI 6 DEX 10
INT 1 POU 1
PdV 10
Bonus aux dommages : 0
Armes : Coup de poing 50 %, 1d3 ; Lutte 50 %, spécial (voir p. 42).

Et si...

Les Investigateurs ne trouvent pas Miss Bassington ? C'est du domaine du possible, s'ils ne sont pas restés dans la région. Aucune importance : les archives du comté et celles de l'évêché sont ouvertes au public et il y a de fortes chances pour qu'ils s'y intéressent tôt ou tard. Ils peuvent y puiser à loisir, mais cela leur prendra plus longtemps. A vous de calculer l'écoulement du temps en fonction des autres variables du scénario, à savoir les rêves et les actions du nain (dont il est question plus loin).

Les rêves

Sans vraiment l'avoir voulu, les Investigateurs, par leur seul passage à Thorgansby, ont attiré l'attention de Tsathoggua. Ce dernier ne possède pas une « personnalité » au sens humain du terme, mais éprouve des émotions vaguement assimilables aux nôtres, notamment la curiosité.
Il va donc les « garder à l'œil » psychiquement. Chaque nuit, les Investigateurs vont faire des cauchemars. Ne vous embêtez pas à lancer les dés, cela se produit automatiquement, dès que vous avez l'impression qu'il faut relancer l'action (de toute manière, avec un POU de 35, Tsathoggua à 100 % de chances de réussir un duel psychique contre un humain, même doté d'un POU extraordinaire).
Soignez les séquences oniriques. Prenez chaque joueur à part pour lui décrire ce que son personnage voit ou ce qu'il ressent. Imposez, le cas échéant, des pertes de SAN limitées (de l'ordre de 1/1d3 par nuit, pas plus, et ce pour deux raisons. Primo, ils ne sont en contact qu'avec une infime fraction de la conscience du Grand Ancien, et secundo parce que si vous avez la main trop lourde, vous allez transformer vos PJ en épaves avant même qu'ils n'aient percé le mystère).
Voici un petit échantillon de ce que vous pouvez, en toute bonne conscience, infliger à vos Investigateurs. Bricolez tout cela en fonction de leur passé, de leurs phobies, de leurs névroses, etc.
● Impression constante d'être sous le regard d'un Œil immense. Cela peut prendre plusieurs formes, du classique « œil de Mordor » à des cauchemars où les PJ sont des animaux de laboratoire. Les vétérans revivent aussi les moments les plus traumatisants de leur lutte contre le Mythe. Au matin, ils se réveillent avec une forte migraine.
● Visions confuses de tunnels obscurs. Impression de se déplacer à grande vitesse. Le PJ ne marche pas : il rampe (coule ?). Il se sent heureux. Les Investigateurs qui font ce rêve s'éveillent fatigués, comme s'ils avaient couru pendant des kilomètres. En fait, les plus sensibles (ceux qui ont un POU inférieur à 10 ou supérieur à 15) peuvent même être victimes d'accès de somnambulisme. Dans ce cas, le PJ se dirigera vers Thorgansby, mais se réveillera à mi-chemin.
● Aperçus de Thorgansby dans ses derniers jours. Scènes de la vie quotidienne, vues par les yeux de quelqu'un d'autre. Tôt ou tard, « l'émetteur » passera devant un miroir, et le PJ verra qu'il occupe le corps d'une jeune femme rousse.
● Visions de Thorgansby dans le passé, des huttes en torchis de l'époque post-romaine aux maisons à colombage du XVIIe siècle. A chaque fois, les scènes sont tout à fait normales, mais le spectateur ressent une terrible impression de catastrophe imminente. En fait, si vous avez envie de tenter une expérience, vous pouvez faire rêver tout le groupe en même temps. Tous occupent des corps de villageois, et peuvent tenter d'avertir les habitants de ce qui les attend. Bien entendu, on ne les croit pas (en fait, à certaines époques, ils risquent même le bûcher). Après un ou deux jours, les créatures passent à l'attaque, et les PJ se réveillent avant de les avoir vues clairement.
● A réserver pour la fin : des images de la dernière nuit du village. Les habitants, manifestement en transe, sortent de chez eux et se rassemblent sur la place de l'église. La plupart sont en pyjama ou chemise de nuit, certains ont une valise ou un sac de voyage. Personne ne parle. La jeune fille rousse des visions précédentes, qui a l'air parfaitement lucide, se met à la tête de la foule. Ils partent vers le sud-est, sur la route de Green's Corner. L'image s'estompe avant qu'ils ne soient arrivés à destination. Les spectateurs ressentent une impression étrange, un mélange de peur (qui émane de la foule) et d'impatience (presque entièrement émise par Jane), avec un soupçon d'émotions complètement inhumaines (projetées par Tsathoggua).

Le nain

Un certain nombre d'expériences désagréables au cours des millénaires passés ont appris à Tsathoggua à se méfier des humains trop curieux. Sa surveillance psychique lui apprendra en une nuit ou deux qu'il a affaire à des individus potentiellement dangereux. Il va donc charger l'un de ses serviteurs dans le monde de la surface d'agir contre eux.
A ce stade, une ou deux précisions d'ordre théologique s'imposent. Tsathoggua est un cas un peu à part parmi les Grands Anciens. Pour commencer, c'est un des moins puissants et l'un des plus individualisés. Il lui est arrivé de dialoguer directement avec des humains intéressants et de leur accorder des connaissances inimaginables et de grands pouvoirs. Mais, paradoxalement, c'est aussi l'un des plus indifférents à l'existence de l'humanité. Son royaume s'étend très, très loin sous la surface du sol. Il n'éprouve pas le besoin, contrairement à nombre de ses pairs, d'être vénéré par des groupes d'adorateurs (de tels cultes existent ou ont existé, dans l'Hyperborée primitive et sans doute en Hongrie de nos jours – temps des personnages –, mais il ne s'y intéresse guère). Les humains qui le servent directement sont donc rares... et font généralement d'assez puissants sorciers.
C'est justement le cas de Justin Artley, l'homme qu'il va envoyer contre les Investigateurs. Artley vit à quelques centaines de kilomètres de Thorgansby, et n'interviendra donc pas immédiatement (comptez 48 heures de délai après les premiers rêves. Après, il sera à pied d'œuvre). Artley a payé très cher la connaissance que lui a octroyé son maître : il est bossu, difforme, à demi aveugle et il supporte difficilement la lumière du jour. Évidemment, dans cet état, il est repérable à des kilomètres, et il le sait. Si les Investigateurs sont en ville, cela ne le gênera pas trop : il peut toujours mener une petite vie discrète, allant de caves en égouts et de ruelles en arrière-cours, tout en les surveillant efficacement. Green's Corner est juste assez grand pour qu'il y passe inaperçu. En revanche, s'ils sont dans un village plus petit, il sera obligé de dormir dans les fossés ou les granges. Son humeur s'en ressentira. Les PJ pourront rencontrer peut-être quelqu'un qui a vu « un être du Petit Peuple ». La description du témoin sera floue, mais pourra avertir les PJ qu'il y a « quelque chose » dans la campagne.
Pour Artley, le cas de figure idéal serait que les PJ s'installent à Thorgansby même. Il y disposerait d'une infinité de cachettes, et aurait les Investigateurs rien que pour lui, sans témoins gênants... Toutefois, il y a de fortes chances pour qu'il soit obligé de frapper dans une agglomération.

Persécution

Artley ne brille pas par son courage et n'agira pas directement. Il préférera frapper par magie interposée. Au fil des ans, il a développé un sort complexe, qui lui permet d'animer les matériaux inertes et de leur conférer une intelligence limitée. Ses créations ne sont pas encore parfaites. Elles ne supportent pas la lumière (mais sont assez intelligentes pour la fuir) et manquent un peu d'initiative. Par ailleurs, ce sort est gourmand en POU, et il ne le lancera certainement pas plus d'une dizaine de fois...
Voici une petite liste, non limitative, de ce que vous pouvez infliger aux Investigateurs. Notez que ces attaques seront toujours plus efficaces sur des sujets isolés. A vous de trouver des moyens de séparer le groupe. Ce n'est généralement pas très difficile, au début. Une fois qu'ils ont compris que leurs meilleures chances de survie sont en groupe, cela devient presque impossible. Veillez donc à ce que les premières attaques fassent des dégâts.
● Vous pouvez commencer par une quantité d'incidents apparemment absurdes, qui pourraient passer pour des hallucinations... s'ils ne laissaient pas leur victime plus ou moins amochée. Le

plus vicieux (et le plus efficace) est de les concentrer sur un seul PJ, de préférence celui qui supporte le plus mal les rêves. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez le pousser à croire qu'il s'auto-mutile... et en convaincre ses compagnons, qui risquent de le faire interner ou au moins de le renvoyer « à l'abri ». Voici une poignée de suggestions :

— la table lui fait un croche-pied (jet de DEX x2 ou chute pour 1d2 points de dommages) ;

— son oreiller tente de l'étouffer (appliquez la procédure de noyade de la p. 32 en commençant les jets à CON x5. En cas d'échec, les dommages sont d'1d6 par round). Lorsqu'il finit par repousser l'oreiller, il lui semble l'entendre gémir... (SAN : 0/1 pt) ;

— les casseroles l'ébouillantent, le combiné du téléphone entreprend de lui arracher l'oreille tout en l'étouffant, le tisonnier essaye de lui taper dessus, etc.

● Des agglomérats d'objets prennent vie. Que diriez-vous d'une Chose d'ordures tapie dans la poubelle, attendant que les PJ viennent jeter les déchets de la journée ? Ou d'un bloc compact de vieux journaux, livres et carnets ? Il n'y a rien de plus coupant que le papier.

● Enfin, pour finir, vous pouvez mettre en scène une attaque directe, avec une dizaine d'entités à base de boue et de feuilles mortes qui essayent de traîner les PJ à l'extérieur (ou dans la cave, s'ils sont dans un endroit peuplé). Justin les y attend avec un pistolet. Vous pouvez en profiter pour massacrer les hôteliers et autres clients de l'auberge (SAN : 1d3/1d6), histoire d'assombrir un peu l'ambiance.

La contre-attaque

Bien entendu, les PJ ne sont pas complètement impuissants. Ils peuvent détruire les créatures, ou les laisser partir pour les suivre. Elles ont tendance à aller se réfugier à la cave, dans les placards et autres recoins obscurs, mais les plus évoluées tenteront de rejoindre Justin. Les PJ peuvent aussi entreprendre de fouiller les environs à la recherche de leur persécuteur. Ils finiront certainement par mettre la main dessus (facilement s'ils sont en ville, moins facilement s'il se dissimule dans la nature et très difficilement s'il se cache à Thorgansby).

Rattrapé, Artley ne fait pas de difficultés pour se rendre. Il tient beaucoup, beaucoup à sa peau... En revanche, il est peu coopératif. Il affirme qu'il a eu une vision lui enjoignant de neutraliser les PJ, mais refuse de dire d'où elle lui vient. Quant aux événements de Thorgansby, il nie en avoir eu connaissance. Le plus drôle est qu'il ne ment pas ! Il ajoute qu'il n'avait pas l'intention de tuer les Investigateurs, simplement de les envoyer à l'hôpital pour quelques semaines. Il pourrait même essayer de négocier l'emplacement du Portail de Thorgansby contre sa liberté, mettant du même coup son maître très en colère.

Bien entendu, si les PJ décident de le garder avec eux, il tentera de s'évader. S'il y parvient, il se dirigera vers le Portail (dont il a appris l'existence dans un autre rêve). Il ne le franchira pas, mais Contactera Tsathoggua pour lui faire son rapport.

LE MONDE SOUTERRAIN

Le Portail

Tôt ou tard, les Investigateurs finiront par trouver le Portail. Ils peuvent y arriver de plusieurs façons : en suivant Justin, sur ses indications, en retraçant le chemin suivi par les villageois de leurs rêves, ou tout bêtement en passant les alentours de Thorgansby au peigne fin. Après tout, les deux cent cinquante disparus ont forcément laissé des traces de leur passage, comme les Investigateurs ne manqueront pas de vous le faire remarquer (certes. Encore faut-il les identifier. Bien entendu, il a plu à torrent dans les deux jours qui ont suivi le drame. Si les PJ insistent pour faire des jets de Suivre une piste, imposez-leur des malus importants, de l'ordre de 25 %).

Veillez à ce que les PJ ne découvrent pas l'accès trop tôt. Il y a deux raisons à cela. Pour commencer, s'ils se précipitent de l'autre côté sans un minimum de préparation (et quelques recherches sur l'histoire du village), leurs chances de survie sont minces. Et, sur un plan plus ludique, cela risquerait de leur faire manquer l'intervention de Justin.

Le Portail s'ouvre au milieu d'un petit bois, à environ deux kilomètres de Thorgansby (les villageois ont pris la route de Green's Corner, puis obliqué et suivi un chemin forestier jusqu'à la clairière). En automne, l'endroit est très fréquenté par les chasseurs, mais il est à peu près désert le reste de l'année. A première vue, il n'a rien de particulier, et sa réputation n'est pas particulièrement sinistre. Toutefois, les voiles qui séparent les dimensions sont un peu plus ténus ici que dans le reste de la région. La colline où il se trouve a été le théâtre de quelques rituels particulièrement odieux consacrés à divers Grands Anciens, il y a quelques quinze mille ans. Si vous avez dans le groupe un PJ doué d'un POU supérieur à 16, ou d'une SAN inférieure à 25, signalez-lui qu'il se sent mal à l'aise... Cette impression est particulièrement forte à l'entrée d'une petite grotte, à l'ouest de la clairière. Pourtant, elle n'est pas particulièrement profonde, guère plus d'une dizaine de mètres. Le sol de la caverne, en terre meuble, a conservé quantité d'empreintes de pas. Toutes se dirigent vers la paroi du fond. Celle-ci porte d'étranges fissures, qui semblent presque dessiner un motif.

Passer la Porte

C'est assez simple : il suffit de se concentrer sur les fissures pendant quelques instants, et de réussir un jet de POU x5. L'Investigateur concerné disparaît purement et simplement, en une fraction de seconde. Il se retrouve instantanément de l'autre côté, avec tout son équipement. Il aura perdu 3 points de magie et autant de SAN. Bien entendu, les objets inanimés ne passent pas de leur propre chef. Pas question donc de faire passer une caisse de dynamite pour détruire ce qui se trouve de l'autre côté... à moins, bien sûr, qu'un Investigateur ne soit disposé à faire le voyage avec elle. Par ailleurs, le Portail n'est pas assez large pour faire passer un véhicule.

Détail amusant : le passage ne fonctionne que dans un sens. Autrement dit, une fois qu'ils l'auront franchi, il leur sera impossible de revenir à Thorgansby.

Et si...

Les Investigateurs sont un peu expérimentés ? Ils vont sans doute deviner qu'ils sont face à un Portail, et s'inquiéter de ce qui les attend de l'autre côté. Saine attitude ! Ils peuvent tout à fait faire un saut en ville, acheter quelques fusils de chasse, des vivres et des vêtements chauds avant de revenir pour faire le grand saut. Attendez-vous à un déploiement de précautions paranoïaques (et parfaitement justifiées !) lors des premiers passages. Ils enverront sans doute un éclaireur ou deux.

Ne les voyant pas revenir, ils vont s'inquiéter... et se lancer courageusement au secours de leurs amis, alors que le bon sens suggérerait un repli prudent.

Au-delà du seuil

Ils aboutissent dans une caverne. Il fait très chaud, et très, très noir. Espérons que les Investigateurs ont pensé à prendre des lampes-torches ! Sinon, ils devront se débrouiller avec leurs briquets... Première constatation, infiniment déplaisante : derrière eux, la paroi est lisse, sans trace d'inscriptions. Ils peuvent la palper tant qu'ils veulent, le Portail ne s'ouvrira pas. S'ils s'arrangent pour avoir de la lumière, ils verront une petite salle de pierre noire de forme irrégulière, d'où partent plusieurs tunnels. Apparemment, les habitants de Thorgansby ont pris celui de gauche. En tout cas, il y a une vieille valise en carton

Justin Artley

Villageois typique

FOR 12 CON 12
TAI 13 INT 13
POU 11 DEX 13
APP 11 EDU 9
SAN 30 PdV 13
Bonus aux dommages : +1d4
Compétences :
Attraper des lézards 30 %,
Rester près du feu en broyant du noir 80 %,
Se sauver en hurlant 50 %.

Jane Broughton

Idem, avec un POU de 17, une SAN de 65 et le sort Contacter Tsathoggua (qu'elle ne lancera sous aucun prétexte). Personnalité énergique. Parfois disposée à prendre des risques inconsidérés.

Larve amorphe de Tsathoggua

FOR 20 CON 13
TAI 30 INT 14
POU 13 DEX 19
Mvt 12 PdV21
Bonus aux dommages : +2d6
Armes : Fouet 90 %, 1d6 ; Tentacule 60 %, 2d6 ; Coup 20 %, 2d6 ; Morsure 30 %, spécial (la cible avalée subit 1 pt de dommages au premier round, 2 au second, 3 au troisième, etc.).
Armure : Invulnérable à toutes les armes physiques, mais normalement affectée par le feu, l'acide, etc.
SAN : 1/1d10.
Note : Des détails précieux se trouvent p. 111 des règles. N'oubliez pas de vous y reporter.

à moitié défoncée, jetée dans un coin du passage...

La promenade dans les entrailles de la terre peut durer aussi longtemps que vous le souhaitez. Le royaume souterrain de Tsathoggua n'est pas un endroit plaisant. Il n'y a pas de salles grandioses ornées de stalactites ni de roches multicolores. Tout est en basalte, noir et usé. Les passages sont étroits et bas. A certains moments, les Investigateurs sont obligés de ramper. Ailleurs, ils glissent sur une espèce de vase noire. Les passages se croisent au hasard, montent et descendent sans raison apparente... Rien ne donne l'impression d'avoir été maçonné.

Les gens de Thorgansby ont laissé quelques traces de leur passage, assez pour que les Investigateurs puissent les suivre. Un parapluie ici, une poupée désarticulée ailleurs... Les PJ finissent par arriver à une caverne un peu plus grande que les autres, où brûlent des torches.

Aucun plan du réseau souterrain n'est fourni, et ce n'est pas la peine d'en préparer un. A quoi bon ? Les Investigateurs doivent se sentir perdus, désorientés et écrasés par un environnement incompréhensible. Il n'y a rien de pire pour l'ambiance que d'avoir un joueur qui griffonne studieusement sur une feuille de papier millimétré à chaque que vous dites « le tunnel tourne à gauche »...

Et si...

Les Investigateurs décident de regagner la surface à pied ? Ils sont fous. Ils sont à près de 2000 m sous la plaine de Sibérie centrale, et n'ont aucune chance d'y parvenir, à moins que vous n'ayez envie de leur faire vivre une véritable odyssée souterraine... qu'il vous faudra écrire. Si cela ne vous tente pas, partez du principe qu'ils se trompent dans leurs calculs et aboutissent à la caverne de Thorgansby.

Les villageois

Ils sont encore près de deux cents, maigres, en haillons et totalement désespérés. Leur court séjour dans les profondeurs a eu raison de la santé mentale de la plupart. La majorité des déments sont catatoniques. Certains sont devenus violents, ou commencent à développer des comportements inquiétants (le cannibalisme n'a pas encore fait son apparition, mais cela ne saurait tarder). L'arrivée des PJ va susciter un formidable espoir... qu'ils vont devoir démentir, se faisant du même coup une douzaine d'ennemis. Les autres compatissent, et leur expliquent les règles de vie de la communauté. La caverne se termine au bord d'un petit lac. La plage de sable noir grouille de petits lézards blancs et aveugles, qui ont formé l'essentiel de l'alimentation des réfugiés. Voici quelques individus représentatifs

- **Georges Ransom**, charpentier. Vêtu d'une chemise de nuit très sale, c'est un grand rouquin costaud. Il a réussi à garder son sang-froid, et a organisé les tours de veille.
- **William Harber**, le pharmacien. Robe de chambre, lorgnons, barbiche et psychose bien avancée. Il souffre de rêves monstrueux, et commence à avoir des visions même en état de veille. D'ici peu, il s'enfoncera dans les tunnels pour ne plus revenir.
- **David et Lana Cooper**, cultivateurs. Ils ont fondé leur propre communauté au bord de la plage. Elle compte pour le moment une vingtaine de personnes qui ont toutes régressé jusqu'à un état proche de l'animalité. Ils sont les derniers membres de ce groupe à savoir encore parler, et affirment avec virulence qu'il n'y a aucune raison de s'accrocher encore à la « civilisation ».
- **Edward, Agatha et Victoria Jennings.** Un couple avec une fille de six ans. Ils tiennent relativement bien le coup, en partie grâce à la bonne humeur et à la gentillesse de Victoria. Hélas, la petite a tendance à s'éloigner du groupe... Elle finira sans doute mangée par les Cooper, ou par une Larve amorphe.
- **Jane**. Elle les approchera plus tard, après les avoir observés.

Et si...

Les Investigateurs ont recours à la magie. S'il l'un d'eux connaît le sort Portail, il peut ramener tout le monde à la surface sans problèmes, en sacrifiant 3 points de POU. Restera à régler le sort de Lucius et le problème de l'attaque de 1935, mais l'urgence sera moindre...

Le seul autre sort qui pourrait débloquer la situation est Contacter Tsathoggua, mais le lancer ici est terriblement dangereux. Cela fera apparaître une manifestation du Grand Ancien (identique à sa forme de la p. 122). Si les PJ sont intéressants, il discutera volontiers avec eux. Sinon, il les dévorera... Quant à savoir ce qui peut paraître « intéressant » chez un humain pour une créature âgée de quelques centaines de millions d'années, vous êtes seul juge. Disons qu'a priori, les Investigateurs sont intéressants... Tsathoggua semble très étonné que « ses » humains n'apprécient pas l'abri qu'il leur a préparé. Moyennant quelques services à venir, il ouvrira volontiers un Portail vers la surface.

Attaque !

Les Investigateurs sont là depuis quelques heures lorsqu'une grande ombre noire se faufile au milieu du groupe, qui se disperse en hurlant. Elle étend un ou deux tentacules explorateurs, attrape un humain plus lent que les autres, l'avale et repart. C'est une Larve amorphe. Les PJ peuvent toujours essayer de la trufier de plomb. Elle ne le sent même pas. En revanche, elle n'aime pas le feu... Honnêtement, il vaudrait mieux la laisser partir avec sa proie, mais les Investigateurs ne sont pas connus pour leur bon sens. La suivre dans les tunnels n'est pas une bonne idée : elle rejoint son antre, qu'elle partage avec une dizaine d'entités de son espèce.

Jane Broughton

Si les Investigateurs se comportent courageusement face à la Larve, elle les contactera après le repas. Les PJ peuvent aussi la reconnaître (elle est apparue dans leurs rêves), et essayer de lui parler.

Elle est abattue, mais toute disposée à raconter son histoire de A à Z, à condition que les PJ acceptent de se montrer discrets. Si les autres villageois savaient qu'elle est responsable de leur sort, ils la lyncheraient sans hésiter. Elle leur explique qu'elle a été contactée par l'esprit d'un sorcier romain, qui lui a annoncé que le village serait bientôt attaqué par des entités maléfiques. En cherchant un moyen de protéger ses concitoyens, elle a lu un document de trop, et s'est retrouvée promue au rang d'instrument de la volonté de Tsathoggua. Elle est redevenue elle-même dès leur arrivée dans les cavernes, et cherche désespérément un moyen de sortir. Pour plus de détails, voir « Les faits », plus haut.

Et si...

Les Investigateurs choisissent de ne pas faire confiance à Jane ? Ils ne commenceront à rêver de Lucius qu'après une ou deux nuits... et donc deux jours de plus sous terre (au fait, vous pouvez compter une perte de SAN automatique d'1d4 par jour).

La nuit

Les cauchemars sont bien plus nets et plus abominables, ici. Les PJ sont tout proches de la conscience de Tsathoggua. Reprenez les rêves de la première partie, mais en les compliquant, en les prolongeant et en majorant les pertes de SAN jusqu'à 1/1d6.

Pourtant, paradoxalement, le sommeil est leur meilleur espoir. Le corps du Grand Ancien est à des centaines de kilomètres d'eux, mais son psychisme est assez proche pour distordre les barrières entre rêve et réalité. Du coup, les PJ qui sont blessés en songe se réveillent couverts de stigmates sanglants (perte réelle de PdV égale à la moitié des points de dommages subis). Mais ils peuvent aussi ramener de petits objets et influer sur le paysage où ils se promènent (lorsqu'ils s'éveillent, leurs chaussures sont couvertes de boue. De toute évidence, celle-ci vient de la surface).

Quel que soit leur rêve, ils sentent la présence d'une autre conscience, pas très loin d'eux. Il semble s'agir d'un humain... Les PJ les plus doués (compétence Rêver ou POU supérieur à 16) l'apercevront brièvement : un vieil homme chauve, avec

un nez en bec d'aigle, vêtu d'une tunique blanche. Au réveil, il ne leur restera plus qu'à comparer leurs expériences. S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Jane suggérera de se concentrer sur Lucius la nuit suivante...

Sauver Lucius

Jane et les PJ s'endorment, et « se réveillent » au flanc d'une petite colline. Il y a un village pas très loin et une grande bâtisse de l'autre côté de la vallée. C'est le printemps. Il est apparemment midi. Les Investigateurs n'ont pas trop de mal à reconnaître le site de Thorgansby. En fait, ils sont quelque part entre la « réalité » et la dimension où est retenu Lucius, dans une poche de rêve qu'il s'est construit au fil des siècles pour préserver le peu de santé mentale qu'il lui restait.

Les villageois parlent un patois celtique, et un peu de latin abâtardi. Mais ils montrent avec insistance la villa... Celle-ci est bâtie selon le plan classique des maisons romaines, des pièces d'habitation groupées autour d'une cour à ciel ouvert, mais on a visiblement fait des efforts pour la fortifier.

Lucius les reçoit dans sa bibliothèque : une grande salle pleine de rouleaux de parchemin. Il parle un latin très pur et un anglais laborieux, appris auprès de Jane. Il est très heureux de recevoir des visiteurs, écoute leur histoire avec intérêt et leur propose un marché. S'ils le font sortir d'ici, il leur fournit un moyen de regagner la surface. Les Investigateurs ne demandent sans doute pas mieux, mais comment faire ? Selon Lucius, c'est assez simple. Il suffit de le tenir solidement, et de marcher jusqu'à leurs corps, dans la salle de basalte. Techniquement parlant, faites la moyenne du POU du groupe, ajoutez-y celui de Lucius, et opposez le total à une résistance de 40. Si le jet est manqué, ils se perdent dans un autre rêve, errent un moment dans un paysage de cauchemar et peuvent refaire un essai. Si vous êtes cruel et qu'ils ratent plusieurs fois, ils risquent de finir nez à nez avec Tsathoggua.

Bien entendu, l'évasion ne sera pas si simple. Il serait dommage de se limiter à un simple jet de dés lorsqu'on peut avoir une scène à effets spéciaux pour le même prix...

Très vite, les Investigateurs commencent à voir à travers le décor élaboré par Lucius. Et le paysage qu'ils contemplent n'a rien de rassurant. C'est un néant brumeux, parcouru d'éclairs rouges et jaunes. Il y fait très froid. Ils marchent sur l'air. De temps en temps, ils butent sur des obstacles invisibles. Ils souffriront d'abord de petits « flashs » semi-hallucinatoires (pas tous à la fois, bien entendu). Au bout de quelques minutes de marche, le groupe oscille sans cesse entre la vallée et ce petit coin d'enfer... Ils arrivent quand même, tant bien que mal, à garder le cap. Et c'est alors que les ravisseurs de Lucius remarquent que leur prisonnier s'évade et se lancent à sa poursuite. Jouez la traque comme un cauchemar classique. Les PJ entendent leurs poursuivants, les entrevoient, courent, leur échappent pendant une minute, puis se rendent compte qu'ils sont de nouveau juste derrière eux... Lorsque vous en aurez assez de jouer au chat et à la souris, ils se font rattraper.

Dans le rêve, les geôliers de Lucius ressemblent à une bande de barbares saxons hirsutes, vêtus de fourrures et d'armures de cuir, brandissant des épées et des masses rudimentaires. Leur véritable forme est nettement moins sympathique. Ce sont de grandes formes vaguement humanoïdes, avec des yeux rouges, des griffes interminables et assez de dents pour rendre jaloux toute une famille de requins. La difficulté sera de les combattre sans s'arrêter de marcher. Si les PJ cessent de bouger, ils risquent d'être bloqués dans la réalité des monstres. Mentionnez que le décor ressemble de plus en plus à la caverne et qu'il leur semble sentir l'odeur des torches... Vous verrez, ils se précipiteront vers la sécurité (pourtant toute relative) des tunnels ! Les créatures ne les suivront pas dans le monde réel.

Les personnages finiront par se réveiller. Ils sont épuisés et sans doute assez sérieusement blessés, mais Lucius est avec eux. Il ne perd pas de temps et entreprend de créer un Portail. Une heure après leur réveil, ils regagnent la surface en compagnie des villageois survivants (soit environ cent cinquante personnes. Les autres ont voulu rester dans les cavernes). Tsathoggua les laissera partir sans protester. Un gain d'1d10 points de SAN semble à l'ordre du jour.

Conséquences

- En commençant par la plus évidente : la soudaine réapparition de la plupart des villageois ne va pas passer inaperçue dans la région. Aux PJ d'imaginer un récit plausible, peut-être avec l'aide de Jane. Les autorités se montreront curieuses pendant un bon moment, mais finiront par abandonner. D'ailleurs, elles refusent catégoriquement de croire au récit des survivants, même s'ils disent la vérité.
- Lucius est un sorcier assez puissant. Les PJ le retrouveront sans doute dans une autre aventure, comme allié... ou comme ennemi. Quant à Jane, elle fera sans doute une excellente Investigatrice (un Gardien a toujours besoin d'un ou deux PNJ de ce type. Ils servent généralement de soutien logistique aux Investigateurs en difficulté, et se font souvent massacrer par l'ennemi, histoire de bien démontrer sa malfaisance sans liquider trop de PJ).
- Lucius va avoir besoin d'un moment pour s'adapter au monde moderne. Lorsque ce sera fait, il tentera de fermer les différentes brèches qui entourent Thorgansby. Pour le Portail, ce sera facile. Il suffira de faire ébouler la caverne d'accès. Lorsque ce sera fait, Tsathoggua se désintéressera complètement de l'affaire. Les rêves cesseront.

En revanche, barrer le passage aux créatures d'outre-dimension que Lucius a invoquées en 480 est une toute autre affaire... il aura sans doute besoin de l'aide des PJ. Bien entendu, ces entités sont peut-être suffisamment mécontentes de l'intervention des Investigateurs pour attaquer immédiatement Thorgansby, au lieu d'attendre sagement 1935.

Les choses de l'Autre Côté

Il s'agit d'une race apparentée aux Vagabonds dimensionnels (p. 125), avec une DEX de 14, 12 PdV et une attaque par Morsure à 55 % (dommages 1d10 + bd) et pas de sorts. Contrairement aux Vagabonds, ils ne peuvent pas accéder à notre monde si on ne leur a pas d'abord ménagé un « passage », que ce soit une invocation ou un affaiblissement permanent des barrières entre dimensions. Ils sont plus petits que leurs cousins, et nettement plus agressifs. Gardez les mêmes caractéristiques pour les « guerriers saxons » du combat onirique. Après tout, ce sont les mêmes entités, sous un masque différent. Les PJ percevront les coups de griffes comme des coups d'épée, voilà tout !

texte
Philippe Bonneyrat
illustration
Servain
plan
Cyrille Daujean

LE CRÉPUSCULE DES DIEUX

Pour Mega

En aide de jeu : Portrait d'Athènes au Ve siècle av. J.-C.

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des personnages légèrement expérimentés. Un guide touristique d'Athènes peut être utile.

La mission

« Messieurs, nous avons fait appel à vous car vous êtes les seuls Terriens disponibles pour l'instant au Sanctuaire... » Le major Daer Proder, originaire de Norjane, n'avait jamais tellement aimé les Terriens, pour lui sources d'ennuis. Mais cela ne l'empêchait pas de faire son devoir. Et c'est d'un ton désabusé qu'il débitait le contenu de la mission : « Il semblerait que sur votre Terre, un groupe de chercheurs japonais soient en possession d'un matériel d'une technologie beaucoup trop élevée pour eux. Il existerait peut-être une possibilité qui expliquerait sa provenance. Vous n'êtes pas sans savoir que cette planète est entourée d'un réseau de balises empêchant toute intrusion venant d'un autre monde, tant que l'AG n'a pas décidé qu'elle pouvait faire partie de la Fédération. Et ce n'est pas demain la veille, Dieu merci ! Il y a deux mois, l'une de ces balises a eu un soubresaut. Elle a émis un code signifiant une intrusion, puis l'a annulé tout de suite après. Une enquête de routine sur les lieux ne donna rien de plus. Mais cela ne prouve rien. Il reste une possibilité pour qu'un contrebandier de NT bien équipé et particulièrement chanceux ait pu s'infiltrer entre les mailles du filet.

Il faut savoir que les balises qui surveillent la banlieue de la Terre possèdent un petit dispositif que peu de gens connaissent. Il suffit en effet qu'elle ait un « soubresaut » pour qu'elle envoie dans la direction qu'elle a détectée un petit « mouchard », autoguidé vers toute source de chaleur. Et même si l'objet repéré dispose de tout un arsenal de camouflage (anti-émission de chaleur, de radiations, d'ondes radio, et ne réfléchissant absolument rien), une fraction de seconde de détection peut suffire à la balise pour calculer la trajectoire d'un engin et pouvoir atteindre sa cible. Ces mouchards ne sont pas programmés pour émettre n'importe comment ; sinon ils seraient repérés par le vaisseau lui-même, et collés sur un engin camouflé de la sorte, ils ne pourrait plus rien émettre.

Mais tout vaisseau doit bien, à moment ou un autre, rompre le silence et abaisser son camouflage. Le mouchard profite alors de la moindre émission du vaisseau pour la transformer en onde porteuse, la moduler et transmettre un message qui est ainsi indétectable depuis la source. Justement, un tel bip, très court, a été détecté peu de temps après l'avertissement de la balise. Il provenait de votre planète, Sol 3, la Terre, plus précisément en mer de Chine, près de la côte japonaise. Notre satellite nous a révélé que les bateaux qui tournaient autour de ce point appartenaient tous à la même compagnie japonaise, du nom de Shinoken. C'est une société qui fait des recherches sur le paranormal.

Nous pourrions vous demander d'agir au Japon, mais il y a autre chose. Un Mega qui enquêtait sur des membres de cette société en Grèce, à Athènes, a disparu. Il s'appelle Ben Mulroney et n'a pas donné signe de vie depuis trois jours. Il semble que Shinoken soit en train d'étudier de manière approfondie les monuments anciens, et ses appareils émettent un certain train d'ondes que les Terriens devraient être incapables de produire. C'est ainsi que vous pourrez facilement les retrouver. Bien qu'il ne s'agisse que de Terriens, nous vous recommandons la plus grande prudence. Celui qui leur a fourni ce matériel peut être extrêmement dangereux. Et je ne peux croire que de pauvres Terriens aient pu avoir raison d'un Mega aguerri comme Ben. Nous voulons savoir ce qu'il est devenu. Attention, votre mission ne consiste pas à arrêter les activités de ces Terriens, mais à découvrir en quoi elles consistent. Vous devrez aussi, le plus discrètement possible, découvrir l'identité de celui qui leur a fourni ce matériel. Il vous sera fourni le fichier des contrebandiers connus de l'AG. Mais il se peut qu'il n'en fasse pas partie.

Il n'existe pas de point de Transit à proximité d'Athènes. Vous vous transiterez donc à Paris et vous prendrez l'un de ces appareils atmosphériques en direction de la Grèce. Vous utiliserez des papiers français et vous jouerez les touristes. Vous savez, encore mieux que moi, que les bagages de tous les passagers des appareils volants de cette planète sont soumis à un contrôle rigoureux. Il n'est pas question de nous faire remarquer sur cette planète, nous avons déjà assez eu de publicité avec ce jeu de rôle stupide. Heureusement que nous avons pu remplacer le rédacteur en chef du magazine qui l'avait publié par un androïde à nous. C'est d'ailleurs lui votre contact là-bas.

Il vous est donc demandé la plus grande discrétion quant au matériel que vous emporterez. Le service M est au courant. Rendez-vous dans trente minutes en salle de Transit. Vous aurez droit à une séance d'hypnoéducation pour apprendre le grec moderne. Vous apprendrez aussi le grec ancien, ça peut servir pour discuter avec des gens qui s'intéressent à l'antiquité. »

Les Megas seront déçus, le service M leur fournit peu de matériel : un détecteur d'ondes camouflé en montre (l'aiguille s'oriente vers la source, telle une boussole), une vidéo-projecteur holo, un stylo-laser par personne (dégâts 3d6), le tout miniaturisé et transportable sur soi.

Le tétraèdre parisien...

Les Megas se transitent donc en direction de Paris. Si vous ne le saviez pas encore, il existe en effet bel et bien un tétraèdre dans la capitale. Il est situé dans le XVe arrondissement, c'est-à-dire le sud de Paris, tout à côté d'un héliport, ce qui est souvent bien pratique...

Pendant leur descente vers le tétraèdre, les PJ « traversent » apparemment les niveaux d'un immeuble moderne de bureaux, puis un parking souterrain, pour arriver dans une ancienne cave. Mais personne n'est là pour les accueillir. La salle paraît hermétique : aucune issue en vue. Il n'y a qu'un téléphone, sans touche. Lorsqu'ils décrochent, c'est une douce voix féminine qui répond. Ils doivent demander Joe. Mais, d'après leur interlocutrice, Joe est très occupé pour le moment, on ne peut pas le déranger. Qu'ils rappellent plus tard, dans une heure, par exemple... Oui, oui, il avait bien un rendez-vous aujourd'hui à cette heure-ci, mais il a pris beaucoup de retard, et puis c'est le « bouclage » du magazine, vous comprenez... Elle leur propose de monter l'attendre dans les bureaux, sans se douter qu'ils sont coincés. Bref, après plusieurs rappels, elle confirme enfin qu'il descend. Une paroi de leur cave s'efface et un homme les rejoint. Une quarantaine d'années, il a une apparence et un comportement tout à fait humains, quoique certains détails imperceptibles le trahissent aux yeux des spécialistes des androïdes. La Guilde les a prévenus qu'il s'agissait d'un ancien modèle, ayant parfois quelques petits défauts de fonctionnement. Il commence par s'excuser, il les avait complètement oubliés. Il n'a, dit-il, que peu de temps à leur consacrer, il faut qu'il remonte très vite. Il affiche pourtant le calme tranquille des androïdes. Les Megas doivent le suivre jusqu'à son bureau, il y a laissé leurs billets d'avion. Il les entraîne à travers le parking souterrain, un escalier et un dédale de couloirs où il est impossible de ne pas se perdre sans guide. Ils arrivent enfin jusqu'à un groupe de bureaux vitrés. Joe commence par demander à l'avenante secrétaire de commander un taxi pour ces messieurs-dames (?). Son bureau disparaît sous des piles de papiers à l'équilibre précaire. Au mur, un dessin d'artiste représente le Sanctuaire, sur fond de bataille spatiale. « Oui, c'est la couv' du prochain numéro. Pas mal hein ?, dit-il avec un clin d'œil. » De derrière un écran, parvient une bordée de jurons à l'encontre d'un ordinateur défectueux, et dans un bureau sombre, un type à lunettes et une jeune femme ont une discussion

Des noms grecs modernes

Androutsopoulos, Makarezos, Papadhopoulos, Zoitakis, Andréadis, Papa... poulos (choisissez une ou deux syllabes au milieu)

Des prénoms

Constantin, Stylianos, Gregorios, Odysseus, Dimitri, Alexandre, Philippe, Nicos, Pavlos, Yannis, Khristos, Athéna, Maria...

Noms grecs antiques

- Masculins : Alcibiade, Cholarges, Cleinias, Trygée, Télès, Aristide, Miltiade, Hippodamos, Chaïréphilos, Phidon, Céphalos, Lysias, Polygnote, Zeuxis, Parrhasios, Anaxagore, Xénophon, Ménécratès, Ischomaque, Phormion, Carion, Daos, Ménandre, Archéptolis, Zopyrion, Dinon, Philippe...
- Féminins : Aspasie, Alceste, Mnésiptoléma, Médée, Praxinoa, Gorgo, Xanthippe, Myrtô, Abrotonon, Bacchis, Aristonica, Oenanthé, Agathocléia, Phryné, Mnésaréte, Alké, Néaïra, Phanô...

Des noms japonais

Kaneto Mizokuren, Kiichi Obushi, Akira Zengagushi, Makoto Miyazawa.

passionnée pour savoir si on met ou non un « e » à « zombie »...
« Où est-ce que je les ai fourrés ? Ce devait être une pochette bleue, ou alors une jaune... Servez-vous un café, en attendant... Tiens, vous connaissez le dernier supplément de *Radiator & Tuyauteries* ? Il doit être sous la pile, derrière vous... On va en parler dans un numéro, l'année prochaine... Oui, les billets... Ah oui, c'est celle-là !, dit-il finalement en leur tendant une enveloppe blanche. Bon, je vous laisse, votre taxi vous attend, vous connaissez le chemin, et vous direz bonjour à tout le monde, là-haut... »
Après une heure d'embouteillages, les Megas arrivent enfin à Roissy. Embarquement sans problème, vol sans histoire (à moins que le MJ ait envie d'en rajouter), atterrissage impeccable.

Athènes, 1995

Il faisait déjà chaud, à Paris, en juillet, mais cela n'a aucune commune mesure avec l'atmosphère étouffante, pesante, empoussiérée et surpolluée d'Athènes.
Évidemment, les Megas ne savent pas où aller, ils ne sauront qu'indiquer une direction, celle que leur donne l'aiguille de leur « montre ». Le taxi parcourt un dédale de ruelles aux couleurs vives et commence à grimper des rues escarpées. « Dites, il fallait me le dire tout de suite, que vous vouliez aller à l'Acropole, hein ! Je connais mon boulot, tout de même ! Évidemment, j'aurais dû m'en douter, des touristes comme vous à peine débarqués de l'aéroport, boum, direct à l'Acropole. Mais vous allez être déçus. En ce moment, c'est interdit d'accès. D'abord, à cause de la pollution, les monuments sont salement amochés et il faut les nettoyer. Ensuite, les touristes ne peuvent s'empêcher d'emporter des petits souvenirs de leur visite. Et puis, depuis quelques semaines, y'a un groupe de bridés fondus qui bricolent dessus... Alors, je vais faire comme pour tous les touristes, je vous laisse devant l'Agora. Vous n'aurez plus qu'à la traverser et vous taper la montée à pied, mais pour des prunes, parce que non seulement vous serez refoulés, mais en plus, tout est recouvert par des bâches, alors... »
Effectivement, de n'importe où en ville, on aperçoit une forme, au sommet de l'Acropole, recouverte de bâches vertes.
L'Agora est un site relativement conservé, où les ruines témoignent toujours de la vie très civilisée de l'antiquité. Il n'y a pas la place dans ces lignes pour décrire tous les monuments de l'Agora. De toute façon, les personnages auront les yeux rivés sur l'aiguille de leur détecteur, qui leur indique toujours la direction de la célèbre colline qui domine Athènes. Après la traversée du site et la longue montée (un marchand de souvenirs, un glacier, un marchand...) sur l'antique chemin sacré en zig-zag, sous un soleil implacable, on se heurte finalement à une barrière, en arrivant à la porte Beulé. Un panneau explique que la visite des ruines est momentanément interdite aux visiteurs, pour cause de réfection. Un gardien grec explique la même chose et n'accepte de laisser passer personne.

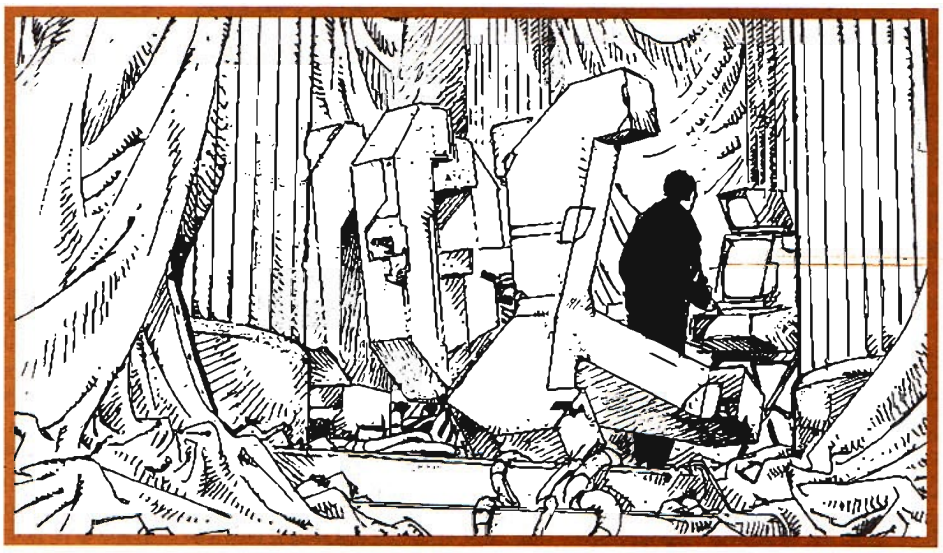
Comment obtenir des infos ?

En fait, s'il y a bien une barrière et un gardien derrière, ce dernier rentre chez lui à 17 h. Il reste une grille fermée par un cadenas, mais ce n'est pas forcément un problème pour nos Megas rompus à toutes les méthodes de cambriolage. En effet, l'Acropole ne comporte qu'un seul accès et est situé sur une colline aux pentes abruptes. Cependant, il serait possible de passer par un autre endroit, à condition de faire un peu d'alpinisme. Et puis, en se promenant sur le Peripatos, le chemin qui fait le tour de la colline, ils trouveront, à l'angle nord-ouest (l'entrée est à l'ouest), des échafaudages retenant des roches qui menaçaient de s'ébouler. Ils n'atteignent pas tout à fait les remparts, mais il ne reste plus beaucoup à escalader ensuite.
Il y a effectivement une vingtaine de Japonais en train d'effectuer des travaux sur les monuments de l'Acropole. Ils sont là en toute légalité, ayant obtenu l'autorisation auprès du gouvernement grec (si les Megas veulent s'amuser à vérifier, soit au ministère, soit par le Transfert, ils ne trouveront que des papiers en bonne et due forme ; une somme rondelette a même été versée au comité de sauvegarde des monuments grecs et à quelques fonctionnaires). Officiellement, ils font des recherches archéologiques, ce qui n'est en fait pas très loin de la vérité... Ils sont accompagnés d'un homme en complet-cravate, un Grec détaché du ministère de la Culture pour les surveiller et vérifier qu'ils ne dégradent rien.
Les Japonais vivent sous une dizaine de tentes, sur le plateau, devant le Parthénon. Hormis celles qui servent de logement, les autres abritent tout un appareillage : ordinateurs, matériel photo, éclairages, lasers pour nettoyer la roche ou faire de la télémétrie (mesure des distances)... Pendant la journée, les Japonais errent, font la sieste à l'ombre des tentes, jouent à des jeux de société ou sur les ordinateurs. Aucun n'a l'air de travailler, ils semblent même s'ennuyer ferme en attendant quelque chose. Il sera donc très facile de circuler et d'espionner sans se faire remarquer. Et ce sera encore plus facile la nuit. Sous les bâches recouvrant le Parthénon est installé un appareillage hyper sophistiqué et impressionnant, de plusieurs tonnes. Les Megas pourront reconnaître certains éléments NT4, incongrus sur la Terre de 1995. Mais la finalité de l'installation leur échappe complètement, d'autant plus que l'engin paraît avoir été plutôt endommagé par une explosion. L'ensemble est hors circuit, mais émet pourtant toujours ces curieux parasites. Il est entouré d'une banderole en interdisant l'accès. Deux hommes travaillent dessus (les seuls qui paraissent s'activer).

Révélations

La première réaction de ces pseudo-chercheurs à la vue de ces pseudo-touristes sera de les raccompagner très poliment vers la sortie, leur expliquant que les monuments ne sont pas visibles pour l'instant. Mais ils ne sont pas très persévérants et finissent, si les PJ insistent, par se laisser fléchir.
En leur parlant des monuments, on s'aperçoit vite qu'ils ne connaissent pas grand-chose à l'antiquité, qu'elle soit grecque ou autre. C'est tout juste s'ils connaissent l'origine du bâtiment sur lequel ils sont supposés faire des recherches. Ce sont en fait des physiciens et des financiers. Ces derniers ne sont visiblement là que pour voir comment marche le matériel qu'ils ont financé. Mais même les physiciens ne comprennent pas grand-chose si les Megas leur parlent d'électronique, d'informatique ou même de physique. Non, ceux-là sont beaucoup plus intéressés par les courants telluriques, les fluides psychiques, l'astrologie, la divination, la télépathie, la télékinésie, le voyage astral, les fantômes, etc. Seuls deux techniciens semblent s'affairer. Ils s'appellent Kon Oshigasa et Nagisa Konumi. Mais tout ce qu'ils savent sur le fonctionnement de la machine tient à son alimentation en énergie, à son branchement sur divers capteurs dont l'utilité reste nébuleuse et à sa protection antiparasites. Par contre, ils sont sûrs qu'il y a eu une surcharge et que tout a sauté. Tous répugnent à dire à quoi elle sert vraiment ni comment ils se la sont procurée. Ils répondent qu'elle sert à faire des recherches archéologiques et qu'ils l'ont fabriquée eux-mêmes, au Japon. Mais cela est impossible. Personne à cette époque n'est capable de fabriquer cela. Un Transfert permettra d'en savoir plus.
Le seul qui accepte d'en dire un peu plus est Mikos Psatenakis, le délégué au ministère de la Culture grecque. Il paraît très embarrassé : « Je ne sais pas... Il faut que je rentre faire un rapport pour leur dire ce qui s'est passé. Mais personne ne me croira. Je serai ridicule. Il me faut plus d'informations, je n'y comprends rien. Ils sont arrivés, il y a quelques semaines, avec tout le matériel. Ils avaient toutes les autorisations officielles, ils avaient le droit de faire des recherches sur les monuments, le droit d'interdire l'accès. Ils venaient pour vérifier une théorie. Ils prétendaient que grâce à certains flux, il était possible d'accéder au savoir des anciens. Ces flux ne résidaient qu'en certains lieux mystiques anciens, comme le Parthénon. Ils étaient accompagnés par un autre qui n'avait apparemment rien de commun avec eux, un homme à la peau basanée. Il s'appelait Renor Derion. »

A ce moment, les Megas devraient éclater de rire. Car ce nom est celui d'un ancien acteur de tridi très connu dans l'AG, mort d'une attaque cardiaque il y a environ deux mois.



« Ils ont mis deux semaines à tout monter, sous sa direction. Et puis, un autre étranger est subitement arrivé en trombe, juste au moment où ils avaient tout branché. A ce moment, la machine avait commencé à bourdonner comme un essaim de frelons. Et puis Derion et l'étranger se sont disputés. Ce dernier parlait de porte que personne ne saurait contrôler et qui représenterait un grand danger pour l'univers tout entier. Ils ont commencé à se battre. Ils ont sorti chacun des armes étranges, des armes au laser. Les Japonais, pas fous, s'étaient retranchés à l'abri. Un coup a atteint la machine au moment où ils étaient tous les deux à côté. Et il y a eu comme une explosion, mais elle n'a presque pas fait de bruit. Ça a fait comme une bande sonore qu'on passe à l'envers et de l'eau est apparue subitement. Mais la surface de l'eau était verticale... Les deux hommes sont passés à travers. Et l'eau a disparu, comme aspirée par un trou et de nouveau avec ce drôle de bruit à l'envers. L'instant d'après, il n'y avait plus rien... »

A l'évidence, comme les Megas vont certainement le comprendre, une brèche a été créée et a emporté les deux hommes. La machine est maintenant hors d'état de fonctionner et ni les Japonais, ni les PJ, ne sont capables de la réparer. Ces derniers n'ont plus qu'à rentrer faire leur rapport au Sanctuaire. Il leur faut pour cela reprendre l'avion pour Paris. Ils peuvent aussi fabriquer un tétraèdre sur place. Cela va prendre plusieurs jours, mais c'est un bon moyen de ne pas quitter trop longtemps les Japonais des yeux. Quand les Vieux l'apprendront, les Megas se feront sûrement sermonner car il est interdit de monter un tétraèdre au milieu d'un endroit aussi civilisé. Même bien caché, il y a toutes les chances qu'il soit découvert un jour ou l'autre, par des ouvriers travaillant sur un nouveau chantier, par des enfants qui jouent...

Mikos Psatenakis, complètement dépassé, supplie les Megas de lui fournir une explication plausible à donner à son ministère. Plus le temps passe, plus il y a de risque qu'un autre officiel vienne faire un tour pour voir ce qui se trame sur cette colline, ce qui empêche les touristes de visiter le premier lieu touristique de la Grèce. Au besoin, si les Megas cherchent à s'en aller, il peut menacer de faire venir la police, de chasser tout le monde et de détruire le matériel, voire de le faire examiner par des spécialistes grecs... Il exigera qu'au moins l'un des Megas reste sur place, comme garantie/otage, au cas où...

Intermède

L'équipe va donc faire son rapport au major Daer Proder. Celui-ci sursaute à la description de ce qu'a produit la machine. Si les Megas n'ont pas compris, lui a tout de suite saisi. Il leur demande d'attendre dans la salle de débriefing. Il doit en référer à un Vieux. Il revient quelques minutes après.

« Bon. Vous allez repartir. Vous accompagnerez des scientifiques du Sanctuaire jusqu'à l'Acropole. Il est très important qu'ils puissent examiner cette machine. Espérons qu'elle n'ait pas été touché depuis votre départ. »

En fin de compte, si les Megas ont construit un tétraèdre, cela va être utile. Mais ils se feront remonter les bretelles s'ils n'ont pas laissé quelqu'un en sentinelle. Les cas de brèches artificiellement provoquées sont trop rares pour prendre le moindre risque. Ils seront cette fois autorisés à emporter du matériel plus conséquent. Quitte à prendre des risques, la Guilde utilisera ses appuis dans les ministères terriens pour employer la valise diplomatique. On leur conseillera de s'armer et d'emporter le matériel de mission type 4 et 5.

Athènes (bis)

Un certain temps après, selon le moyen utilisé, les Megas sont de retour sur la célèbre colline. Ils sont accompagnés de quatre « grosses têtes », Yiv Maker, Teros Penoes, Gagher Tyhutz et Doper Fartinu ; des scientifiques qui ne sont pas habitués à aller sur le terrain et qui, en plus, ne sont jamais venus sur Terre, qu'ils considèrent d'ailleurs comme particulièrement arriérée. C'est donc sans cesser de bougonner et de râler qu'ils vont faire le voyage. S'ils reviennent par avion, ce sera particulièrement pénible. Ils n'ont absolument aucun sens de la discrétion, ils s'attendent à trouver partout les mêmes facilités que dans les grandes villes les plus sophistiquées de l'AG et traitent les gens comme des demeurés uniquement là pour être à leur service. Imaginez des nobles européens du XVIe siècle, au fin fond de l'Afrique noire. Ils seront de vraies sources d'ennuis pendant tout le voyage et les Megas auront toutes les difficultés à les faire se tenir correctement.

Arrivés sur l'Acropole, ils se dirigent directement vers la machine sans faire atten-

Les Japonais

I 15(7) D 10(5) V 10(5) M 15(7)
E 13(6) P 12(6) R 13(6) F 12(6)
C 12(6) A 13(6)
Taille 160(5); Poids 65
Vie 6/3/1 Initiative 5; Esquive 5; RT=94
Attaque mains nues et armes blanches, Parade, Esquive, Prise, Renverser 4;
Dialogue, Expliquer, Organiser, Administration japonaise, Économie, Évaluer, Linguistique, Usages 5.
Le reste à 0 ou moins.
Les deux techniciens ont en plus : Remarquer détail, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique/Maths, Transmissions 7 (limité à NT4).

Mikos Psatenakis

I 16(8) D 14(7) V 12(6) M 14(7)
E 08(4) P 10(5) R 10(5) F 11(5)
C 09(4) A 08(4)
Taille 170(12); Poids 72
Vie 4/2/1 Initiative 6; Esquive 3; RT=84
Dialogue, Expliquer, Organiser, Administration grecque, Économie, Évaluer, Histoire, Linguistique, Milieu athénien moderne, Usages 7.
Le reste à 0 ou moins.

Shinoken

La société Shinoken est bien plus qu'une entreprise qui chercherait à faire des bénéfices. C'est aussi une société secrète dont le but est d'amasser le plus de renseignements possible sur l'univers du paranormal, d'abord pour les stocker en une gigantesque base de données, ensuite pour en comprendre le fonctionnement et pouvoir l'utiliser. Financée par la richissime et très ancienne famille Shinoken, gagner de l'argent ne l'intéresse pas pour l'instant. Tout au plus fait-elle quelques opérations commerciales pour pouvoir vivre sans se ruiner, comme vendre des informations à des chercheurs de tous pays. Il lui est aussi arrivé de faire chanter certaines personnes pourvues de dons spéciaux et qui ne voulaient pas que ça se sache. Ces Japonais sont parmi les rares Terriens à avoir vaguement entendu parler de gens capables d'apparaître et de disparaître au moyen d'un tétraèdre, mais ils n'en savent pas plus sur les Megas... Leurs activités pourraient d'ailleurs faire l'objet d'un scénario entier, la Guilde pourrait les trouver gênants.

tion à l'équipe japonaise, exigeant des PJ qu'ils tiennent à l'écart ces « intrus » qui les empêchent de travailler. Mais des policiers sont venus dans l'intervalle examiner les recherches. Le Mega qui est resté aura dû être très persuasif. Au besoin, il aura dû employer le Transfert. Les chercheurs sortent leur matériel et après quelques minutes d'examen, ils demandent à tout le monde de sortir, y compris les Megas. Ils resteront là pendant une vingtaine d'heures de travail ininterrompu. Tout cela ne sera pas du goût de Mikos Psatenakis qui exige de savoir ce qui se passe. Il a déjà dû faire preuve de beaucoup de patience et être particulièrement persuasif pour faire patienter son ministère qui lui pose des questions embarrassantes. Il en a plus qu'assez. Les Japonais non plus n'accepteront pas facilement d'être tenus à l'écart. Nourris de science-fiction, de « mangas » (les BD japonaises) et de films fantastiques, ils ont plus ou moins compris qu'il s'agissait d'un passage vers un autre univers. Et ils veulent en savoir plus.

Derion

C'est donc le lendemain que les scientifiques de la Guilde ressortent de la tente. Verdict : « On n'y comprend rien. En tout cas, ça ne vient pas de cette planète. On devrait pouvoir la faire remarcher, mais ce sera probablement la dernière fois. Nous pourrons ainsi faire un certain nombre d'observations capitales qui nous permettront certainement de mieux comprendre son fonctionnement. Vous pouvez, si vous voulez, en profiter pour passer. Vous devriez vous retrouver au même endroit que ceux qui sont passés par cette brèche la première fois. Mais après votre passage, la brèche se refermera définitivement. Il se peut même que vous soyez... disons... un peu secoués... En tout cas, vous devrez revenir par vos propres moyens. Voilà. Il n'y aura pas d'essai, ce sera un branchement unique. Alors, rendez-vous demain à 20 h00, heure locale. Nous, on va dormir. Reposez-vous aussi, vous risquez d'en avoir besoin. »

Le passage

A l'heure dite, les quatre scientifiques ont branché un énorme fouillis de câbles et de capteurs sur la machine, aidé par les deux techniciens japonais. Les autres Japonais assistent au « spectacle », surexcités, ainsi que Psatenakis qui a écarté la police. Les chercheurs demandent aux Megas de se placer à un endroit bien précis, à quelques mètres de là. Un ronronnement commence à monter, se transformant en bourdonnement très grave, désagréable. L'un des quatre se dirige vers un trépied sur lequel il fixe avec précaution un pistolet-laser de type courant (dans l'AG) muni d'un viseur et d'un déclencheur flexible, comme pour un appareil photo. Il se tourne vers les PJ. « Prêts ? Vous n'aurez que quelques secondes pour passer. Mais vous risquez aussi d'être aspirés. A zéro. 3... 2... 1... 0 ! » Et il tire. Le bourdonnement se transforme en un son étrange, comme si on passait un disque microsillon de musique, à l'envers. Comme prévu, un disque miroitant apparaît, provoquant un appel d'air violent qui aspire les personnages qui sont juste à côté.

La brèche ne s'ouvre que pendant cinq secondes. Elle s'achève dans une explosion, une vraie. La machine n'en a pas supporté plus. Les scientifiques sont blessés, mais aux anges : ils ont réussi à avoir des relevés... Les Megas vont encore en prendre plein... les oreilles. Éventuellement, un Vieux pourrait être contacté par un Guetteur qui lui indique l'univers en cause et peut même créer une brèche pour y emmener l'équipe. Et hop !

Le passage est plutôt déroutant. Il n'y a pas cette fois les trois voiles, la brèche est trop fugitive et il n'est pas possible de revenir en arrière. Les PJ auront tout de même quelques visions de morts atroces, de scènes de tortures abominables, où les suppliciés sont bien souvent eux-mêmes, des flashes, des visions de kaléidoscope, des vues spatiales, des terres inconnues, des créatures étranges...

Les Megas atterrissent brutalement sur un sol sablonneux, comme s'ils tombaient d'une hauteur de trois mètres. Ils ne sont pas sur l'Acropole, mais on peut voir une ville à trois ou quatre kilomètres. C'est Athènes, aucun doute possible. On aperçoit la colline de l'Acropole, au milieu. La ville est considérablement plus petite que l'Athènes qu'ils viennent de quitter. Et il n'y a rien qui puisse faire penser à une ville moderne. Elle est entièrement blanche, ceinte de remparts, entourée de champs cultivés. En regardant mieux, on peut remarquer que le temple du Parthénon n'est pas en ruine. En fait, il est même complet et peint de couleurs vives.

Il s'agit bien d'Athènes, mais de celle qui existait sur notre Terre, au Ve siècle avant J.-C. Et cet univers a une certaine particularité : les dieux y existent réellement !

L'Olympe et ses dieux

De même que l'inconscient collectif crée les archétypes, des créatures invisibles qui représentent un courant de pensée, la ferveur populaire a créé des dieux dans cet univers. Ils existent réellement, physiquement. L'Olympe est même un univers de poche qui leur est associé (un peu comme un univers-pendule, voir la Gazette galactique du CB n° 75) et dont les habitants se nomment Zeus, Héra, Athéna, Apollon, Poséidon, etc. Ils ont tous des pouvoirs magiques puissants et peuvent aisément passer de l'Olympe à la Terre, mais uniquement dans les régions où l'on croit en eux, notamment Athènes. Comme ils doivent opérer sur une planète qui n'est pas magique, ils ne peuvent agir que dans une zone limitée qui les entoure. C'est ainsi que les dieux grecs ont de nombreuses limitations. Ils peuvent se transformer à volonté, jouer avec les éléments, mais ils ne peuvent agir que sur les gens qui croient en eux. Ainsi, par exemple, si Zeus décide de foudroyer un mortel qui croit en lui, celui-ci verra effectivement un éclair jaillir du ciel et le terrasser. Les autres croyants verront un corps calciné. Par contre, un observateur athée verra simplement la victime tomber brusquement, comme frappée d'un infarctus. Si un dieu se manifeste sous forme humaine au milieu d'une foule et que tout le monde le regarde et parle avec lui, alors même un athée verra un homme discuter au milieu de tous, mais sans qu'il y trouve quoi que ce soit d'extraordinaire. Les dieux grecs, s'ils ont des pouvoirs divins et s'ils résident en des lieux extraordinaires, n'en sont pas moins proches des hommes. Les histoires d'amour entre humains et dieux abondent, et sont même le point de départ de nombreuses grandes épopées, suscitant passions, jalousies et haines des deux côtés. Il y a même de nombreux exemples de dieux qui se sont fait « terrasser ». Ils sont réapparus juste après, mais cela montre qu'ils ne sont pas invincibles...

Explication

Lorsqu'ils arrivèrent là, les deux hommes projetés à travers les siècles mirent quelques instants à comprendre ce qui s'était passé. Mais Derion reprit ses esprits plus rapidement que Mulroney, et il en profita pour l'abattre. Il cacha son cadavre dans un fossé, à une cinquantaine de mètres du point de chute. Cela remonte à plusieurs semaines. Le tempo de cet univers est en effet très inférieur au nôtre. Puis il se dirigea vers la ville.

Lorsque Derion arriva, trois centaures terrorisaient Athènes, exigeant qu'on leur remette les trois plus belles femmes de

Les quatre scientifiques de la Guilde

I 18(9) D 16(8) V 16(8) M 15(7)
E 10(5) P 12(6) R 12(6) F 12(6)
C 12(6) A 15(7)
Taille 180(13) ; Poids 90
Vie 6/3/1 Initiative 7 ; Esquive 5 ; RT=98
Biologie, Chimie, Électronique, Géologie, Informatique, Mécanique, Médecine, Physique/Maths, Transmissions 15 (NT6).

la ville. Ces créatures semi-divines effrayaient la population qui n'osait pas les affronter. Même l'armée, forte et bien entraînée, ne tenait pas à se mettre à dos ces monstres contre lesquels elle ne pourrait rien faire. Seuls les anciens héros avaient le courage de les combattre, et surtout pouvaient bénéficier de l'aide des dieux. Mais il n'y en a plus, et les Athéniens cherchaient à gagner du temps, pour demander l'aide d'Athéna, laquelle restait désespérément sourde. Derion tua les centaures en trois coups de laser. Pour lui, habitué aux créatures exotiques des planètes visitées, ce n'était rien que trois animaux dangereux faciles à abattre. Les Athéniens furent médusés. Enfin un grand héros, digne des anciennes légendes ! Il fut porté en triomphe et traité comme le sauveur de la ville. Derion, profitant de la situation, déclara qu'il était lui-même un dieu et même le seul vrai dieu. Les autres n'étaient que des incarnations qu'il revêtait. Il avait décidé aujourd'hui de se révéler aux Athéniens, pour leur plus grande gloire. Il montra ses pouvoirs (ses armes technologiques). Et on le crut. Nombreux furent ceux qui, très rapidement, se mirent à douter de l'existence des autres dieux et qui vouèrent aussitôt un véritable culte à Derion. Celui-ci s'installa dans le Parthénon et supplanta Athéna.

A cette époque, les Grecs n'étaient déjà plus de fervents croyants, assimilant volontiers les superstitions et les cultes des pays voisins. Les dieux n'étaient déjà plus aussi puissants qu'autrefois et la perte subite d'un aussi grand nombre de fidèles fit brusquement baisser leur « réalité ». Depuis cet événement, ils sont devenus très faibles, ne pouvant plus utiliser leur magie comme avant. Ils peuvent tout au plus descendre sur terre sous forme d'animaux, mais ils ne peuvent même plus parler aux humains qui ne croient plus en eux. Même l'Olympe, leur demeure, commence à devenir intangible. Les chants des Grâces ne sont plus aussi envoûtants qu'autrefois, le nectar et l'ambroisie n'ont plus de goût, les Muses sont ennuyeuses et des vents glaciaux qu'Eole ne peut plus contrôler ont envahi l'Olympe qui s'est assombrie. Les dieux eux-mêmes ont perdu de leur vindicte, les disputes habituelles ont fait place à un calme mortel... Seule Athéna, la protectrice d'Athènes, dont le culte est profondément ancré dans les esprits, garde une certaine lucidité, avec Hermès, l'un des dieux les plus populaires. Mais ils ne peuvent rien faire contre Derion, qui ne croit pas en eux.

Athènes, -425

Les Megas ont débarqué dans ce qui correspondrait à Athènes en 425 avant J.-C., sur notre Terre. Il y a quatre ans que Périclès est mort, laissant un vide considérable dans la vie politique de la ville. C'est Cléon qui lui succède. C'est l'époque de Hérodote, Socrate, Sophocle, Hippocrate. La guerre du Péloponnèse, entre la Ligue spartiate et l'empire athénien bat son plein. Le Parthénon est achevé depuis sept ans, il est flambant neuf et fait l'orgueil des Athéniens.

Derion vient de se voir accorder le droit de cité. Il a réussi à mettre de son côté l'Ecclésia, l'Assemblée. Sur l'Acropole, il possède une garde fidèle, des hoplites qui l'ont vu terrasser les centaures et qui sont convaincus de sa divinité.

Et puis, pour ne pas s'aliéner la population, Derion a compris qu'il ne fallait pas nier complètement l'existence des anciens dieux. Il déclara qu'ils n'étaient que de simples subalternes complètement dévoués à sa cause. Mais voilà que Derion commence à se laisser déborder par ce qu'il a créé. En effet, cet univers est particulièrement propice à la création d'univers divins liés. Et voilà que, grâce à la ferveur de milliers d'Athéniens, il commence à acquérir des pouvoirs magiques. A son grand étonnement, Derion est maintenant capable de faire apparaître à volonté des représentations de divinités ou d'anciens héros qui le soutiennent. Le problème, c'est qu'ayant une idée relativement vague de la mythologie grecque antique, il fait de nombreuses erreurs. Il les rattrape en disant que ce sont les anciens sages qui se sont trompés. Il a ainsi confondu Artémis et Aphrodite, appelé Poséidon, Neptune (qui sera le nom que lui donneront les Romains, bien plus tard). Certains s'étonnent et commencent à se poser des questions. Mais cela passe tout de même. Profitant de l'absence de Cléon qui vient de partir diriger le siège de Sphactérie, à 300 km de là, Derion commence à haranguer l'Ecclésia pour se faire élire à sa place. Il cherche notamment à reprendre à son compte la guerre en cours. Sachant que les autres grandes villes verront d'un mauvais œil l'hérésie qu'il professe, il a recommandé la fermeture momentanée des portes de la ville, ne les ouvrant que pour laisser entrer et sortir les paysans qui viennent au marché, mais uniquement s'ils sont connus de la garde ou peuvent montrer un laissez-passer sous la forme d'une tablette d'argile frappée d'un sceau très novateur : un pistolaser, symbole de la puissance de Derion. De plus, la loi martiale a été décrétée, chose qui n'était jamais arrivée. Athènes est sous le joug des soldats qui patrouillent constamment. On demande aux gens de ne pas rester chez eux. On se rend toujours au marché de l'Agora, on musarde toujours sous les fraîches frondaisons. L'incertitude règne à l'Ecclésia et à la Boulé, le Conseil des Cinq Cents. Derion est bien sûr le principal sujet de conversation. Beaucoup s'enthousiasment de sa présence, certains doutent.

Divine rencontre

Une fois arrivés sur le sol grec antique, les Megas peuvent apprécier le calme qui contraste avec le bruit continu de l'Athènes moderne. La chaleur y est la même (c'est aussi l'été), mais dépourvue de pollution, elle est beaucoup plus supportable. Ils sont dans la campagne, bien que dans l'Athènes moderne, cet endroit fasse partie de la ville. Ici, c'est une oliveraie. Un petit ruisseau donne une eau limpide et fraîche. Dans un fossé, à quelques mètres de là, gît un cadavre. C'est celui de Mulroney, reconnaissable à ses vêtements modernes. A côté, un petit autel à la gloire d'Athéna (qui créa l'olivier) porte des traces de tirs de laser. L'endroit est déserté, Derion a interdit qu'on s'y rende, le déclarant maudit. Quelques soldats font respecter l'interdiction en montant la garde autour de la zone. Ils ont pour mission de tuer tout étranger qui en sortirait. Derion a en effet pensé qu'il pouvait arriver d'autres personnes de la même manière que lui, à sa recherche. Il a entendu parler des Megas et s'en méfie.

Peu de temps après leur arrivée dans cet univers, les Megas vont remarquer une chouette qui les survole, se posant de temps en temps dans des arbres qui sont à proximité. Les Megas pourront trouver bizarre de voir une chouette voler ainsi en plein jour. Et ils auront raison : il ne s'agit pas d'un animal ordinaire, mais de la véritable déesse Athéna sous sa forme favorite. Elle les écoute, inquiète, pour savoir s'ils sont de la même race que celui qui est arrivé de la même manière. A la conversation des Megas, elle va se rendre compte que ceux-là sont venus pour chercher l'autre. Elle se dévoilera alors, apparaissant sous la forme d'une jeune fille, se transformant volontairement sous leurs yeux pour mieux leur faire comprendre qui elle est.

« Bonjour. Seriez-vous de ces dieux qui viennent du même endroit que l'autre ? Je suis Athéna, protectrice d'Athènes et des héros vaillants et courageux, et je ne peux malheureusement pas assurer ma tâche et protéger mes enfants qui sont dans la détresse. J'ai grand besoin de héros. Car cette fois, nous, dieux de l'Olympe, sommes impuissants. Nous perdons peu à peu de notre divinité. Même l'Olympe, notre résidence si belle autrefois, a perdu sa lumière. Elle ressemblera bientôt au Tartare, le royaume d'Hadès, bien que même ce lieu perde de sa consistance. Il n'y a que vous, qui connaissez à la fois notre existence et celle de cet intrus, qui puissiez agir. Il est en train de nous supplanter aux yeux des Athéniens et cela commence à s'étendre. Déjà Eleusis, la ville sacrée, commence à douter. Seuls Hermès aux pieds ailés et moi-même avons conservé quelque lucidité, alors que nos semblables ne sont plus que des marionnettes qui sombrent peu à peu dans l'apathie. Je ne puis hélas vous être que de peu d'utilité, si ce n'est vous guider dans la ville et vous conseiller. Il vous suffira de m'invoquer pour que je sois près de vous. »

Il faudra dans un premier temps passer le cordon de gardes. Ensuite, pour rentrer

Un hoplite athénien

I 11(5) D 12(6) V 10(5)
M 10(5 E 10(5)
P 12(6) R 14(7) F 14(7)
C 13(6) A 09(4)
Taille 170(12) ; Poids 72
Vie 6/3/1 ; Initiative 6 ;
Esquives 7 ; RT=62
Armes : glaive (CA3, CD3), javelot (CA5, CD4), arc (CA4d6).
Protections : jambières, casque, cuirasse et grand bouclier de bronze (CD lame 7, choc 4, rayon 5). Cuisses et bras sont nus.
Attaque/Parade mains nues et armes blanches, Prise, Renverser, Armes à distance 8 ; Grimper, Nager, Rem détail/son/odeur/goût/ contact, Équitation, Science militaire, Premiers soins 5 ; Endurance, Vigilance 10.

Un cavalier athénien

Idem sauf : Équitation 10

dans la ville, il faudra dérober un laissez-passer à un paysan, ainsi que des vêtements locaux.

Comment éliminer le problème

Il existe dès lors deux solutions. Ou les Megas se saisissent de Derion et le ramènent là où il faut, ou ils montent une grosse mise en scène avec force manifestations divines pour amener l'usurpateur à changer d'avis quant à l'existence des dieux. Dès qu'il commencera à croire à leur réalité, les dieux pourront s'occuper de lui eux-mêmes... ou le tolérer là. En effet, en s'intégrant à cet univers, il cesse d'être un danger. Les Megas, qui connaissent la réalité « physique » de ces dieux, n'ont rien à craindre pour leur intégrité. Mais il faut d'abord trouver Derion. Si on peut le rencontrer facilement en ville, quand il fait un discours à l'Assemblée ou quand il fait des « prophéties » au Parthénon, il est toujours très entouré. Méfiant, il se peut qu'il remarque et identifie très vite ces gens qui sortent de l'ordinaire. Le moyen d'arriver à le neutraliser est laissé à l'imagination des PJ. Athéna et Hermès les aideront de leur connaissance des lieux, pouvant les faire passer éventuellement par des passages secrets... Hermès, en particulier, pourra leur suggérer une ruse. Cela pourrait consister à utiliser le projecteur holo pour faire apparaître un dieu qui renierait Derion publiquement... Lorsque Zeus aura retrouvé toute sa puissance, il commencera par transformer Derion en vache. Aux Megas d'en faire ensuite ce qu'ils veulent.

Quelques jours après cette histoire, Cléon revient, victorieux. L'histoire reprend son cours. Si les Megas ne sont pas arrivés à leurs fins, une guerre civile éclatera entre partisans de Cléon et ceux de Derion. Les PJ pourront profiter du tumulte pour agir. Pour repartir, les Megas seront contraints de construire un tétraèdre. Les dieux, ayant retrouvé leur puissance, pourront le construire, mais pas l'activer.

Les dieux

Il est inutile de donner leurs caractéristiques : ce sont des dieux et ils peuvent faire ce qu'ils veulent... en temps normal. Tant que les Megas n'ont pas réussi à se débarrasser de Derion, ils peuvent tout juste se transformer en animaux, se rendre invisibles, se téléporter, se rendre dans l'Olympe.

Derion

I 18(9)	D 14(7)	V 15(7)	M 14(7)	E 10(5)
P 12(6)	R 12(6)	F 12(6)	C 12(6)	A 15(7)

Taille 165(6); Poids 80

Vie 6/3/1 Initiative 6; Esquive 5; RT=94

Armes : Pistolet laser (laser léger), poignard

Attaque mains nues et armes blanches, Parade, Esquive, Prise, Renverser 6; Tir 10; Biologie, Médecine 4; Chimie, Électronique, Informatique, Mécanique, Physique/Maths, Transmissions 10; Baratin, Comédie, Débrouille, Dialogue, Expliquer, Organiser, Psychologie, Pègre 8; Vigilance, Armements, Sabotage, Transmissions 4. Le reste à 0 ou moins.

MEM 5+bonus local = 7 à Athènes uniquement.

Sorts maîtrisés (inconsciemment) :

	rang	portée	durée	effet	diff
Appeler un faux dieu	8	hors perc.	instant.	oui/non	4
Lévitation	9	moy	MR rd	oui/non	4
Abuser un sens	4	moy	MR rd	oui/non	4
Lancer un éclair	5	moy	instant.	oui/non	8
Suggestion	4	courte	MR heures	oui/non	3

Contrebandier sans scrupule, Derion est avant tout intéressé par le pouvoir et la puissance. Pour cela, il utilise sans vergogne des technologies supérieures dans des mondes moins développés. Il est fiché dans tous les services de police de l'AG pour l'avoir déjà fait à de nombreuses reprises, heureusement il a toujours été interrompu. Son grand rêve est la Terre et ses civilisations aussi diversifiées qu'originales, relativement bien connue dans l'AG. Notre Terre du XXe siècle est déjà trop avancée pour pouvoir y faire un putsch en toute impunité. Il a trouvé par hasard de très vieux ouvrages traitant d'univers parallèles et d'une machine pour y passer. Il y a vu le moyen de connaître enfin une antique civilisation terrienne. Avec beaucoup de chance et un vaisseau bien équipé, il est parvenu à atteindre la Terre (il y en a plus qu'on ne croit qui y parviennent), il a rencontré une société de Japonais passionnés d'ésotérisme, bien équipés, et a construit sa machine grâce à eux. Mais il fallait un haut lieu mystique pour que cela fonctionne. Or, la Grèce l'avait toujours attiré...

Grand baroudeur, habitué à se sortir seul de toutes les situations, il possède tout un arsenal de gadgets, dignes d'un James Bond des étoiles... ou d'un Mega...

Détail de l'équipement de Derion (ce qu'il porte constamment sur lui et qu'il avait quand il est passé accidentellement par la brèche) : laser léger, paralysant, mini-médiset NT6, multidétecteur NT6, bouclier à énergie, projecteur holo, ceinture à antigrav, jumelles startron, une dizaine de micro-grenades (dégâts 3d6), bague laser, fil-scie, briquet, drogues en tout genre...

Les douze dieux de l'Olympe

Aphrodite, déesse de l'amour, de la beauté et de la fécondité. Arbre consacré : le myrte ; animaux : le cygne, le moineau, la colombe.

Apollon, dieu de la lumière et de la beauté, associé à la médecine, la musique, la poésie, la prophétie. Arbre consacré : le laurier ; animaux : le dauphin et le corbeau.

Arès, dieu de la guerre, du massacre, détesté de tous les autres. Animal consacré : le vautour.

Artémis, déesse de la chasse, sœur jumelle d'Apollon. Arbre consacré : le cyprès ; animal : la biche.

Athéna, déesse de la guerre noble et de la sagesse, patronne des arts et de l'artisanat, protectrice d'Athènes, aussi appelée Parthénos, la Vierge. Arbre consacré : l'olivier ; animal : la chouette.

Héphaïstos, dieu du feu, maître des forges.

Hadès, dieu des enfers.

Hermès, messager rusé des dieux, dieu des voleurs.

Héra, épouse jalouse et rancunière de Zeus, protectrice du mariage. Animal consacré : la vache ou le paon.

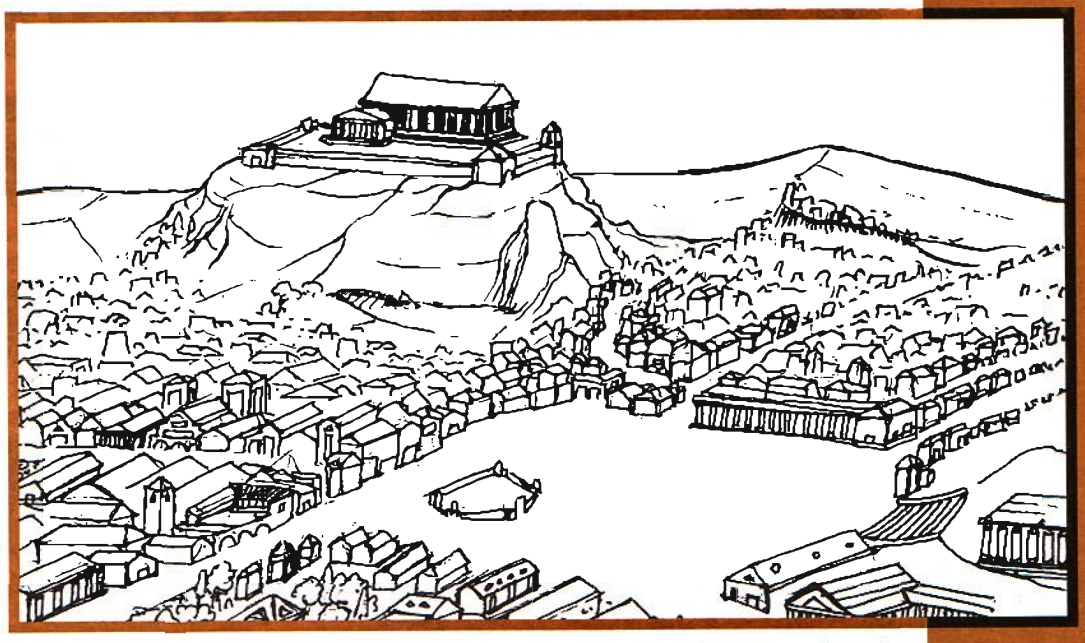
Hestia, déesse du foyer, protectrice des nouveau-nés.

Poséidon, dieu des mers et des cours d'eau. Animal consacré : le cheval ou le taureau.

Zeus, roi des dieux, dieu des phénomènes atmosphériques. Arbre consacré : le chêne ; animal : l'aigle.

Selon certaines références, Déméter et Dyonisos sont dans l'Olympe et Hestia et Hadès n'y sont pas.

Portrait d'Athènes au Ve siècle av. J.-C.



La population de l'époque est constituée de 40 000 citoyens, 20 000 métèques, 200 000 personnes libres avec les femmes et les enfants, et plus de 300 000 esclaves. L'armée permanente comprend 27 000 hommes (hoplites, cavaliers).

La société est structurée en trois classes : citoyens, esclaves et métèques (Phéniciens, Phrygiens, Égyptiens, Arabes). Les PJ seront considérés comme des métèques (sans que ce soit une insulte), ainsi on ne s'étonnera pas de leur physique différent de celui des Grecs. Seuls les hommes peuvent être citoyens et seuls les citoyens peuvent voter, être éligibles et occuper des postes politiques importants. Les femmes n'ont aucun droit politique ou juridique. Les métèques servent dans l'armée athénienne, comme hoplites ou soldats d'infanterie légère et surtout comme rameurs. Ils sont aussi ouvriers dans le bâtiment ou dans les mines. Ils peuvent aussi exercer des professions « libérales » : artisans ou médecins. Ils ont accès aux théâtres, aux gymnases, aux temples. Pour s'installer dans la ville, ils payent une taxe annuelle de 12 drachmes pour les hommes et 6 pour les femmes. Les anciens esclaves prennent souvent le statut de métèque.

La ville

Athènes est une ville bourdonnante. Les rues, bordées d'échoppes, grouille de monde. Les maisons sont en torchis ou en briques, blanchies à la chaux. Les plus pauvres n'ont qu'un rez-de-chaussée, les plus aisés ont un étage auquel on accède par un escalier de bois à l'extérieur. Les murs des maisons étaient si fins qu'il était facile d'y faire un trou, méthode d'ailleurs utilisée par les cambrioleurs. Du coup, on pouvait passer d'une maison à l'autre en cas d'urgence, sans sortir, en traversant les murs mitoyens.

Les portes s'ouvrent sur l'extérieur et les ruelles sont si étroites qu'avant de sortir de chez soi, on frappe à la porte pour avertir et ne pas éborgner un passant. Les fenêtres sont toute petites et en hauteur. Les toits sont en tuiles, avec parfois un trou pour laisser échapper la fumée. Ce trou est d'ailleurs souvent simplement une tuile du toit qui est déplacée à l'aide d'une perche.

Les rues ne sont pas pavées, donc très boueuses. Les embouteillages de véhicules y sont fréquents. L'hygiène est moins que rudimentaire, les rues sont sales, les mauvaises odeurs règnent, la vermine telle que puces et punaises est nombreuse, ainsi que rats, mouches et moustiques. On apprivoise d'ailleurs des belettes pour faire la chasse aux rongeurs.

● **Les quartiers** : le Scambonidaï est le quartier des riches ; le Céramique, le Collytos et le Mélitè sont populaires.

● **La nourriture** : pain, olives, viandes (chevreau, mouton, volailles, gibier, mais surtout porc, la moins chère), choux, purée de fèves et lentilles, poissons (les moins chers : sardines, thons et anchois ; les plus chers : anguilles du lac Copaïs ; le marché au poisson de l'Agora était particulièrement bien achalandé), coquillages, mollusques, calmars et crustacés, ail, oignon, fromage, miel (qui fournit le seul sucre disponible), fruits (frais ou secs ; figues, noix, raisins), friandises (gâteaux au miel). Le plat préféré des Athéniens : le brouet noir, sorte de ragoût très relevé avec du porc, du sang, du vinaigre et du sel.

● **Les boissons** : lait de chèvre, hydromel, vin doux, vin résiné (mélangé à de l'eau salée et diverses aromates, menthe, cannelle, thym) et surtout l'eau de source, très appréciée.

● **La monnaie** : une drachme = 6 oboles ; une mine = 100 drachmes ; un talent = 60 mines. Un esclave manœuvre = 2 mines, une esclave = 3-4 mines, un ouvrier qualifié = 3 à 6 mines. Salaire moyen d'un ouvrier : 2 drachmes par jour. Les gens étant souvent très légèrement vêtus, voire nus, l'argent se transportait fréquemment dans la bouche.

Les métiers

● **En boutique** : barbier, forgeron, ciseleur, ébéniste, menuisier, tisserand, cordonnier, potier, joaillier, bronzier, libraire, boucher, poissonnier, chaudronnier, vendeur (de légumes, de vins, d'ustensiles de ménage, d'articles de toilette féminine), boulanger, médecin, parfumeur, fabricant (de figurines de terre cuite peinte, de vases peints, de sculptures, d'instruments de musique, d'armes et de boucliers – la manufacture d'armes de Céphalos employait 120 esclaves), etc.

● **Au marché** : marchand (de grains, d'ail, de fruits, de miel, d'esclaves, de coqs de combat), boulanger, fromager, artisan, boucher, poissonnier. Les boutiques de marché sont des baraques en planches, couvertes de peaux ou de claies d'osier, ou plus simplement des parasols à un pied.

● **Autres métiers** : tailleur de pierre, mineur, cocher, terrassier, charpentier, modeleur, tourneur d'ivoire, fondeur d'or, boueur (ramasseur d'ordures), musicien, danseuse, prostituée, acteur, agriculteur, éleveur (porcs, chèvres, bœufs, chevaux, moutons), apiculteur, entrepreneur de travaux publics, voiturier, charron, peintre, émailleur, matelot et pilote, etc.

● **Esclaves de maison** (de riches) : portier, cuisinier, pédagogue, servante, ouvriers qui broient le grain, filent, tissent, vont chercher l'eau.

● **Les activités des plus riches** sont la politique, la poésie, la musique, les fêtes et surtout les discussions interminables sur tel ou tel sujet... Périclès, qui, déjà, cherchait à éviter le chômage, ordonnait de grands ouvrages qui permettaient de salarier pendant longtemps de nombreux corps de métier. Les professions les mieux considérées sont les artisans et les artistes, ces derniers formant une véritable aristocratie.

texte
Denis Gerfaud
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Denis Gerfaud

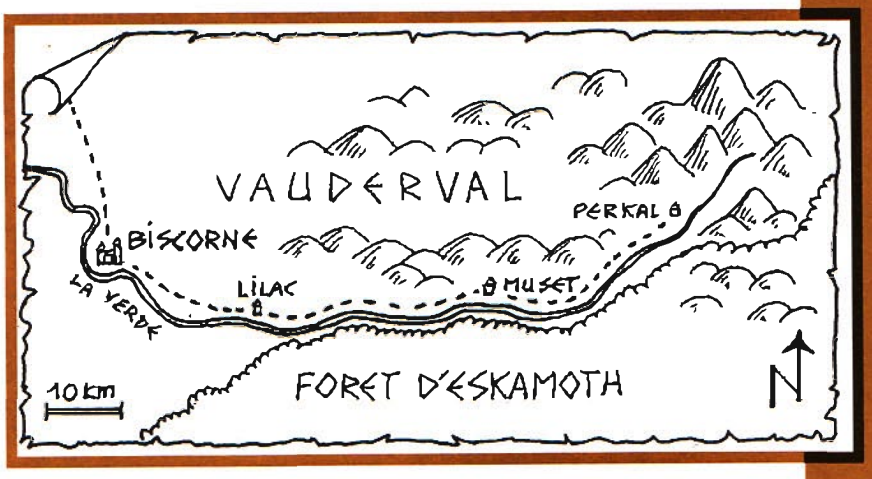
CHASSEURS DE FANTÔMES

Pour Rêve de Dragon ou Oniros

Cette aventure, prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs, peut être jouée avec les règles complètes de *Rêve de Dragon*, ou celles d'*Oniros*, sa version d'initiation au jeu de rôle. Aucune compétence n'est spécialement requise. La présence de haut-rêvants est facultative, de même que celle de combattants.

Introduction

Tout commence en vue du petit village de Muset. Les voyageurs n'ont aucune connaissance de la région, soit qu'ils viennent de sortir du gris rêve, soit qu'ils ont été victimes d'une déchirure du rêve. Dans tous les cas, ils ont cheminé une bonne partie de la journée et l'on peut supposer qu'ils ont hâte de parvenir à un lieu civilisé, ne serait-ce que pour se renseigner sur la région. Au choix du gardien des rêves, ils ont pu errer dans les collines au nord du village, en sorte de tomber sur celui-ci en fin de journée, ou déboucher sur la route et décider de l'emprunter. S'ils suivent la route vers l'ouest, supposer qu'ils l'ont découverte entre Perkal et Muset, et inversement, entre Lilac et Muset s'ils la suivent dans l'autre sens. Il est enfin suggéré que le temps soit mauvais, quelle que soit la saison : température plutôt fraîche, averses, rafales, etc. Il est en effet indispensable que les voyageurs requièrent l'hospitalité du village plutôt que de camper à la dure, et ce faisant, puissent entendre parler de la maison des voyageurs hantée.



Muset

Muset est un petit village agricole composé d'une vingtaine de fermes et de leurs dépendances, granges, étables, bergeries, etc. Tout autour, les terres cultivées bien entretenues attestent une certaine prospérité. Les maisons du village sont toutes des constructions assez basses, d'un seul niveau, coiffées d'un épais toit de chaume. En pierre pour la plupart, elles ont l'air solide, mais sans grâce ni ornementations superflues, à l'exception d'une seule, construite en bois, haute d'un étage en plus de son rez-de-chaussée, entourée d'un balcon aux rambardes sculptées. Il s'agit de la maison des voyageurs. Cette maison n'est pas située au centre du village, mais légèrement en retrait à l'un des bouts de l'agglomération, donnant sur la route. Au choix du gardien des rêves, la maison des voyageurs peut être située à l'est ou à l'ouest, côté Perkal ou côté Lilac, tout dépendant par où arrivent les voyageurs. Il est en effet conseillé que ce soit la première maison qu'ils aperçoivent en découvrant le village, de façon à en être d'autant plus frappés que le reste des habitations est d'un style sans commun rapport. (Le plan exact du village est laissé à la discrétion du gardien des rêves.)

L'accueil

Il est environ mi-Epées lorsque les voyageurs pénètrent dans Muset. Les villageois sont occupés aux dernières tâches du jour : rentrer les bêtes, les abreuver, les nourrir, etc., et le contact peut s'opérer sans difficulté. Les voyageurs sont accueillis sans crainte ni surprise : de toute évidence, la coutume du voyage est ici une chose connue. Après les présentations d'usage, ils peuvent obtenir les premiers renseignements sur la région, à commencer par le nom du village, puis on les adresse à Zanith, l'hôtesse de la maison des voyageurs. Cette dernière est une femme de soixante ans, petite et ronde, aux cheveux blancs comme neige. Avertie de la présence des voyageurs, elle accourt en compagnie de son petit-fils, Eris, un jeune homme de dix-sept ans, pour les prendre en charge.

Habituée aux voyageurs, Zanith ne s'étonne pas que ces derniers ne sachent rien de la région (il est bien connu que les voyageurs cheminent tout autant dans leurs rêves que sur les routes et sont toujours plus ou moins perdus !), et tout en les renseignant (selon les questions posées), elle annonce que l'on respecte à Muset la coutume de loger gratuitement les voyageurs et de leur offrir le souper. Sur quoi elle déclare qu'elle va aller chercher les clés pour leur ouvrir la maison des voyageurs, puis Eris leur apportera à boire dans la salle du bas, ainsi qu'une bonne marmite de soupe accompagnée de pain frais, puis... Ici, l'hôtesse se trouble légèrement. « Puis, ajoute-t-elle, on vous trouvera bien un coin de grange pour passer la nuit. Je vais demander au père Mieuvel, il acceptera sûrement de vous loger dans son grenier. »

Les réticences

C'est ainsi que les voyageurs apprennent l'existence d'une maison des voyageurs à Muset ; et plus encore, qu'ils découvrent qu'il s'agit de l'élégante maison de bois sculpté qui se tient à l'entrée du village. La bizarrerie de la proposition de Zanith ne devrait alors manquer de les frapper : pourquoi dîner dans la maison des voyageurs et aller coucher dans une grange ? C'est toutefois à eux de poser la question. Non seulement Zanith n'abordera pas le sujet spontanément, mais sera même réticente à donner des explications. C'est ici un moment de jeu de rôle délicat pour le gardien des rêves : il faut qu'il se laisse arracher les informations, comme à regret, tout en suscitant la curiosité des joueurs pour leur donner l'envie d'en savoir plus. Si les voyageurs acceptent sans sourciller de dormir dans un coin de grange alors qu'il existe une si belle maison des voyageurs – d'autant qu'elle est expressément désignée comme telle –, ils passeront complètement à côté du scénario.

« La vérité, avoue finalement Zanith, c'est que la maison des voyageurs est hantée. Tant qu'il fait jour, il n'y a rien à craindre, c'est pourquoi on pourra vous y servir à dîner ; mais dès la tombée de la nuit, il s'y passe des choses terrifiantes. Pour votre sécurité, mieux vaut coucher ailleurs. »

La maison des voyageurs

Les renseignements suivants peuvent être obtenus en continuant d'interroger Zanith ou n'importe quel autre villageois.

La maison des voyageurs de Muset date d'une soixantaine d'années. Elle fut bâtie par un voyageur nommé Martelon, qui avait été maître charpentier avant de se lancer sur les routes. Martelon était arrivé au village en piteux état : lui et ses compagnons avaient été attaqués par des Groins dans la forêt d'Eskamoth. Les villageois les soignèrent, et c'est pour les remercier que Martelon décida de leur offrir une maison des voyageurs aussi belle que possible et digne de leur hospitalité. Avec ses compagnons, il mit près de deux ans à la bâtir. Cela fait, estimant avoir payé sa dette, il repartit vers la cité

de Biscorne et on n'entendit plus jamais parler de lui. La maison des voyageurs remplit alors son office et personne n'eut à s'en plaindre pendant les dix années qui suivirent. Puis les choses changèrent brusquement il y a environ cinquante ans. Une nuit, les voyageurs qui y couchaient s'en échappèrent en hurlant. Ils racontèrent que les meubles s'étaient mis à bouger tout seuls, puis qu'ils avaient senti des « choses », et la terreur les avait submergés. On pensa que c'étaient des voyageurs fragiles. Mais la même mésaventure arriva aux voyageurs suivants, qui déclarèrent que la maison était hantée. Après leur départ, un villageois courageux se porta volontaire pour passer la nuit dans la maison et vérifier ce qui s'y passait. Mais quoiqu'il fût renommé pour son courage, on l'entendit hurler à son tour, et, blême comme un linge, il affirma que quelque chose avait voulu lui « dévisser les oreilles ». Depuis ce jour, plus aucun villageois n'osa séjourner dans la maison durant la nuit. De jour, en effet, la maison semble inoffensive.

Cela remonte donc à cinquante ans. Zanith n'avait que dix ans à l'époque, et Rascombe, l'Ancien du village (qui tient le rôle de chef), avait tout juste vingt ans. Il est le seul villageois encore en vie à avoir connu Martelon et à avoir vu bâtir la maison, mais il n'était lui-même qu'un gamin de dix ans. Quant au courageux volontaire, un certain Panir, voilà déjà vingt ans qu'il est décédé de sa belle mort.

Au fil des ans, il y eut nombre de voyageurs suffisamment déraisonnables ou incrédules pour insister à passer la nuit dans la maison, et tous s'en enfuirent épouvantés. Alors l'hôtesse de conclure : « En ce qui vous concerne, j'espère que vous aurez davantage de bon sens ! »

Il s'agit évidemment d'un défi. Si les voyageurs suivent sagement les conseils qu'on leur donne, ils passeront à côté de l'histoire. Mais il y a gros à parier (et à espérer) qu'ils se sentiront piqués au vif, et qu'au moins l'un d'entre eux, ne serait-ce que par curiosité, n'aura de plus grande envie que de se montrer « déraisonnable ». Soupirant et hochant la tête, Zanith leur fera alors faire le tour du propriétaire, à la faveur des dernières lueurs du jour, puis les laissera s'installer.

Description des lieux

Toujours bien entretenue (malgré son inutilité), régulièrement repeinte d'un camaïeu de beige et de brun, la maison est entièrement en bois, y compris le toit fait d'un assemblage de plaquettes goudronnées en guise de tuiles. Quoiqu'on y loge peu, elle est propre et balayée.

1. Préau. Ouvert sur l'extérieur, le préau est situé sous la chambre longue et le bureau. De gros piliers de bois supportent la partie supérieure de la maison comme des pilotis.

2. Salle à manger. C'est dans cette salle qu'Eris servira le dîner des voyageurs. Les deux portes, donnant respectivement sur le préau et sous le grand balcon, sont usuellement verrouillées (difficulté -3). La fenêtre n'a pas de vitrage, rien qu'un volet de bois. Pour tout ameublement, la salle contient deux tréteaux et des planches (pour servir de table) et une demi-douzaine de tabourets.

3. Cuisine. Depuis la « hantise », la cuisine est désaffectée et ne contient plus aucun matériel, à l'exception d'un fourneau de briques, à gauche de l'escalier, sous une hotte de bois communiquant avec la cheminée. Le fourneau est propre, sans aucune cendre ; les repas des voyageurs sont préparés chez Zanith. L'escalier fait un mètre de large.

4. Petit salon. L'escalier de la cuisine débouche directement dans cette pièce, meublée d'un tapis de laine sur le sol, d'une table ronde, de quatre chaises et d'un fauteuil à bascule. Un petit bougeoir avec une bougie neuve est posé sur la table. La porte donnant sur le grand balcon est constituée de deux parties, inférieure et supérieure, comme une porte d'écurie. On peut l'ouvrir entièrement pour sortir, ou n'ouvrir que la partie supérieure en guise de fenêtre. L'ensemble est fait de bois plein, sans vitrage. Toutes les portes de l'étage sont sur ce même modèle. Noter que l'accès aux autres pièces se fait obligatoirement via le grand balcon.

5. Chambre carrée. Sept lits meublent cette chambre, cadres de bois supportant une literie constituée d'une paillasse, d'une paire de draps, d'un oreiller et d'une couverture. Le tout est propre. Sur chaque mur, une longue étagère de rangement surplombe la tête des lits. Sur chaque étagère est posé un petit bougeoir avec une bougie.

6. Chambre longue. Pièce meublée de cinq lits (semblables aux précédents), d'un coffre de rangement (vide), d'un banc et d'une étagère. Il y a également un bougeoir et une bougie. Cette pièce repose « sur pilotis » au-dessus du préau.

7. Bureau. Le bureau termine la partie de la maison « sur pilotis ». Martelon voulait que les voyageurs aient un lieu pour lire ou méditer en paix, d'où l'idée du bureau. On y trouve une table, deux chaises et un lutrin. Des rayonnages tapissent tous les murs, mais vides de livres et du moindre parchemin. Il n'y a ni bougeoir ni bougie. Noter enfin que le bureau n'est accessible que via la chambre carrée et le petit balcon.

8. Grand balcon. Desservant le petit salon et les deux chambres, le grand balcon est à ciel ouvert. Il fait 2 m de large, avec une rambarde haute de 1 m.

9. Petit balcon. Mêmes caractéristiques.

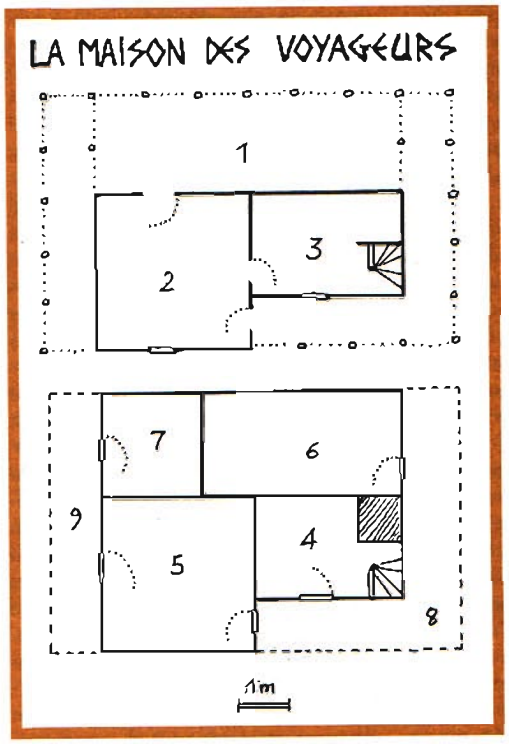
Le fantôme

La maison des voyageurs de Muset est réellement hantée. Son fantôme, toutefois, n'est pas une entité de cauchemar usuelle, telle que ces entités sont décrites dans les règles. Il ressemble beaucoup plus à un fantôme « classique », comme ceux que certains affirment exister réellement dans notre monde. Comment un telle chose est-elle possible dans le monde de *Rêve de Dragon* ? La responsabilité en incombe évidemment à Thanatos. La vérité, qui sera révélée par le fantôme lui-même – seul moyen de la découvrir – est la suivante.

Osnar Maragua (c'est le nom du fantôme) était un voyageur. Il voyageait avec deux compagnons, des frères jumeaux, Elkor et Bastim Klamoti. L'entente entre eux était assez bonne jusqu'au jour où, s'étant retrouvés dans une sombre forêt, ils découvrirent une sorte de cairn à demi enfoui sous la mousse. Quoiqu'Osnar fût d'un avis différent, les deux autres décidèrent de voir ce que ces pierres dissimulaient et mirent à jour une sépulture. La tombe contenait un squelette, avec, pour tout objet, un anneau d'or nanti d'une gemme à l'éclat sombre, passé à l'un des doigts du mort. Fascinés par l'éclat du bijou, les trois hommes commencèrent par se disputer pour savoir qui en aurait la garde, puis se départagèrent en tirant à la courte paille. C'est ainsi que la bague échut à Osnar Maragua. Il ignorait, de même que ses compagnons, que la bague possédait un monstrueux pouvoir thanataire, véritable entité en elle-même. A l'instant même où il la passa à son doigt, Osnar fut enchaîné aux forces noires du cauchemar.

La forêt en question était la forêt d'Eskamoth. Le soir même, les trois voyageurs arrivèrent en lisière, puis découvrirent le village de Muset et son accueillante maison des voyageurs, où ils furent aimablement invités à passer la nuit. Or la bague demandait déjà une victime, elle avait déjà condamné son nouveau propriétaire. Les deux frères parurent soudain frustrés par le résultat du tirage au sort. Ils demandèrent à Osnar qu'on le recommençât ; et celui-ci, bien évidemment, refusa. Alors, tandis qu'Elkor retenait l'attention d'Osnar, Bastim se saisit du lourd chandelier de fer forgé qui se trouvait sur la table et lui en fracassa le crâne. Osnar tomba raide mort, et l'un des jumeaux (peu importe lequel) s'empara de la bague qu'il mit (plus prudemment) dans sa bourse. Le crime eut lieu dans le bureau. Le chandelier, l'arme du crime, représentait un poing dressé, avec un socle au niveau du poignet, et entre les doigts serrés, une cavité permettant d'y ficher la bougie.

Au matin, les deux frères quittèrent le village en emportant le mort avec eux, le soutenant chacun d'un bras sous les aisselles. Aux villageois étonnés, ils répondirent avec force clins d'œil que leur compagnon avait passé une mauvaise nuit, et, pas tout à fait dans son assiette, avait encore besoin de récupérer. Le chef du village crut à une indisposition de haut-rêvant (il y en avait souvent parmi les voyageurs) et les laissa partir. Dans leurs bagages, les assassins emportaient également le chandelier en forme de poing, encore



couvert de sang, soustrayant ainsi tout indice de leur crime. Dès qu'ils furent loin du village, ils abandonnèrent le corps dans un sous-bois, et continuèrent leur route vers la cité de Biscorne. Arrivés à la cité, ils revendirent le chandelier à un brocanteur, et, en ce qui concerne notre histoire, peu importe ce qu'ils sont devenus depuis. Cela se passait il y a cinquante ans.

La hantise

Étant mort sous l'emprise de l'entité thanataire, Osnar Maragua ne s'est pas réveillé dans un autre rêve comme fait normalement tout individu qui meurt. Les Dragons qui le rêvent continuent de le cauchemarder, à demi dans les limbes, ni mort ni vivant. Fort est leur désir de se libérer du cauchemar pour repartir d'un rêve neuf, mais leur attention est restée cristallisée sur l'arme et le lieu du crime, le bureau de la maison des voyageurs et le chandelier en forme de poing. Ces deux éléments étant désormais dissociés, il en résulte comme une déchirure dans leur rêve, une incertitude, une permanente angoisse. C'est ainsi qu'ils ne sont ni tout à fait endormis ni tout à fait réveillés, et que le rêve d'Osnar Maragua n'est plus qu'une interminable douleur à l'état brut.
Il existe toutefois une solution à cet état de chose, un remède dont ce qui constitue désormais le rêve d'Osnar Maragua possède une obscure conscience : il faudrait que le chandelier funeste réintègre sa place sur la table du bureau. Cela étant, avec l'impression que rien ne s'est jamais produit et que tout est redevenu comme avant, les Grands Rêveurs pourraient se ressaisir, et, l'espace d'un instant, regrouper assez de force pour rompre enfin les chaînes du cauchemar. Cette solution est effectivement la bonne et l'unique : pour mettre fin à la hantise, il faut rapporter le chandelier dans le bureau.
Pour cette raison, la nuit, la présence d'Osnar Maragua se fait toujours sentir au premier étage de la maison, dans toutes les pièces, pas seulement le bureau, ainsi que sur les balcons. Dès qu'il sent des vivants, il fait tout pour les terroriser. Son but, cependant, n'est pas la méchanceté pure, mais de réussir à s'incarner suffisamment pour pouvoir communiquer avec eux, leur expliquer son histoire et implorer leur aide. Le problème est qu'il n'a à sa disposition que la terreur et la violence. L'inconvénient de cette méthode est également que, jusqu'à présent, aucun voyageur n'a eu l'envie d'attendre jusqu'au bout. Tous ont quitté la maison dès les premières manifestations. Nos voyageurs auront-ils quant à eux plus de cran ? (Ce scénario a été testé deux fois, et dans les deux cas les joueurs ont été assez fous pour rester.)

La règle du jeu

A chaque manifestation terrifiante, demander à chaque personnage témoin, ou directement victime, un jet de Volonté. La difficulté de ces jets est variable (voir ci-après) ; si les règles complètes sont utilisées, ne pas oublier également d'inclure le Moral. Si le jet réussit, le personnage s'en tire quitte d'une bonne trouille (pur jeu de rôle) ; s'il échoue, sa terreur est telle qu'il a l'impression de se vider comme d'une partie de sa substance. En termes de jeu, il perd 1 point de vie (et 2 points d'endurance). Ne pas oublier à la manifestation suivante, que chaque point de vie manquant est autant de malus au jet de Volonté. Parallèlement, le fantôme thésaurise les points de vie perdus pour recréer sa propre substance. Au septième point obtenu, venant d'un même ou de plusieurs personnages, il sera suffisamment incarné pour cesser ses manifestations terrifiantes, d'une part, et de l'autre pour communiquer verbalement.
Il racontera son histoire, l'état de non-rêve dans lequel il est enchaîné, et quel peut en être le remède. Il décrira précisément le chandelier de fer forgé en forme de poing ; mais son histoire s'arrête au coup reçu sur la tête, il ignore ce que sont devenus ses assassins et ce qu'il est advenu du chandelier. Il n'a pas même la notion du temps et ne réalise pas que cinquante ans se sont déjà écoulés.
Le pouvoir du fantôme s'étend à tout le premier étage, mais lui-même ne prendra corps que dans le bureau lieu du crime. Au premier point de vie accaparé, il se manifestera comme une vague silhouette transparente, un ectoplasme dont les contours seront de plus en plus nets à mesure qu'il approchera du septième point de vie. Alors, il apparaîtra comme un fantôme « normal », capable de parler. Pour que les voyageurs s'en rendent compte, il faut évidemment que l'un d'entre eux, au moins, ait l'idée d'aller dans le bureau. S'ils restent dans une autre pièce, ils pourront toutefois entendre une voix crier : « Je suis Osnar Maragua » et en identifier la provenance comme étant le bureau. A eux d'aller voir. Mais rappelons que le fantôme n'aura de voix qu'au septième point de vie volé.
Alors, si les voyageurs acceptent de lui venir en aide, leur mission sera simple (dans son libellé du moins) : retrouver le chandelier fatal, où qu'il puisse être, et le rapporter dans le bureau. C'est tout.

Détection et lecture d'aura

Ces rituels ne pourraient s'appliquer qu'à l'ectoplasme en train de se former ; il n'y a aucune aura ailleurs dans la maison. Mais pratiquement, tout haut-rêvant tentant de monter en TMR sera immédiatement victime d'une manifestation, l'obligeant à rompre sa concentration. Le fantôme ne peut pas être *annulé* par la voie usuelle.

Les manifestations

Les manifestations peuvent être de deux ordres : générales (Volonté à 0) ou intimes (Volonté à -5). Les manifestations générales ne s'appliquent à personne en particulier, les manifestations intimes visent précisément un voyageur (voir ci-contre). Au gardien des rêves de juger de leur alternance, de leur fréquence, de même que de la victime des manifestations intimes. Il est suggéré que ce ne soit pas toujours le même personnage, mais que chacun ait sa part. Le gardien des rêves peut également rajouter ses propres idées à la liste suivante. Soulignons enfin que dans les manifestations de style « torture », aucun dommage n'est réellement subi. Dans tous les cas, ce n'est que la peur insoutenable qui affaiblit le personnage et lui fait perdre un point de vie.

Début de piste

Ayant communiqué avec les voyageurs, l'ectoplasme ne tardera pas à s'effacer, sur quoi le reste de la nuit sera tranquille. Dans tous les cas, toutefois, le phénomène repartira à zéro dès la nuit suivante, et ainsi de suite. Peut-être les voyageurs s'y prendront-ils à plusieurs nuits pour arriver à la clé du mystère. (Les points de vie perdus sont normalement récupérables.)
Les manifestations ayant commencé il y a cinquante ans, il ne sera pas difficile de déduire que le crime remonte à cette époque. Cela dit, interroger les villageois

Manifestations générales

- Brusque impression de froid glacial.
- Une bougie s'éteint sans qu'il y ait de courant d'air.
- Une porte-fenêtre s'ouvre ou se referme sans motif.
- Un objet se déplace spontanément de quelques mètres.
- Un lit se met à tressauter sur place.
- Une dague quitte spontanément un fourreau pour venir se planter dans une cloison à 2 cm de la tête d'un personnage.

Manifestations intimes

La victime sent :
- Une main lui caresser les cheveux.
- Une haleine fétide lui souffler au visage.
- Des doigts crochus lui pincer le derrière.
- Des dents lui mordre les oreilles.
- Une lime lui limer les dents.
- Une pince lui tordre les orteils.
- Des bras la saisir pour le faire passer par-dessus la rambarde (uniquement si la victime est sur un balcon et heureusement sans succès).
- Une chose vivante griffer son estomac depuis l'intérieur.

ne mènera pas à grand-chose : soit ils n'étaient pas nés, soit ils étaient trop jeunes pour avoir noté quoi que ce soit. Seul Rascombe, qui est aujourd'hui l'Ancien du village, pourra fournir quelques maigres renseignements, et encore faudra-t-il qu'on l'aiguille sur la piste de ses souvenirs.

— Un chandelier en forme de poing ? Oui, il se souvient effectivement d'un tel objet. Il devait être dans la maison des voyageurs. Mais maintenant qu'il y repense, ça fait des années qu'il ne l'a pas vu. Personne, pas plus que lui, ne s'est jamais interrogé sur sa disparition. Une chose est sûre : le chandelier n'est nulle part au village.

— Trois voyageurs insolites qui auraient couché dans la maison peu avant que ne commencent les manifestations ? Oui, c'est possible... attendez... (gros effort de mémoire). Oui, c'était environ un mois avant que ça ne commence. Trois voyageurs, âgés d'environ trente ans, venant de la forêt d'Eskamoth, dont deux se ressemblaient comme des jumeaux. Quand ils sont repartis au matin, les deux qui se ressemblaient soutenaient le troisième, incapable de marcher, comme endormi, ou évanoui. On ne les a jamais revus. Ils ont pris la route en direction de la cité de Biscorne.

La piste est mince, mais c'est la seule. Si le chandelier doit être retrouvé, ce ne peut être qu'en direction de la cité.

La région

Le village de Muset est distant d'une cinquantaine de kilomètres de la cité de Biscorne. Une route bien entretenue y conduit, longeant les bords d'une petite rivière, la Verde. Au nord de la route et de la rivière s'étend un pays de collines : le Vauderval. C'est une région fertile, principalement de pâturages destinés à l'élevage des bovins. Le Vauderval comprend de nombreux autres villages que ceux mentionnés sur la carte, desservis par des chemins secondaires ralliant la grande route et, finalement, la cité de Biscorne, capitale du pays.

La Verde est une rivière de 20 m de large en moyenne, peu profonde, parsemée de bancs de sable et aisément traversable à gué. De l'autre côté, au sud, s'étend la profonde forêt d'Eskamoth aux limites inconnues. Les riverains traversent parfois la Verde pour se rendre à la lisière de la forêt, quand ils ont besoin de gros bois (ce fut le cas pour Martelon), mais sans oser s'aventurer plus loin. Les voyageurs qui en proviennent, généralement blessés et affaiblis, parlent unanimement de Groins, de Chafouins, d'Ogres et de Chèvres-Pieds, de monstrueux crabes sylvestres, de lapins-tueurs et de sangliers à défenses de sabre. (Au gardien des rêves d'improviser tout ce petit monde si les voyageurs avaient l'idée de visiter la forêt.)

A l'est, dans la partie du Vauderval la plus escarpée, Perkal est un village du même type que Muset, sauf qu'il n'y a pas de maison des voyageurs. La vie y est tranquille et sans histoire. A l'ouest, c'est la même chose pour le village de Lilac.

La doyenne de Lilac, une certaine Ménéhould, âgée de près de quatre-vingts ans, peut se souvenir du passage des frères Klamoti si, comme pour son collègue de Muset, on sait aiguiller ses souvenirs. Oui, deux voyageurs qui se ressemblaient comme des jumeaux – le fait avait frappé la jeune femme qu'elle était à l'époque –, mais ils n'étaient que deux, pas trois. Le plus singulier était qu'ils ne cessaient de se chamailler à propos d'une petite bourse, qu'ils portaient ensemble, chacun la tenant par un des cordons ! Ils venaient de Muset et ont continué vers Biscorne. Ménéhould, par contre, n'a jamais vu ni entendu parler du chandelier en forme de poing.

A l'ouest, les collines du Vauderval s'estompent progressivement pour donner naissance à une grande plaine. C'est là, dans une boucle de la Verde, devenue plus profonde et plus rapide, que se dresse la cité comtale de Biscorne – théâtre de la seconde partie de cette aventure.

Le voyage jusqu'à la cité devrait normalement être sans histoire, à moins que le gardien des rêves ne désire l'épicer d'une rencontre de son cru, comme par exemple des Groins en maraude hors de la forêt.

Biscorne

Entièrement ceinte de remparts crénelés, la cité de Biscorne est une importante place commerciale et artisanale. Ses rues, ses places, ses échoppes, ses auberges et tavernes, sont nombreuses ; et le premier sentiment des voyageurs en y arrivant devrait être un profond découragement. Comment, cinquante ans plus tard, retrouver trace du chandelier volé, à supposer qu'il soit bien parvenu jusque-là ? En termes de scénario, la chance sera évidemment du côté des voyageurs ; mais tandis qu'ils franchissent les portes et s'acquittent de la taxe d'entrée, il est évident qu'ils l'ignorent encore.

Laisser les voyageurs découvrir la ville, trouver une auberge, s'y installer, puis commencer leur enquête. Il est également probable qu'ils désirent faire des achats, renouveler leur équipement. Les échoppes et les marchés fournissent tous les articles standard aux prix indiqués dans les règles. Pour décrire et faire vivre la cité, utiliser les indications suivantes, regroupées par localisations.

1. Porte bovine. L'une des trois portes de la cité, située au sud. C'est par là qu'entreront les voyageurs. La porte doit son nom aux troupeaux qui constituent la principale richesse de Biscorne. Salée ou séchée, la viande de bœuf est exportée plus au nord, notamment à Vermoude, une cité portuaire. Parallèlement, de nombreux artisans travaillent le cuir (peaussiers, maroquiniers, bourreliers) et celui de Biscorne est d'une qualité renommée. Parmi les bovins se trouvent également les taureaux destinés aux combats dans les arènes, la grande passion des Biscornus (citoyens de Biscorne). Ouvertes de l'heure du Vaisseau à l'heure de la Lyre, les portes sont gardées en permanence par des hommes d'armes arborant les armoiries des comtes de Biscorne : deux paires de cornes de sable en champ de gueules (noires sur fond rouge). Les gardes réclament une taxe d'entrée à tous les arrivants : 1 denier par jambe et par roue. Armés d'arcs, d'épées sordes, de boucliers moyens, et protégés de cuir & métal, les gardes sont laissés à la discrétion du gardien des rêves en cas de problème grave.

2. Porte de Vermoude. Porte située au nord, près du château comtal, donnant sur la route de Vermoude.

3. Porte basse. Porte est, donnant sur les villages de la plaine.

4. Le château. Le château comtal est une petite forteresse imbriquée dans les remparts de la ville. C'est la résidence de Baltuveau V, actuel comte de Biscorne, surnommé le Cramoisi à cause de la couleur de son teint. Baltuveau a deux passions notoires : l'amour des courses de taureaux (il est propriétaire des meilleurs élevages) et la haine des haut-rêvants. Les deux ont en commun de se conclure dans les arènes. (Les lois anti-haut-rêvants ne sont pas un mystère, et les voyageurs en seront rapidement informés.) Le château abrite enfin la majeure partie de la garnison, soit une troupe de trois cents hommes.

5. Les arènes. Situées au centre de la place du même nom, les arènes sont une sorte de Colisée, un bâtiment rond, haut et massif. Elles peuvent accueillir près de deux mille spectateurs. Le prix des places varie selon l'emplacement, de 10 deniers (tout en haut) à 2 sols (au premier rang). Des combats ont lieu tous les jours à

l'heure du Dragon, non seulement de taureaux, mais également de gladiateurs. Comme dit précédemment, c'est aussi là que finissent les condamnés. Tout autour, la place est bordée de tavernes et d'échoppes, notamment fripiers, brocanteurs, prêteurs sur gage. On parie gros sur les combats et nombre de Biscornus sont souvent à court d'argent frais.

6. Auberge de la Passoire. L'une des auberges de Biscorne, dont la particularité essentielle est de donner sur la place de la Porte bovine et d'être donc la première aperçue par les voyageurs. Ils s'y arrêteront probablement. *La Passoire* est tenue par une certaine dame Mihène, une veuve de quarante ans au visage empâté, constamment de mauvais poil. Elle est secondée par un valet de vingt ans, Miluk, au tempérament fugueur. De fait, Miluk n'est jamais là quand elle l'appelle, ce qui explique peut-être son humeur exécrable. L'auberge possède dix chambres toutes meublées de deux lits d'une personne ; le prix est à l'occupant : 10d la nuit. Le vin et la bière sont à 1d la mesure, et le repas (3 sust) à 12d.

7. Auberge du Crin bleu. Située près de la Porte de Vermoude, face au château, c'est l'auberge la plus chic et la plus chère de Biscorne : meubles cirés, murs soigneusement chaulés, sols carrelés dans les tons gris et bleu, lampes de cuivre en appliques bien astiquées, vases de fleurs, plantes vertes, etc. Le patron, Arsim Nonante, vêtu d'un bel habit de velours brun, trône derrière un magnifique comptoir de bois sculpté, d'où il peut tenir à l'œil aussi bien les clients que ses servantes. Ces dernières, Mélune, Bricotte et Fraisette, parées de tabliers et de bonnets immaculés, toujours aimables et souriantes, résument le style de la maison, discret, efficace, stylé. *Le Crin bleu* possède six chambres à un lit de deux personnes et six autres à deux lits d'une personne. Le prix est de 30d par occupant et par nuit. Vin et bière sont à 3d la mesure. Un repas gastronomique (5 sust) revient à 30d.

8. Auberge du Tabouret qui chante. C'est dans cette auberge, décrite plus en détail ci-après, qu'a finalement atterri le chandelier en forme de poing.

9. Grand marché. C'est sur cette place que les paysans des environs viennent vendre leurs produits, tous les jours de l'heure de la Sirène à l'heure de la Couronne. Les artisans y ont également leurs étals : maroquiniers, potiers, vanniers, merciers, etc.

10. Marché aux cornes. Le marché aux cornes n'a lieu que quatre fois par mois, le jour du changement de lune. On n'y vend que des bêtes sur pied, essentiellement des bovins. Un taureau de combat en excellente condition peut valoir jusqu'à 40 sols.

11. Étuves des Arènes. C'est le principal établissement de bains de Biscorne. On peut s'y baigner (en toute promiscuité) dans la mégabaque, une énorme baignoire de bois cerclée comme un tonneau, pouvant accueillir jusqu'à douze personnes, pour le prix de 10d ; ou dans une stalle particulière pourvue d'un baquet plus modeste, au prix de 20d. La maison propose également les services d'un masseur et d'un barbier (10d chacun).

Principales rues. Les noms suivants sont destinés à pourvoir les adresses auxquelles les voyageurs ne manqueront pas d'être envoyés au cours de leur enquête. Ne sont donnés que quelques noms, au gardien des rêves d'en imaginer d'autres éventuellement.

A. Rue des Arènes
B. Rue des Orfèvres
C. Rue des Saignements
D. Rue des Hautes Impasses
E. Rue des Petites Impasses
F. Rue des Flaques
G. Rue des Amourettes
H. Rue des Pantoufles

L'enquête

N'ayant que peu de temps à sa disposition, le fantôme d'Osnar Maragua ne se sera pas étendu sur les détails. Il aura mentionné la bague trouvée dans le tombeau comme étant la source de la dissension, mais sans parler explicitement de son pouvoir thanataire. Des joueurs imaginatifs peuvent néanmoins se dire que ce qui s'est produit une fois a pu se produire une seconde, et orienter leur enquête dans ce sens. N'y aurait-il eu autrefois une dispute entre des jumeaux à propos d'une bague ? Peut-être en présence d'un joaillier au moment de la vendre ? Ou bien un meurtre ? Ou pire encore, en restant dans la même logique, un lieu de la cité qui serait prétendu hanté depuis environ cinquante ans ?

Cette piste, à supposer qu'elle soit suivie par les voyageurs, pose un problème délicat. Il y a bien aujourd'hui une histoire de fantôme quelque part dans la ville (seconde partie de l'aventure), mais sans aucun rapport avec la bague. Pour que la surprise n'en soit que plus grande, cette seconde histoire doit rester confidentielle jusqu'à ce qu'elle soit révélée au moment opportun. La piste d'un éventuel fantôme n'aboutira donc à rien, ce qui d'ailleurs n'a rien d'invraisemblable. Ce n'est que par le chandelier que les choses pourront se débloquer.

Laisser néanmoins les voyageurs agir à leur guise et courir les boutiques d'orfèvres, les auberges et les tavernes dans l'espoir (toujours déçu) d'un indice.

Pour la même raison que précédemment, faire en sorte que les voyageurs ne tombent pas par hasard sur *l'Auberge du Tabouret qui chante*. Ils ne doivent finalement la trouver qu'une fois mis sur la piste du chandelier. Pour les besoins de leur enquête, improviser s'il le faut d'autres auberges. Devant le nombre de ces établissements, il ne sera pas étonnant que *Le Tabouret qui chante* ait pu leur échapper, d'autant que la ville est grande et labyrinthique.

Iruld Noki

Iruld Noki est un jeune brocanteur installé place des Arènes. Âgé de vingt-cinq ans, doté d'un physique agréable, il a hérité depuis peu de la boutique de son oncle et a décidé de redonner du dynamisme à son négoce, que le défunt avait quelque peu laissé s'endormir. C'est ainsi qu'en faisant l'inventaire de ses biens, il a découvert une pleine malle d'objets divers, qui moisissaient dans la cave depuis au moins cinquante ans. Ces objets sont venus regarnir son étal, et il en a déjà vendu un certain nombre. Le chandelier en forme de poing était parmi eux.

Les voyageurs peuvent tomber sur cette piste le plus simplement du monde : en visitant les brocanteurs. La place des Arènes est le véritable centre-ville, et ils y passeront tôt ou tard, notant précisément les échoppes en question. Après un ou deux essais infructueux, faire en sorte qu'ils s'adressent à Iruld Noki.

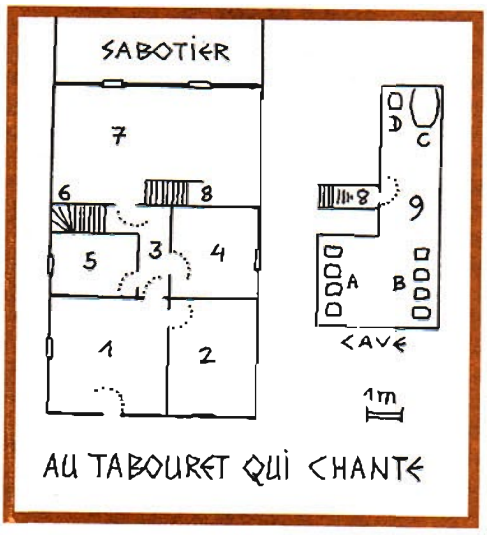
Le jeune homme les écoutera en hochant la tête, puis s'écriera : « Pas de chance ! J'avais effectivement un chandelier correspondant point par point à votre description, mais je l'ai vendu il y a une semaine ! » Puis, pour faire bonne mesure (et ne laisser aucun doute), il racontera son héritage et comment l'objet croupissait à la cave depuis cinquante ans ! Normalement, les joueurs devraient alors commencer à piaffer d'impatience.

Le problème est qu'Iruld ne connaît pas le nom de son acheteuse, puisque c'est d'une femme qu'il s'agit, et encore moins son adresse. Mais il peut la décrire : une femme de 40 ans, bien en chair, vêtue de façon plutôt bourgeoise, avec, détail important, un nez particulièrement disgracieux : tout grumelé de points rouges, comme une grosse fraise. Il ne se souvient « sincèrement » de rien d'autre. Empathie/Survie en cité ou Commerce à 0 peut alors suggérer qu'une dizaine de deniers rafraîchirait sans doute sa mémoire défaillante.

« Maintenant que j'y repense, ajoute l'astucieux commerçant, la dame était accompagnée d'une adolescente, blonde, aux yeux violets, très mignonne, qui l'appelait "ma tante" ». Cela dit, c'est vraiment tout ce dont il se souvient.

La piste brûle

Retrouver une bourgeoise d'âge mûr, dotée d'un nez en forme de fraise, et parente d'une adorable blondinette, telle devrait alors être la quête des voyageurs. Dans cette partie informelle de l'aventure, au gardien des rêves d'improviser autant de fausses pistes qu'il le désire, jusqu'à enfin lâcher la bonne, prétexte à balader les voyageurs d'un bout à l'autre de la cité et en faire découvrir le pittoresque. C'est ainsi que la dame peut être successivement « reconnue » comme une bouchère de la rue des Saignements, une drapière de la rue des Pantoufles, une



Messire Baheut

Né à l'heure du Serpent, 40 ans, 1 m70, 70 kg.

TAILLE	10
CONSTIT	12
FORCE	12
AGILITÉ	11
VUE	10
OUÏE	10
VOLONTÉ	12
EMPATHIE	11
RÊVE	11
CHANCE	6
VIE	11
ENDURANCE	23
Mêlée	11
Dérobée	11
+dom	0
Protection	0

Corps à corps
niv 0 init 5 +dom (0)
Esquive
niv 0
Vigilance, Discrétion +3

modiste de la rue des Petites Impasses, etc., jusqu'à ce qu'un Biscornu finisse par déclarer en se grattant le nez : « Il doit s'agir de dame Risselle, la tenancière du *Tabouret qui chante*, une auberge située non loin de la Porte basse, à l'angle de la rue des Flaques et de la rue des Amourettes. »

Au tabouret qui chante

Le Tabouret qui chante est une auberge de dimensions modestes, ouvrant de plain-pied sur la rue. C'est une maison de pierre constituée d'un rez-de-chaussée, d'un étage et d'un grenier. Elle ne possède aucune dépendance telle que hangar ou écurie, rien qu'une petite arrière-cour où donne l'escalier de la cave.
Située près de la Porte basse, c'est-à-dire à l'écart du grand axe commercial qui va de la Porte bovine à la Porte de Vermoude en passant par la place des Arènes, elle est peu fréquentée par les voyageurs, et sa clientèle est principalement constituée d'artisans ou de paysans venus boire un coup. Sans être expressément pauvre, ce n'est pas une auberge de grand luxe.

L'accueil

Il est suggéré que les voyageurs ne tombent sur la piste de dame Risselle qu'en fin de journée, en sorte de n'arriver au *Tabouret qui chante* que vers l'heure de la Lyre, lorsque la nuit commence à tomber. Ils découvrent une salle de petites dimensions, meublée de quatre tables rondes, où sont installés une demi-douzaine de buveurs. L'ambiance est calme. Une jeune fille vient s'enquérir de leurs désirs. Elle est petite, mince, blonde, dotée de ravissants yeux violets, et ne doit pas avoir plus de quinze ou seize ans, correspondant en cela à la description donnée par le brocanteur. Dévisagée par les voyageurs, elle se met à rougir. Elle semble timide, voire timorée. Les voyageurs peuvent entendre un des clients la nommer Aubénia.

C'est ici à nouveau un moment de pur jeu de rôle que le gardien des rêves doit être prêt à jouer au mieux de sa forme. Deux éléments vont s'entrecroiser pour aboutir à la révélation finale. Le premier est le chandelier dont on peut supposer que les voyageurs vont aussitôt s'enquérir, le second est qu'il n'y a plus, en cette heure tardive, ni vin ni bière dans les cruches. Interrogée sur le chandelier, Aubénia répond affirmativement et ajoute qu'elle va appeler sa tante. A la demande de boisson, elle se trouble et dit qu'il faudrait aller en chercher à la cave, ce qui, visiblement, la plonge dans l'angoisse. Dame Risselle correspond elle aussi à la description d'Iruld Noki, quadragénaire, boulotte, avec un nez particulièrement bourgeonnant. Oui, répond-elle, elle a effectivement acheté un chandelier comme cela, destiné à meubler sa chambre. Elle est toutefois aussi commerçante que rusée. Devant l'intérêt que les voyageurs portent à l'objet, elle s'imagine qu'il a une grande valeur, et plus ces derniers haussent leur prix, plus elle pense qu'il vaut encore davantage et est rétive à le revendre. Parallèlement, Aubénia renâcle à descendre à la cave, et bizarrement, sa tante ne l'y oblige pas.
L'affaire peut se dénouer de deux façons. Soit les voyageurs finissent par s'étonner de cette peur de descendre à la cave, auquel cas dame Risselle finira par avouer, mal à l'aise, que depuis quelque temps, sa cave est nuitamment hantée par un fantôme – un fantôme qui vient lui voler son brandevin ! (Coup de théâtre et stupéfaction des voyageurs !) Soit ils avouent eux-mêmes la raison pour laquelle ils désirent le chandelier, à savoir l'exorcisme de leur fantôme, et c'est au tour de l'aubergiste d'être stupéfaite. Dans les deux cas, on sera enfin dans le cœur du sujet. Pour peu que les voyageurs se présentent comme des spécialistes, des chasseurs de fantômes, dame Risselle leur proposera alors le marché suivant : qu'ils la libèrent de son propre fantôme et elle leur offrira le chandelier en échange.

Un fantôme alcoolique

Il y a environ un mois que l'aubergiste a commencé à noter que le niveau de son tonneau de brandevin baissait spontanément. Il n'y avait pourtant aucune fuite. Puis, voilà deux semaines, un soir à l'heure du Serpent, Aubénia est descendue à la cave remplir une cruche de vin, éclairée d'une bougie, et s'est retrouvée nez à nez avec une tête toute blanche flottant dans l'air. La malheureuse a laissé tomber cruche et bougie et est remontée en hurlant. Dame Risselle a d'abord cru que sa nièce avait été le jouet de son imagination ; mais, tandis que le niveau de brandevin continuait à baisser, elle-même a été témoin de la même apparition une semaine plus tard, une horreur bouleversante. Depuis, aucune des deux femmes n'ose descendre à la cave la nuit tombée. Pareillement, elles n'ont osé en parler à personne (mauvais pour le commerce), sauf à leur voisin. C'est ce dernier, messire Baheut, sabotier de son état, dont les fenêtres de l'atelier donnent d'ailleurs dans leur arrière-cour, qui leur a révélé qu'il ne pouvait s'agir que d'un fantôme. Lui-même avait déjà entendu parler de ce genre de manifestation. Par ailleurs, il leur a expressément conseillé de n'en parler à personne et surtout pas aux gardes de la cité, ce qui aurait pour effet de décupler la fureur du fantôme. Au lieu de s'en tenir à la cave, il pourrait alors hanter le reste de la maison et venir tirer les pieds des deux femmes dans leur lit. Le mieux, a ajouté Baheut, est d'attendre qu'il se lasse : les fantômes finissent toujours par se lasser. « En attendant, soupire la pauvre femme, il me coûte une fortune en brandevin ! »
Si les voyageurs sont prêts à agir, dame Risselle leur fait alors visiter les lieux.

L'auberge

Le rez-de-chaussée comprend la salle commune (1), avec une porte donnant sur la cuisine (2), et une autre sur le couloir (3). Le couloir dessert la chambre de dame Risselle (4), celle d'Aubénia (5), et au fond à gauche l'escalier du premier (6). L'étage, dont le plan précis importe peu, comporte six chambres à deux lits. Au pied de l'escalier, une porte donne sur l'arrière-cour. C'est là, contre le mur de la maison, qu'un escalier de pierre à ciel ouvert (8) mène à la porte de la cave désormais verrouillée en permanence (difficulté -3). La cour n'a d'autre accès que la porte de derrière de l'auberge. Elle est fermée par deux murets hauts de 2 m à gauche et à droite, et tout au fond, par le mur mitoyen de la maison du sabotier. On peut y voir, au rez-de-chaussée, deux fenêtres fermées de volets.
La cave (9) est une crypte de pierre maçonnée, voûtée, avec une hauteur maximale de 2,50 m, au sol tout de terre battue. Des tonneaux en forment le seul mobilier, pour le vin (A) et la bière (B). Tout au fond de la partie étroite, à gauche de la porte, repose sur ses cales un énorme foudre (C), un tonneau gigantesque long de 2,50 m et haut de 1,75 m. C'est tout à côté que se trouve le petit tonneau de brandevin (D).
Dame Risselle explique que le grand foudre n'est plus utilisé depuis longtemps. Elle ne sait même pas comment il est arrivé dans la cave (il ne passe pas dans l'escalier) ; il était déjà là quand elle a repris l'auberge, témoin de l'abondance d'autrefois. La visite s'effectue à la lueur d'une bougie, et l'aubergiste, nerveuse, a visiblement hâte de remonter à l'air libre.

La vérité

La vérité, que les joueurs ont sûrement déjà subodorée, est que le fantôme est un imposteur. Il n'est autre que messire Baheut lui-même, qui a trouvé ce stratagème pour s'approvisionner gratuitement aux dépens de sa bonne voisine. Il est néanmoins possible que les voyageurs ne le découvrent que tardivement, encore secoués par la précédente affaire, et y voient un rapport avec le chandelier. Dans tous les cas, à eux d'agir comme ils l'entendent.

Des indices

Le sol en terre battue présente des traces de passage entre les tonneaux, mais il est impossible d'identifier s'il s'agit ou non de celles des deux femmes. En revanche, VUE à -2 peut faire remarquer une légère marque blanche près du tonneau de brandevin. Il s'agit d'une trace de farine. Le grand foudre sonne creux, ce qui est normal. Les voyageurs peuvent noter que sa partie postérieure est étroitement collée au mur du fond, sans le moindre interstice entre le bois et la pierre. Enfin, un examen plus approfondi de sa partie antérieure révèle que tout le devant (le couvercle) pivote sur des charnières et s'ouvre (vers l'intérieur) comme une porte. Pour le découvrir, utiliser Vue/Charpenterie ou Bricolage à 0, ou à défaut un jet de Chance.
A l'intérieur du tonneau, des empreintes de pas se laissent distinguer, marquées de farine ; et tout au fond, là où le tonneau rejoint le mur, non seulement manque le fond de planches, mais des pierres de la maçonnerie ont été descellées, révélant un trou assez grand pour livrer passage à un homme. De l'autre côté du trou commence la cave du sabotier.
Ces indices sont assez parlants. Aux voyageurs de choisir leur stratégie.

L'action

Mise au courant de la trouvaille des voyageurs, dame Risselle refuse de croire à la culpabilité de son voisin. « C'est un pauvre homme, explique-t-elle, que son métier suffit à peine à nourrir, et qui vient de connaître un grand malheur : sa femme est morte il y a trois mois. J'ai cru au début qu'il allait succomber de désespoir, mais depuis quelques semaines, il semble avoir trouvé au fond de lui la force nécessaire pour refaire surface. Ce serait une indignité de l'accabler maintenant ! » Les voyageurs peuvent arguer que c'est peut-être davantage au fond du tonneau de brandevin que de lui-même qu'il a trouvé la force en question, l'aubergiste n'en démord pas. De fait, il devient bientôt évident, à la façon dont elle en parle, que dame Risselle, veuve elle-même, trouve le nouveau veuf tout à fait à son goût.
Le mieux que les voyageurs aient à faire pour la convaincre est de tendre une embuscade au fantôme. Dame Risselle refusera d'alerter les gardes ; et si les voyageurs en prennent l'initiative, elle ne trouvera rien de mieux à faire que de prévenir son voisin, lequel s'empressera de masquer le trou avec des planches. Si celui-ci est néanmoins révélé, il dira qu'il y a longtemps que cet éboulement s'est produit et que, faute de mieux, il a tenté de le réparer avec des planches. Bref, même si le doute subsiste, il n'y aura aucune preuve de flagrant délit. Noter qu'au lieu de prévenir les gardes, les voyageurs peuvent tenter eux-mêmes une visite chez le sabotier, aboutissant au même résultat. Dans les deux cas, le sieur Baheut renoncera à ses visites, du moins jusqu'à ce que les voyageurs aient foutu le camp et que l'affaire soit un peu retombée. Dans l'immédiat, il n'y aura aucune preuve que le fantôme ait réellement disparu, et faute de cette preuve, dame Risselle ne lâchera pas son chandelier.
Les visites du fantôme sont fréquentes, mais il n'y en aura pas forcément une le soir même. Au gardien des rêves de décider du moment du prochain raid. Dans tous les cas, cela a lieu à l'heure du Serpent, le sabotier désirant avoir le reste de sa nuit pour dormir et cuver tranquillement.

Flagrant délit

Attendre la visite du fantôme avec une lanterne masquée semble donc le meilleur plan. Les chasseurs entendent finalement un faible bruit provenir du foudre (Ouïe à 0), puis aperçoivent une pâle lueur. Il s'agit d'une bougie que le sabotier a laissée près du trou du mur. Alors, se dessine une vague silhouette. La lanterne étant démasquée, apparaît effectivement un visage tout blanc, qui semble flotter dans l'air... Vu de plus près, toutefois, le subterfuge ne fait pas long feu : il s'agit d'un homme vêtu d'un justaucorps noir, chaussé et ganté de noir, dont le visage est passé à la farine.
Pris sur le fait, le sabotier tentera de s'enfuir par où il est venu, jouant des poings si nécessaire. Cerné et acculé, il se rendra néanmoins, surtout s'il est menacé par des épées. Lui-même n'est pas armé. Pour sa défense, il prétendra être venu faire la même chose que les voyageurs, à savoir tenter de surprendre le fantôme pour rendre service à cette bonne dame Risselle. Un mensonge qui ne tiendra pas longtemps la route.

Épilogue

Passé l'incrédulité, dame Risselle est prompte à réagir ; mais au lieu d'appeler immédiatement la garde, elle propose à son voisin le marché suivant : soit il l'accompagne dès demain au bureau des mariages, avec les voyageurs pour témoins, soit elle le livre à la justice. Devant le choix qui lui est laissé, les arènes ou le nez en forme de fraise, le sabotier devient plus pâle qu'un véritable fantôme, puis se résout au moins terrible des châtiments...
Les voyageurs reçoivent quant à eux le fameux chandelier. Il correspond parfaitement à la description d'Osnar Maragua. Plus encore, l'aubergiste n'ayant pas encore eu le temps de le nettoyer, on peut y distinguer comme une ancienne et vilaine tache sombre. Enfin, pour supplément de gratitude, dame Risselle déclare aux voyageurs qu'ils ne lui doivent pas un sou pour leur séjour et qu'ils peuvent continuer à séjourner chez elle aussi longtemps qu'ils resteront à Biscorne.

● Le retour
Le retour à Musel devrait s'effectuer sans plus de complication que l'aller. Les villageois seront surpris de voir revenir les voyageurs, n'ayant jamais réellement cru à cette histoire de chandelier, et plus encore de les voir rapporter l'objet dont personne, hormis l'Ancien, n'avait conservé le souvenir. Nul doute que les voyageurs ne le replacent aussitôt sur la table du bureau, puis attendent la venue de la nuit... et le résultat.
Vers le milieu de l'heure du Serpent, une nouvelle manifestation de terreur se produit, annonçant l'arrivée du fantôme, mais une seule. Puis, d'un seul coup, l'ectoplasme apparaît complètement.
« Je suis Osnar Maragua, dit-il, et Osnar Maragua je puis être à nouveau ! Voici la porte qui s'entrouvre... voici la lumière... » Sur ces mots l'ectoplasme se remet à pâlir, à se déformer, tant et si bien qu'une minute plus tard il n'en reste plus la moindre trace. Le reste de la nuit est calme, comme le sera la nuit du lendemain, et toutes les nuits qui suivront. La maison des voyageurs de Musel est libérée.

● La récompense
Il faudra un certain temps aux villageois pour admettre que la maison n'est plus hantée, et toute la force de persuasion des voyageurs pour décider l'un d'entre eux à y séjourner de nuit afin de vérifier. Eris, le petit-fils de l'hôtesse, se décidera finalement ; et c'est ainsi que se dissiperont les derniers doutes, dans l'allégresse générale. Les villageois ne sont pas riches. Aussi n'ont-ils qu'une récompense symbolique à offrir : chaque voyageur pourra donner son nom à l'une des pièces de la maison, et ainsi seront-elles désormais désignées à tous les voyageurs futurs, immortalisant le nom des glorieux chasseurs de fantômes. On dira ainsi, par exemple : après être monté au petit salon Eidé et avoir emprunté le grand balcon Artighel, vous avez le choix de dormir dans la chambre Brucelin ou dans la chambre Nitouche, plus coquette ; et si vous avez des écritures à faire, n'hésitez pas à profiter du bureau Mélimnod et de la lumière de son chandelier.
Enfin, réalisant rétrospectivement tout le stress de cette histoire, chaque personnage bénéficiera de 50 points d'expérience à répartir directement, sans jet de dés, dans les compétences de son choix, comme un souvenir de son archétype.

RÊVE DE DRAGON

Si le gardien des rêves désire enchaîner sur une campagne de son cru, dont le présent scénario ne serait que le prélude, Osnar Maragua aura pu, avant de disparaître, révéler un indice important sur la destinée de la bague thanataire, en sorte de lancer maintenant les voyageurs sur sa piste. De quel indice s'agit-il et où tout cela peut-il mener ? La décision incombe à chaque gardien des rêves.

texte
Christian Cirri
illustration
Pierre Le Pivain

LE PAYS OÙ LES FONT DOUZE

Pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, Insh Allah, Berserker
En aide de jeu : Une poignée de familiers

NAINS DE JARDIN MÈTRES DE HAUT

Ce scénario peut être joué par des équipes de camps différents, mais il est déconseillé aux personnages débutants.

Introduction

POUR MAGNA VERITAS

Ça bouge avec la Poste

5 juillet 1995. Alors que les personnages sont tranquillement en train de préparer leurs valises pour partir en vacances, le téléphone sonne et une voix mélodieuse leur délivre à peu près le même message officiel : « Vous avez un quart d'heure pour laisser tomber vos valises et arriver dare-dare, 14 minutes 53 secondes, 14 minutes 52... » Les personnages ont donc intérêt à rappliquer vite fait à Notre-Dame, Q.G. des forces du Bien.

Comme d'habitude, les personnages devront attendre quelques instants avant qu'un prêtre, aussi chaleureux qu'un congélateur, ne leur indique une petite porte flanquée d'une pancarte « Accès interdit » et en avant pour le confessionnal-ascenseur direction le sous-sol.

Une fois en bas, ils sont attendus par un agent des PTT et son vélo aux sacoches pleines à craquer. Il leur demandera de signer un reçu et les emmènera dans un bureau austère qui ressemble fort à une annexe des Télécom. Fax et téléphones y sont légion, sans parler d'un matériel informatique de pointe comme certains en rêveront toute leur vie.

Derrière le bureau se trouve un autre homme en uniforme de postier, mais avec un grand sourire en plus. Si les PJ ne l'ont pas reconnu, inutile de leur préciser qu'il s'agit de l'Archange Didier en personne. Il s'adressera à eux : « Il y a maintenant deux jours, un ange occupant une place importante à la télévision, Pierre Boivre d'Armor, a été renvoyé pour faute professionnelle. Il semble qu'il ait ensuite essayé de violer, puis de tuer, une de ses collègues. Et en plus, il s'est évadé de la prison où il avait été incarcéré. Ça pose donc un problème, car personne chez nous n'avait décidé de le mettre hors circuit, ses états de service étant plus que corrects, et il n'a toujours pas donné de ses nouvelles.

Débrouillez-vous pour savoir ce qui se trame là-dessous et retrouvez-le !

Bien entendu, j'attends un rapport au moindre progrès... »

Là-dessus, le facteur qui attendait patiemment son heure leur remettra un petit dossier et leur fera signe de sortir de la pièce.

POUR IN NOMINE SATANIS

SNCF ? C'est possible !

Le 5 juillet 1995, alors qu'ils viennent de monter dans le TGV direction la Côte d'Azur, les personnages sont contrôlés par des agents de la SNCF. Leurs billets ne sont pas valables et il leur faut passer voir le chef de gare. S'ils jettent un œil sur leurs billets, ils notent qu'un message officiel s'est inscrit dessus : « Et tout de suite ! » Ils sont emmenés dans un bureau vide où, pouf !, dans un petit nuage de fumée violette, un homme très beau, la trentaine, en costume italien à la coupe impeccable, apparaît.

L'équipe de contrôleurs attendra discrètement près de la porte pendant que Baalberith tiendra à peu près ce langage aux PJ : « Ça fait maintenant deux jours que Pierre Boivre d'Armor, un homme à nous que j'avais fait placer à un poste clé à la télévision, s'est mis à dérailler complètement. Pour commencer, il s'est fait virer, puis a tripoté une de ses collègues avant de l'amocher quelque peu. Non content de s'être fait coffrer, il s'est ensuite évadé et ne nous a, pour l'instant, donné aucune nouvelle. N'ayant donné aucun ordre dans ce sens, je trouve ça louche. Vous allez donc enquêter pour savoir ce qui s'est réellement passé, et vous me rendrez régulièrement des comptes... »

Là-dessus, un des contrôleurs leur remettra un dossier, puis les personnages seront escortés jusqu'à la sortie. Leurs billets de train seront échangés contre une carte orange quatre zones avec un plan de métro. Et zou au boulot !

POUR ANGES MUSULMANS

Couscous partie, pauvres convives

Alors qu'ils reviennent tranquillement de la mosquée, les personnages passent devant une petite épicerie arabe. L'épicier, les voyant passer, leur adressera gentiment la parole : « Une pitite pomme missés ? Vinez dans ma boutique vous verrez y'en a plein des pommes ! » Il les conduira dans l'arrière-boutique sans dire un mot. Là, assis devant un fabuleux couscous, un vieil homme en djellaba invitera les PJ à partager son repas. Même s'il ne se présente pas, il s'agit d'Hassan, Archange de l'Unité.

Il leur dira approximativement : « Il y a deux jours que notre ami, Pierre Boivre d'Armor, un journaliste télé, s'est fait renvoyer. Ensuite, il a tenté d'attenter à l'intimité puis d'assassiner d'une de ses amies. De plus, il s'est évadé de la prison dans laquelle il avait été placé. Mais c'est étrange, cet ange travaillait directement sous mes ordres et sa conduite était irréprochable. Comme nous n'avons reçu de lui aucune nouvelle, je subodore donc qu'il lui est arrivé quelque chose. Vous allez donc enquêter pour savoir ce qui s'est passé, tout en me tenant régulièrement au courant, bien entendu. »

Là-dessus, les personnages auront fini de manger le couscous et l'épicier leur remettra un dossier puis, non sans leur avoir fait payer les deux kilos de pommes qui les attendaient, les mettra doucement à la porte.

POUR DÉMONS MUSULMANS

Hé Manu tu descends !...

Alors qu'ils se promènent tranquillement dans leur cité préférée, les personnages manquent de se faire écraser par une BMW flambant neuve qui s'arrête à 1d6 millimètres d'eux. Une tête apparaît à la fenêtre : « Hé !... Montez vite, on va faire un tour ! », et ce n'est pas une question. La BMW repart en trombe. Le conducteur est une force de la nature, Schwarzy avec un tee-shirt Ice-T, mais en plus musclé, en plus grand et en arabe, s'il vous plaît. Un rap endiablé rythme le passage des vitesses, et la voiture est prise en chasse par une 4L de gendarmerie. S'ensuit une course-poursuite effrénée et légèrement traumatisante pour les estomacs peu habitués des personnages. Une fois la 4L semée, la BMW s'arrête enfin, dans un parking souterrain en plein Paris. Le conducteur descend et dit : « Voilà, il y a deux jours, Pierre Boivre d'Armor, un journaliste télé qui travaille pour nous, s'est fait virer de son job. Après, il a essayé de sauter une copine à lui et il lui a refait le portrait. Mais il s'est en plus échappé de la prison où il était et il n'a toujours pas donné de nouvelles. C'est pas normal, il faut que vous appreniez ce qui s'est passé. »

Il ouvre le coffre et sort un dossier calé sous un fusil à pompe, le donne aux personnages (le dossier, pas le flingue) et ajoute : « Ah ! Et n'oubliez pas de me tenir au courant, sinon je pourrais me vexer ! »

S'ils ne l'ont pas reconnu, le gars leur dira s'appeler Dajjâl, oui, le Prince de la Contestation, juste histoire de leur rappeler à qui ils ont affaire...

POUR BERSERKER

Can I play with my beer

Les personnages sont dans un bar, un de ceux où l'on gare sa bécane devant, tous chromes dehors, et où l'on boit jusqu'à l'aube en écoutant du vrai rock qui crache. Alors qu'ils sirotent leurs bières, le groupe qui assure le fond sonore semble

Dans le dossier PBdA

Il contient, en en-tête, le numéro de téléphone et l'adresse à laquelle les personnages doivent rendre des comptes. Ensuite il y a une photo de PBdA, son adresse, ses états de service (qui, s'ils ne sont pas excellents, sont plus que corrects). Le fait qu'il présente la météo et quelques rubriques bien connues lui permettait de transmettre de nombreux messages fort utiles. Son grade : 2, et le nom de son supérieur. Il y a également diverses coupures de presse et une copie du dossier de police relatant ce que les médias appellent aujourd'hui « l'affaire PBdA ».

(Certains PNJ sont créés d'après les règles de création rapide de *Muchos Pesos Capharnaüm*.)

Francis Truelle

Fo 1 Vo 2 Ag 2
Pe 2 Pr 2 Ap 1
Talents : Magouilles +2, Discussion +1.

Albin Gigot-Pétri

Fo 1 Vo 2 Ag 1
Pe 3 Pr 2 Ap 1
Talents : Météo +2, Présenter la météo +1.

Bruno Cahute

Démon aux ordres de Baalberith, grade 2, 17 PP (MV) ; ou Ange au service de Didier, grade 2, 17 PP (pour un viking ou un musulman).

Maurice Héhaut

Fo 1 Vo 2 Ag 2
Pe 2 Pr 2 Ap 1
Talents : Magouilles +2, Discussion +1.

Les musclés de l'Église de la Pure Humanité (8)

Fo 2 Vo 1 Ag 2
Pe 3 Pr 1 Ap 1
Talents : Armes de poing +2, Armes d'épaule +1, Discrétion +1.
Équipement : 44 Magnum, gilet kevlar, M16 hypodermique (comme pouvoir MV 165), menottes, 2 grosses voitures rapides et blindées.
Comportement : S'ils sont pris, ils n'hésitent pas à parler.

avoir un léger différend avec un client qui leur jette ses canettes vides (et elles sont nombreuses). Le guitariste arrête de jouer et va mettre son poing dans la tronche du lanceur de canettes, qui esquive. C'est le type de la table de derrière qui écope et bouscule un autre gars en renversant sa bière (et ça c'est très grave). Et la bagarre éclate, générale, une de ces bagarres dignes du grand cinéma américain.
Après une bonne heure de coups, de tables et de tabourets qui volent, la bagarre s'arrête, faute de protagonistes. Il ne reste debout que les PJ et un grand barbu roux aux yeux verts, un Rig-Jarl. Il les regarde, leur sourit et s'approche en ouvrant une mousse ayant miraculeusement réchappé du massacre. « Salut les gars ! Ça va ? Bon, prenez une bière et écoutez-moi... Avant-hier un type qui travaillait pour nous, Pierre Boivre d'Armor, vous savez le type de la météo à la télé, eh bien il a eu des problèmes ! Il a été viré et il a frappé une femme, et comme c'est un mec bien, cette histoire n'est pas claire. Elle l'est encore moins depuis qu'il s'est évadé de prison. Enfin bon, il faut savoir ce qui lui arrive, il est des nôtres et je crois que des géants ont fait le coup. A vous de voir... » Il boit ensuite une longue gorgée et sort un dossier de derrière le bar, pour le remettre aux personnages : « Ah ! burp !... Et n'oubliez pas de me passer un coup de fil de temps en temps, ou venez boire une bière. »

« L'affaire PBdA »

Les divers éléments trouvés dans le dossier permettent de savoir les choses suivantes : PBdA était présentateur télé depuis cinq ans, il avait toujours rempli correctement sa tâche. Il y a deux jours, il s'est fait renvoyer pour avoir insulté en direct un homme politique important, au cours de l'émission *53 sur la 7*, regardée par six millions de téléspectateurs. Après cela il a raccompagné chez elle sa maquilleuse, Brigitte, et a tenté de la violer. Comme elle s'est défendue, il a voulu la tuer et a essayé de camoufler cela en tentative de suicide. Une fois incarcéré à Fresnes, il s'est évadé sans laisser aucune trace. Il semblerait donc qu'il y ait eu complicité avec quelqu'un de l'intérieur.

PREMIÈRE PARTIE

Action, sexe et violence !

La mission des personnages commencera début juillet, le temps pour eux de trouver une couverture leur permettant d'enquêter : journaliste, policier, détective privé (éventuellement), etc. Ensuite ils enquêteront comme bon leur semblera, dans l'ordre qui leur conviendra, les principales pistes étant les suivantes.

Papa est pas là, maman est malade

Chez PBdA, c'est un petit garçon qui répond au téléphone ou qui se met derrière la porte pour demander : « Qui c'est ? » De toutes manières, sa réponse sera toujours la même : « Papa est pas là, maman est malade ». C'est vrai, madame PBdA fait une dépression nerveuse et dort la moitié de son temps à grand renfort de somnifères. Elle n'est au courant de rien et éclatera en sanglots dès qu'on lui parle de « l'affaire PBdA ».

Télévision, ton univers impitoyable

Les personnes avec qui travaillait PBdA sont difficiles à rencontrer. Les personnages devront prendre rendez-vous ou convaincre les secrétaires de les laisser passer. Une entrée en force est déconseillée car le service de sécurité, très présent, est aussi important qu'efficace.
De plus la plupart des collègues de PBdA sont assez choqués par les événements. Ils seront donc assez réticents à en parler avec des inconnus et éluderont les questions trop pointues. Personne n'a envie d'être mêlé à cette affaire, de près ou de loin. Néanmoins, une fois dans la place les PJ pourront rencontrer plusieurs collègues de PBdA, les principaux étant les suivants :

● **Francis Truelle**. C'est le grand patron de la chaîne. C'est lui qui a toujours le dernier mot quant à la diffusion d'une émission, les mouvements de personnel, etc. Il est cependant très difficile à rencontrer, et si cela devait arriver, les personnages ne disposeraient alors que de très peu de temps pour l'interroger.
En fait, il ne sait pas grand-chose, si ce n'est que PBdA doit avoir craqué pour avoir commis de tels actes. Il ne voit pas d'autre explication, le surmenage, c'est sûrement ça...
Néanmoins, les PJ ayant dans l'idée d'approfondir avec monsieur Truelle pourront se rendre compte qu'il est à la fois nerveux et agressif. Signes qu'il cache quelque chose. De toute façon, il ne révélera rien sans un interrogatoire un peu « musclé », mais il avouera dès qu'on fait mine de taper.
Si les personnages le suivent une journée ou deux, ils pourront assister de loin à l'un des mystérieux rendez-vous de Francis, sur un quai de Seine, tard le soir. Il remettra à trois hommes en costume noir une petite valise (qui contient un million de francs !), échangera quelques mots avec eux avant de repartir. En fait, il finance de façon occulte un parti politique en détournant une partie de l'argent de sa société. Rien de bien intéressant pour les PJ, mais bon...

● **Albin Gigot-Pétri**. Albin est le principal aspirant au poste de PBdA, il présente d'ailleurs les rubriques de ce dernier depuis sa disparition. Il pourrait être celui qui a voulu écarter PBdA pour pouvoir prendre sa place, mais il n'en est rien.
En effet, Albin est homosexuel et il est secrètement amoureux de PBdA. Il est donc à la fois complètement paniqué à l'idée que l'objet de son amour ait disparu et heureux d'avoir une chance de prouver qu'il est fait pour présenter la météo (son rêve). En revanche, Albin essayera d'enfoncer « la petite salope » qui allumait PBdA depuis qu'elle était là, soit seulement depuis deux semaines. Il ne tarira pas de qualificatifs peu élogieux à l'égard de Brigitte Latouze et dira tout ce qu'il sait sur elle : son adresse, son numéro de téléphone, ses parties de jambes en l'air avec Maurice Héhaut, etc. Et s'il pense que cela ne suffit pas, il en inventera (elle se droguait, se faisait payer pour coucher, etc.).

● **Bruno Cahute**. Bruno est le présentateur du journal de 20 h00. Il connaissait bien PBdA et n'hésitait pas à lui envoyer des petites vannes en direct à la fin de chaque journal.
Mais il n'hésitait pas non plus à intercepter les messages de PBdA. Eh oui, Bruno travaille pour l'autre camp (donc pas celui des PJ !). Et il travaille si bien que personne n'a encore réussi à savoir qui il était vraiment. Pourtant, même s'il avait de très bonnes raisons d'éliminer PBdA, il ne l'a pas fait. Il est parfois plus utile d'avoir un ennemi vivant, qui vous refile des informations sans le savoir, qu'un squad aux fesses avec les risques que cela comprend.
L'histoire qu'il racontera aux personnages est banale. PBdA était un bon ami à lui, il ne comprend pas ce qui est arrivé. Il se rappelle qu'une fille plutôt jolie, Brigitte, lui tournait autour mais c'est tout. Si les PJ le poussent un peu trop, il préviendra sa hiérarchie afin qu'on écarte les gêneurs, mais ne fera rien qui puisse mettre sa couverture en péril.

● **Maurice Héhaut**. Maurice est le chef du personnel. C'est lui qui recrute la multitude de personnes travaillant pour la chaîne. Il dira qu'il a renvoyé PBdA pour faute professionnelle, le journaliste ayant insulté le principal invité de l'émission *53 sur la 7*. Il peut d'ailleurs en montrer la cassette vidéo de l'émission. Dans ces conditions, il n'avait pas le choix et il l'a foutu à la porte dans les instants qui ont suivi.
Il se rappellera bien de Brigitte, l'assistante maquilleuse, avouera avoir couché avec elle de temps à autre, mais sans plus. Après l'incident, il l'a licenciée avec une prime plus que correcte au vu de ce qui lui était arrivé. Elle est donc partie avec quelques 500 000 francs au total. Il peut fournir son adresse, mais il pense qu'elle a déménagé car son numéro de téléphone n'est plus attribué.
Il dira que c'est tout ce qu'il sait, mais que les personnages n'hésitent pas à revenir le voir s'ils apprennent quoi que ce soit de plus. Il se dit même prêt à acheter de telles informations afin d'assurer le suivi médiatique de l'affaire.

Dès que les personnages ont quitté son bureau, Maurice appelle quelques amis à lui et les PJ seront désormais surveillés jour et nuit. Ces suiveurs essayeront d'abord de dissuader les personnages de continuer leur enquête. Si ces derniers insistent trop, ils essayeront de les éliminer. Si en cours de route les personnages utilisent un pouvoir trop évident, ils essayeront plutôt de les capturer afin de faire des expériences dessus (voir plus loin). Maurice et ses amis font en effet partie d'une secte, responsable de toute l'affaire : l'Église de la Pure Humanité.

Chez Brigitte

L'appartement de Brigitte est un deux-pièces spacieux. Rien ne semble avoir bougé. Les meubles, la vaisselle, une grande bibliothèque, une télé, un lit, etc., tout est là, mais il n'y a personne. La salle de bains est en revanche marquée par les événements. La substance qui macule le sol, les murs et le plafond pourra être identifiée sans problème comme étant du sang séché.

Des personnages méticuleux pourront découvrir dans la bibliothèque une bible à la couverture inhabituelle. En effet, elle représente un homme blond en train de combattre un monstre vert qui a de splendides ailes blanches, un peu comme celles d'un ange. Celui qui aura la curiosité de lire cette bible se rendra bien vite compte qu'elle est un peu particulière. On y parle de Vénusiens, des extraterrestres qui peuvent prendre une apparence humaine et qui envahissent sournoisement la planète. Ces Vénusiens ont des pouvoirs et sont dangereux pour l'humanité, il faut donc les anéantir.

La dernière page indique l'adresse de l'imprimeur de cette bible. Si ce dernier est contacté, il ne fera aucune difficulté pour révéler le nom et l'adresse de ce client. Il s'agit de l'Église de la Pure Humanité, installée non loin de Paris dans la banlieue ouest à Fontenay-le-Fleury (domaine de la Faisanderie).

Vous voulez comprendre ?

Tout commence il y a quelques jours. Il faut savoir que PBdA, en dehors de présenter la météo, était aussi un journaliste d'investigation et qu'il préparait un sujet pour l'émission *53 sur la 7*.

Ses ennuis ont commencé lorsqu'il s'est intéressé à une secte : l'Église de la Pure Humanité. Ce qu'il découvrit lui sembla étrange et il décida d'enquêter plus avant sans en référer à ses supérieurs avant d'avoir des preuves. Maurice Héhaut, membre de la secte, et au courant de l'enquête journalistique que menait PBdA, alerta ses petits camarades avant qu'il n'en apprenne trop. Et la secte réagit au plus vite. PBdA se fit donc piéger en direct par Brigitte qui utilisa ses pouvoirs psioniques pour lui faire insulter l'invité politique sur le plateau de *53 sur la 7*. Troublé par l'incident, et ne sachant pas d'où venait l'attaque, PBdA fut renvoyé sur le champ. Brigitte, sous prétexte de le raccompagner, le ramena chez elle, le fit boire un peu, plus que ça, beaucoup en fait. Après avoir préparé une petite mise en scène, elle alla dans la salle de bains et se trancha les veines en en mettant partout.

A son réveil, PBdA était déjà en prison sous bonne garde, un voisin anonyme ayant prévenu la police en entendant les cris de Brigitte. Quelques membres bien choisis de l'Église de la Pure Humanité firent ensuite évader PBdA et l'emmenèrent avec eux en l'ayant copieusement drogué. PBdA fait maintenant les frais d'une expérience digne de cours de biologie où l'on dissèque une grenouille.

Après son « agression », Brigitte signa une décharge et quitta l'hôpital au plus vite pour rejoindre ses gentils amis à Fontenay-le-Fleury.

Renseignements complémentaires

L'Église de la Pure Humanité croit que des Vénusiens ont pris l'apparence humaine pour envahir la terre. Ces derniers sont reconnaissables lorsqu'ils utilisent des pouvoirs ou s'ils n'ont pas réussi à camouffler leur vraie nature. Cette description regroupe donc tous les anges et tous les démons utilisant des pouvoirs visibles ou ayant des défauts physiques surnaturels.

Les membres de l'Église de la Pure Humanité luttent donc contre cette invasion à l'échelle planétaire. La secte a en effet de nombreuses ramifications dans quantité pays. Elle possède des moyens financiers et technologiques à faire blêmir IBM et les industries d'armement. C'est pas glop ! La filiale française se trouve à Fontenay-le-Fleury et compte environ 250 membres déclarés (enfants compris) logeant sur place.

Et alors... A ce moment de la partie, les personnages devraient donc avoir connaissance de l'Église de la Pure Humanité. Leurs supérieurs respectifs ne manqueront pas de leur demander d'aller voir ce qui se passe là-bas, histoire que cette secte ne devienne pas un véritable problème.

DEUXIÈME PARTIE

Grand nain de jardin cherche petite nymphette

Une fois arrivés à Fontenay-le-Fleury, les personnages n'auront aucun mal à trouver l'Église de la Pure Humanité. En effet, on ne loge pas 250 personnes sous une toile de tente au fond des bois, la propriété de la secte est donc immense, entourée de murs d'enceinte de 4 mètres de haut.

Dans un souci de clarté, et parce que cette partie du scénario ne peut pas être linéaire, nous allons procéder en deux temps : d'abord décrire la secte et ces nombreux occupants, ensuite donner quelques façons d'y entrer et de la démanteler (les PJ ne pourront matériellement faire qu'une tentative par jour).

Tour du propriétaire

Perdue au milieu des champs et des bois, la première chose que l'on remarque bien avant d'arriver, c'est une statue immense qui doit faire dans les douze mètres de haut, bien visible de loin. Elle représente un barbu coiffé d'un bonnet ridicule qui le fait ressembler à un nain de jardin géant, les bras en croix, regardant vers le bas en arborant un sourire d'une béatitude rarement atteinte.

Les champs et le petit bois entourant la propriété appartiennent aussi à la secte. C'est d'ailleurs régulièrement indiqué sur les grandes pancartes « propriété privée » que l'on peut croiser.

Lorsqu'on pénètre dans l'enceinte à proprement parler, la statue à la tronche de nain de jardin mongolien est encore plus monstrueuse. L'intérieur du site contient plusieurs bâtiments de plain-pied possédant de nombreuses chambres et diverses commodités comme des douches (mixtes et collectives), des toilettes, etc. Il faut compter aussi un petit bâtiment administratif situé à côté de l'entrée et qui sert d'accueil, de 9 h00 à 17 h00, et une large bâtisse indépendante et tout confort qui sert d'habitation au personnel de sécurité et à leurs chiens.

Le temple se trouve au centre de tous les bâtiments, il contient une salle de prière moderne et les appartements individuels (spacieux et tout confort) du gourou Onki Jonkie et de ses deux grands prêtres, Robert et Barnabé. Au sous-sol, se trouve un superbe laboratoire flambant neuf, à faire baver un chercheur du CNRS. L'entrée est protégée par un badge magnétique que seuls le gourou et ses grands prêtres possèdent. Actuellement, PBdA est dans l'une des quatre salles d'observation, drogué et dans un état assez grave.

Dans ce laboratoire, il y a de quoi faire expulser la secte en un clin d'œil. Deux armoires blindées contiennent les livres de comptes, les vrais et les trafiqués, un rêve d'inspecteur des impôts. C'est également un véritable arsenal : prototypes d'armes de top niveau, ingrédients chimiques permettant de fabriquer des gaz de combat (type sarin) et cultures de bactéries pouvant rayer de la carte quelques millions de personnes en moins d'un mois.

Dans les ordinateurs, sont répertoriés divers projets en cours, entre autres un at-

La doctrine de l'Église de la Pure Humanité

— Tout ennemi de l'Église de la Pure Humanité doit être mis hors d'état de nuire.
— Tous les Vénusiens doivent mourir.
— Tu respecteras Abou et lui obéiras.
— Comme le grand gourou est le représentant d'Abou, tu lui obéiras aussi.
— Si tu n'es pas d'accord, alors tu subiras les foudres d'Abou (Bang !).

tentat à la bactérie prévu pour le 14 juillet à Paris. Et le 14 c'est bientôt ! La plupart des informations sont codées et demanderont une analyse poussée qui nécessitera un peu de temps.
En dehors des constructions, le reste est un superbe jardin paysager où des allées de graviers blancs relient un bâtiment à l'autre. Sur le site vivent de nombreuses personnes d'âges divers sans distinction de sexe. La plupart sont habillés de longues robes blanches et de sandalettes en cuir. Le gourou est en noir et ses grands prêtres en bleu. Tous adorent la statue, ce dieu – nommé Abou – qui les protège et leur donne la force de combattre les horribles Vénusiens qui envahissent la planète.
Certains membres de la secte ont un habillement très différent (le service d'ordre et ses chefs : P'tit Greg et P'tit Gérard), mais ils semblent très respectés. Les gardiens sont armés jusqu'aux dents, et leur équipement de pointe les fait ressembler à une panoplie complète des Stormtroopers de Star Wars©®™. Ils sont très efficaces et patrouillent de jour comme de nuit. Les intrus sont chassés après qu'on ait pris leur identité. S'ils récidivent, c'est la police, et s'ils sont pris une troisième fois, ils finissent dans les labos de la secte.

Lavage à secte

Pour infiltrer et démanteler la secte, plusieurs approches sont possibles. Il est possible qu'il y ait plusieurs tentatives car il n'existe pas de solution miracle, et un échec peut obliger les PJ à employer d'autres méthodes qu'ils croient plus efficaces. Mais comme on est sympa, on en a prévu quelques-unes. Merci qui ?

Style étable

Comme des bœufs, par la force ! Oui, bon, c'est possible, mais pas vraiment lé-

Onki Jonkie, gourou, psi vétéran un peu dingue

Fo 1 Vo 5 Ag 2 Pe 2 Pr 1 Ap 2

Talents : Prier Abou +2, Baratin +2, Psychologie +2, Discussion +2, Informatique +2, Chimie +2, Électronique +1, Bactériologie +1, Génétique +0.

Talents psioniques : Puissance (attaque) +3, Résistance (attaque) +2, Contrôle (attaque) +2, Puissance (communication) +2, Résistance (communication) +1, Contrôle (communication) +1.

Listes : Attaque 9, Communication 5.

Apparence et comportement : Onki Jonkie est un psi qui a très sérieusement pété les plombs après avoir été témoin de la mort de ses parents, tués par un démon de Baal. Dès qu'il a connu l'Église de la Pure Humanité il a tout de suite compris que c'était son combat, débarrasser la terre des Vénusiens (tous ceux qui possèdent des pouvoirs qu'il ne comprend pas sont des Vénusiens !).
On peut considérer qu'il est mégalo au premier degré et monomaniaque au deuxième degré. Il n'en reste pas moins un fou dangereux qui n'hésite pas à user et abuser de ses pouvoirs pour arriver à ses fins. Il a le don de convaincre, il le sait et il en profite.

Robert et Barnabé, grands prêtres et anges renégats (grade 2, ex-Novalis)

Fo 2 Vo 5 Ag 4 Pe 5 Pr 2 Ap 2
PP 26

Talents : Psychologie +2, Bourrage de mou +2, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Volonté +3 (141), Charme +1 (161), Sommeil +1 (165), Calme +2 (166), Volonté supranormale +2 (221), Lire les pensées +2 (323), Pollen +3 (spé).

Apparence et comportement : Robert et Barnabé n'arrêtent pas de suivre les nouveaux arrivants. Ils commencent par lire leurs pensées puis, dans la plupart des cas, se contentent d'absorber leur volonté afin de mieux leur inculquer les principes de base de la secte. En général, au bout d'une semaine, les nouveaux membres sont suffisamment lobotomisés et tellement occupés que, de toute façon, ils ne pensent plus à autre chose qu'à obéir. Toutefois, si Robert et Barnabé détectent quelqu'un d'un peu trop puissant pour eux ils préviennent le gourou qui fera alors le nécessaire.

P'tit Greg, ange renégat (grade 2, ex-Emmanuel)

Fo 5 Vo 4 Ag 5 Pe 2 Pr 2 Ap 2
PP 24

Talents : Armes de contact +3, Corps à corps +2, Discrétion +1, Esquive +1.

Pouvoirs : Attaque multiple +2 (113), Son +2 (123), Immunité au feu (213), Volonté supranormale +2 (221), Passe-muraille +2 (335), Combat (346), Arme de contact bénite (batte de base-ball, 411), Skinheads (553), Apparence démoniaque +3 (spé).

Équipement : un pack de bières, un canif.

Apparence et comportement : P'tit Greg est assez grand, avec une coupe de para et des lunettes rondes. Il porte constamment un tee-shirt « Rage against the machine » en harmonie avec son treillis-bermuda et des rangers. C'est l'une des principales forces de frappe du domaine. S'il soupçonne quelque chose d'anormal, il agira en conséquence, préviendra le gourou et emmènera l'intrus au labo pour qu'il y soit « interrogé ». En cas de besoin, il dispose de sa propre équipe (les skinheads) qui lui est complètement dévouée, mais qu'il montre rarement au public.

P'tit Gérard, démon renégat (grade 2, ex-Baal)

Fo 2 Vo 5 Ag 4 Pe 3 Pr 2 Ap 2
PP 26

Talents : Armes de contact +2, Corps à corps +1, Baratin +1, Esquive +2.

Pouvoirs : Onde de choc +2 (124), Volonté +0 (141), Douleur +2 (166), Volonté supranormale +2 (221), Rebond +1 (255), Bond +2 (333), Volonté (351), Arme de contact maudite (batte de base-ball cloutée, 411), Art de combat +3.

Équipement : un sandwich vietnamien, un cran d'arrêt.

Apparence et comportement : P'tit Gérard est petit, pas très musclé, il a une coupe en brosse, un sourire parfois sadique et il est bagué comme une vache (à l'oreille). Plus violent que son collègue, il porte un tee-shirt « Butez Willy ! » et des rangers. P'tit Gérard s'occupe de ceux qui forcent l'entrée. C'est le chef des Stormtroopers et il a carte blanche pour protéger la secte des agressions extérieures (ou intérieures).

Les Stormtroopers, un peu psis (20)

Fo 2 Vo 3 Ag 2 Pe 2 Pr 2 Ap 1

Talents : Armes d'épaule +2, Corps à corps +1, Armes de poing +1.

Talents psioniques : Puissance (attaque) +1, Résistance (attaque) +1, Contrôle (attaque) +1, Puissance (défense) +1, Résistance (défense) +0, Contrôle (défense) +0.

Listes : Attaque 4, Défense 1.

Équipement : lunettes infrarouges, talkie-walkie, M 16, 44 Magnum, gilet kevlar.

Apparence et comportement : Très bien entraînés, les Stormtroopers patrouillent par cinq. Ils obéissent aux ordres et sont très bien payés pour cela, ça ne les dérange donc pas d'emmener un intrus « en balade » pour lui enlever toute curiosité. Ils n'utilisent leurs pouvoirs que quand ils ont le dessous.

Les gentils membres (environ 250)

Fo 1 Vo 1 Ag 2 Pe 2 Pr 2 Ap 2

Talents : Être béat d'admiration devant le gourou +1, Prier Abou +1, Artisanat +0.

Apparence et comportement : en robe blanche et en sandales. Tous sont complètement fanatisés, ils obéissent au gourou sans sourciller, même s'ils doivent y rester. Il y a une cinquantaine d'enfants, pour le décor.
Si l'un des PJ tente de faire agir l'un des gentils membres contre les principes de la secte, il a un malus de 3 colonnes en raison du fanatisme de ces derniers.

Gentils membres très intelligents (20)

Fo 1 Vo 3 Ag 1 Pe 2 Pr 2 Ap 1

Talents : Un ou deux talents scientifiques à +2.

Apparence et comportement : Complètement ralliés à la cause, ils travaillent dans le laboratoire pour leur nouvelle idéologie. Ils y fabriquent des armes de haute technologie, des gaz de combat, ils font des études sur les virus, le nucléaire, etc.

gal et surtout ce n'est pas du tout discret. En plus, les gardes sont nombreux et les habitants plutôt fanatisés donc... S'ils choisissent cette solution, alors « bonne chance, nous sommes avec vous ! ».

Devenir un Gentil Membre de la Secte

C'est possible pour tous les personnages n'ayant pas de défaut physique surnaturel. Bien entendu, il faudra passer par l'accueil et donner tout ce que l'on possède (argent, titres de propriété, montre, slip, vraiment tout !) au grand gourou, qui se charge au mieux des intérêts de tous les membres. Ensuite, si le personnage est une fille plutôt mignonne, elle aura droit à une initiation toute particulière de la part d'Onki Jonkie, dans le temple et devant tous les membres. Car, bénédiction suprême, les femmes de la secte ont l'insigne honneur de devenir le réceptacle de la semence, ô combien sacrée, d'Abou.
Ensuite les personnages se verront remettre une jolie robe blanche, des sandales et ils n'auront pas le droit de sortir de l'enceinte pendant toute une semaine. Ils auront aussi droit à l'attention toute particulière de Robert et Barnabé, les deux grands prêtres et anges renégats par la même occasion, qui sont là pour leur laver le cerveau (voir The brain washing page 60). Néanmoins, les personnages sont libres d'aller partout, sauf dans les appartements privés du gourou et des prêtres, ainsi que dans le labo qui est interdit à tous.
N'hésitez pas à user et abuser des nombreuses activités pratiquées par la secte : la prière avec un air béat, le travail aux champs, la poterie, le macramé, etc.

Mission ninja

Les personnages peuvent aussi procéder comme des espions, s'infiltrer nuitamment et fureter un peu partout. Le gros problème étant d'éviter les gardes, nombreux et balaises (allez donc jeter un œil sur les PNJ). De nuit, ils ne feront pas de détail et s'ils capturent l'un des personnages, ce sera pour aller directement rejoindre le gourou « Mengélé » au laboratoire, histoire de tailler une bavette.

La descente de police

Pour pouvoir agir de cette façon, il faut soit de très bons contacts au ministère de l'Intérieur, soit des preuves que quelque chose d'illégal est pratiqué par la secte. Si les PJ sont malins, ils songeront même à fabriquer des preuves qui pourront tenir la route devant un tribunal. Il est cependant probable que pour se procurer ces preuves, les personnages devront infiltrer quelques temps la secte, avec les risques que cela peut comporter.
Le descente de police pourra ensuite avoir lieu avec une commission rogatoire tout ce qu'il y a de plus légale. Mais, si un des sectateurs a soupçonné un tant soit peu les personnages, la perquisition ne donnera rien. Les PJ devront donc tenter une autre approche en sachant qu'ils sont probablement grillés.

La manif

Un voisin, monsieur Noël, pas très content que les gentils p'tits gars de la Pure Humanité louchent sur sa fille, a décidé de faire une manifestation. Il a donc réuni tout le patelin, ses amis, les personnages, et il mène le cortège jusqu'aux portes de la secte avec force pancartes et slogans très parlants. Quelques sectateurs sortiront en offrant gracieusement des cookies au tofu et à la carotte, pour essayer de calmer les ardeurs des manifestants, mais l'ambiance s'échauffera quand même et risque de finir en baston générale à l'intérieur et à l'extérieur de la propriété. Les personnages peuvent profiter de ce moment pour s'introduire à l'intérieur, pour capturer un des membres de la secte, pour faire sortir un ami à eux, pour se défouler un peu, etc.
Si toutefois la bagarre devient trop violente, les gardiens de la secte sortiront et calmeront tout le monde en attendant l'arrivée de la police qu'ils auront préalablement appelée.

Skippy le grand gourou

Se faire passer pour des gourous de pays voisins n'est pas une solution facile, mais elle a de bonne chance de marcher. En effet, pour peu que l'on connaisse bien les pratiques de l'Église de la Pure Humanité, il est assez facile de donner le change, à condition de parler au moins une langue étrangère. Une opération bien préparée peut même permettre de faire illusion quelques jours (le temps qu'Onki Jonkie vérifie l'identité des arrivants), histoire d'en apprendre un peu plus. Ça ne donnera pas accès à tout, mais cela sera suffisant pour constater l'état des membres de la secte et pour se donner une bonne idée du danger qu'elle représente. Comme d'habitude le tout est de ne pas se faire prendre...

Le contrôle fiscal

C'est l'une des seules méthodes qui fonctionnent réellement pour démanteler la secte. Soit les PJ se font passer pour des agents du fisc, soit ils appellent des gars de chez eux spécialisés dans le domaine, car il faut éplucher toute la comptabilité de la secte et c'est loin d'être du gâteau. Si les PJ ne sont pas des juristes confirmés (et c'est probable), faites-leur visiter quelques bureaux avec les diverses petites tracasseries administratives que cela peut comporter. Les retards, les formulaires TR 364 A&B, la recherche d'articles de loi entrant en contradiction avec les statuts de la secte, etc. C'est à vous, cher meneur de jeu, d'adapter au mieux cet épisode en fonction de vos joueurs et de leur patience.

Capturés ?

Si les personnages venaient à être capturés sans avoir dévoilé leurs talents particuliers, ils seront simplement passés à tabac puis mis dehors, du moins la première fois. En revanche, s'ils ont utilisé des pouvoirs visibles, c'est direct le labo après une bonne grosse injection d'un puissant tranquillisant. En termes de jeu, les effets se traduisent par un malus de 10 colonnes à toutes les actions durant 2d6 minutes. Si ça ne suffit pas, les personnages seront endormis à coup de seringues hypodermiques (1d6 minutes de dodo dans chaque seringue) et de pouvoirs psioniques.
Une fois au labo, les personnages seront torturés. Dès qu'ils auront tout dit, ils seront abandonnés, attachés sur une table d'opération, durant quelques heures, juste histoire de prendre le temps de choisir l'expérience pour laquelle ils vont servir de cobayes. Comme ils sont plus que de simples mortels, ils peuvent quand même essayer de s'en sortir. A vous de les aider un peu pour qu'ils puissent s'évader, la première fois...

En résumé

A la fin de cette partie, PBdA sera retrouvé, mais il vaut mieux prévenir une équipe spécialisée pour s'en occuper car c'est un bouillon de culture à lui tout seul. Les personnages devraient avoir trouvé de quoi démanteler la secte de Fontenay-le-Fleury (ils l'auront peut-être fait eux-mêmes). Ils se rendront aussi compte que l'Église de la Pure Humanité possède une soixantaine de filiales réparties sur toute la planète, et qu'elle compte sept millions de membres recensés (dont les noms ne sont évidemment pas précisés).
Théoriquement, ils auront aussi quelques renseignements supplémentaires sur l'attentat du 14 juillet, lorsque les disquettes récupérées dans le laboratoire seront entièrement décodées par des experts.
Une grande claque dans la gueule pour tous les camps ; les hommes sont parfois bien pires qu'on ne l'imagine. Quoi qu'il en soit, les personnages recevront de leur hiérarchie l'ordre d'empêcher l'attentat, aucune des parties ne pouvant tolérer qu'une poignée de renégats fanatiques se mettent à faire leur loi.

TROISIÈME PARTIE

Dies irae

Si les personnages sont en avance sur le timing, l'analyse des informations qu'ils auront extirper des ordinateurs de la secte durera ce qu'il faut pour les amener au 14 juillet à 13 h00. S'ils sont en retard

Journée type d'un sectateur

7 h00 : Réveil et douche

8 h00 : Prière du matin et hommage à Abou (la statue)

9 h00 : Petit-déjeuner composé de fruits, de lait frais et de céréales ; il est pris collectivement.

10 h00 : Travail aux champs, au jardin, tâches domestiques.

12 h00 : Déjeuner collectif

13 h00 : Prière

15 h00 : Cours d'élévation spirituelle, yoga de la béatitude pour les femmes

16 h00 : Travaux d'artisanat pour les femmes et les enfants, les champs pour les hommes.

19 h00 : Dîner

20 h00 : Cours. Tout y est abordé avec quelques thèses révisionnistes pour l'histoire.

22 h00 : Cérémonie, hommage de la nuit à Abou

23 h00 : Extinction des feux

The brain washing

Dans le cas où les personnages décident de s'engager dans la secte, ils subiront un méchant lavage de cerveau par Robert et Barnabé, des spécialistes du drainage de volonté. Même des anges ou des démons bien balaises pourraient faire les frais d'un lavage de cerveau dans les règles.
Il se pourrait même qu'ils en oublient leur mission et qu'ils deviennent des renégats travaillant désormais pour la secte.
Si la volonté d'un personnage descend à moins de 1, il se mettra à croire très sincèrement qu'il s'est fourvoyé toute sa vie. L'effet durera autant d'heures que (RU - Vo du personnage). Exemple : Barnabé pompe la volonté d'un ange qui a 3 dans cette caractéristique. Barnabé obtient une RU 5, la victime en a donc pour 5-3=2 heures.
Si le personnage est lobotomisé de cette façon pendant plus de vingt-quatre heures cumulatives, alors l'effet se comptera en jours, puis en mois (au bout d'une semaine), etc.
Cet effet n'est pas uniquement dû au fait que le personnage se fait pomper la volonté, mais aussi parce que les techniques de lavage de cerveau employées sont très bien rodées. Donc, si ses petits camarades ne font pas quelque chose très vite, il va avoir un gros problème (devenir renégat !).
Il pourrait même se retourner contre ses collègues, les dénoncer, etc.

sur le timing, mais que c'est encore le 14 juillet et qu'il n'est pas encore minuit, alors laissez-leur une petite chance de réussir. S'ils sont très en retard, ils apprendront l'attentat par les médias...
Une fois les renseignements entièrement décodés, les personnages vont apprendre que l'attentat bactériologique aura lieu dans le métro parisien !
Comme il ne faut pas créer de panique, il est hors de question de faire évacuer les lieux pour les remplir de troufions en combinaisons NBC. Heureusement, les personnages ont une piste fraîchement décodée qui s'appelle Marcel Chombier, l'homme qui doit amener la mallette contenant la bactérie dans le métro.

Trouvez Marcel

Comment retrouver Marcel ? Eh bien simplement en consultant la liste du personnel de la RATP : Marcel est conducteur de rame sur la ligne 4 (Porte de Clignancourt - Porte d'Orléans). Cela n'empêche pas que le métro c'est vaste et plein de monde. Monter à la première station ne signifie pas tomber immédiatement sur Marcel, bien au contraire. Dans la journée, une dizaine de conducteurs sont en service pour assurer aux usagers une rame toutes les cinq minutes. Et il peut s'en passer des choses dans le métro :
— une bande de voyous peut s'en prendre aux PJ ;
— des policiers peuvent faire un contrôle d'identité ;
— les collègues de Marcel, ou ses supérieurs, peuvent être un peu longs à la détente (pourquoi vous voulez le voir, qui êtes-vous ? Etc.)
Bref, à vous de faire vivre un peu cet endroit rempli de touristes.
Mais Marcel ne travaille pas aujourd'hui et ses collègues ne l'ont pas vu de la journée... En allant à son vestiaire, on retrouvera sa trace dans les toilettes, où il est noyé. Un papier griffonné à la hâte justifie son acte : sa femme l'a quitté et il n'a pu le supporter. C'est totalement faux, et n'importe quel collègue affirmera que l'écriture n'est pas celle de Chombier. Un personnage un peu observateur remarquera un petit trou dans le creux du bras. Quelqu'un a injecté quelque chose à Marcel qui l'a tué.
En fouillant son casier, les personnages vont découvrir que Chombier devait rendre un service à un vieux copain d'enfance. Il devait déposer une petite mallette métallique à la station St-Michel Notre-Dame, dans la consigne n° 23 (pour les curieux, elle est vide). Ils trouveront aussi une vieille photo de classe. On peut y reconnaître Marcel, mais ce qui donne vraiment un intérêt c'est le personnage entouré de rouge.
Traiter la photo avec un logiciel de « morphing » permettra de révéler le visage qu'a l'inconnu aujourd'hui. Trouver son nom et son adresse ne sera ensuite qu'une simple formalité. Il s'agit de Sébastien Latour, bien connu des services de police pour quelques accrochages lors de manifestations de l'Église de la Pure Humanité. Désormais, il ne reste plus qu'à le retrouver...
Sébastien devait effectivement organiser l'attentat à la bactérie dans le métro. Mais vu les petits problèmes survenus à la secte depuis un moment (et les PJ n'y sont pas étrangers), le plan a été changé. Marcel a donc été éliminé et l'attentat programmé ailleurs, dans un autre endroit très peuplé. Les PJ viennent d'engager une course contre la montre. Néanmoins, de nombreux événements peuvent venir se greffer dessus, ralentissant toujours un peu les personnages, juste histoire de les faire transpirer un peu.

Chez Seb, c'est bien

Le petit appartement de Sébastien est situé dans le XIIIe arrondissement.
Bien entendu, il n'y a personne... Après avoir fouillé un peu, les personnages trouveront, en dehors d'un mini labo à bactéries, de la poudre noire, du carton, du papier rouge... Un de ces papiers fins qui enveloppent le corps des fusées. Si à ces mots les joueurs n'ont pas fait « tilt » en ouvrant des yeux tout ronds, vous pouvez passer à autre chose car la partie sera terminée. Pour les autres, ils devraient déjà songer à la façon d'arrêter le plus grand feu d'artifice de l'année.

Oh la belle bactérie !

Les festivités commenceront à 23 h00 sur l'esplanade du Trocadéro. Imaginez quelques milliers de personnes en train de contempler le ciel dans la joie. Sourire béat, les yeux qui reflètent les éclats multicolores d'un feu d'artifice qui annonce, sans qu'ils le sachent, leur mort atroce et impitoyable.
C'est aux personnages d'empêcher que se reproduise ce qui est arrivé sur une petite île où les moutons broutaient tranquillement. Ladite île est désormais noyée sous de nombreuses couches de béton, d'argile, de plomb et d'autres matières ne laissant passer ni l'air ni les virus. Mais arrêter le feu d'artifice de l'année ne se fera pas sans quelques problèmes. Il est trop tard pour avertir leurs supérieurs et les personnages vont devoir agir vite et seuls !
Tout d'abord, ils ont intérêt à repérer la seule personne à savoir quelle fusée est piégée : Sébastien. Et pour arriver à le trouver, il faudra passer l'impénétrable cordon de police qui entoure les pompiers artificiers. Et à moins d'être pompier ou policier soi-même, ce côté-là de la fête est strictement interdit au public et donc aux personnages. A eux donc de trouver une solution, si possible discrète et non violente, pour se débarrasser de cet obstacle mineur.
Ensuite, dans le noir, ils vont devoir mettre la main sur Sébastien. Il est déguisé en pompier et affecté au déclenchement des fusées rouges et bleues. Si les personnages questionnent quelques pompiers, ils n'obtiendront rien sur un dénommé Sébastien Latour, ce type est inconnu au bataillon. Et pour cause, il a emprunté un uniforme et un nom, le vrai pompier dort tranquillement dans une poubelle non loin de là.
Une fois découvert, Sébastien essayera de lancer les fusées rouges puis prendra la fuite. Il traversera la foule, là où il est sûr que les Vénusiens qui le suivent n'agiront pas inconsidérément devant plusieurs milliers de témoins.
Si à minuit les personnages n'ont pas retrouvé Sébastien, il sera trop tard, ils auront échoué. Ils auront droit, en plus des conséquences habituelles, de passer le reste de cette incarnation à l'hôpital dans le service des contagieux.
Sébastien est attendu par une équipe de Stormtroopers qui sont là pour le couvrir. Une fois les fusées rouges dans le ciel, tous partiront pour le Japon où une secte amie va les planquer quelque temps.

Mais non c'est pas gore !

Si les PJ ont échoué, il y aura de nombreux morts et quantité de personnes contaminées. Bien entendu, l'attentat sera revendiqué par un groupe se nommant les Vénusiens, ce qui ne manquera pas de semer le trouble dans une certaine partie de la population. Les choses rentreront dans l'ordre grâce à une bonne campagne médiatique (révélant que les Vénusiens n'existent pas) menée par le camp des personnages. Mais le bilan pour le monde sera lourd, quelques centaines de morts et une bonne paranoïa pour les Parisiens. Toutes les sectes françaises seront impitoyablement contrôlées à tous les niveaux : perquisitions, contrôles fiscaux, etc.
Résultat pour les PJ : une limitation s'ils n'ont pas empêché l'attentat, une de plus s'ils n'ont pas réussi à faire démanteler la filiale française de l'Église de la Pure Humanité.

Happy end ?

Les PJ ont tout réussi ? Ok, l'Église de la Pure Humanité ne reviendra pas en France avant quelques mois, voire quelques années. Un grand battage médiatique mettra les gens en garde contre les sectes. Les personnages auront bien mérité une belle récompense en plus d'être chaudement félicités.
Dans tous les cas, le camp des PJ, et les autres, feront désormais un peu plus attention à ces fausses religions qui naissent un peu partout de par le monde. Une leçon d'humilité en quelque sorte...

Ins' Family : des familiers comme s'il en pleuvait...

Bien que de nombreuses possibilités soient offertes dans les règles quant à la forme des familiers et leurs attitudes, il semble tout de même utile de rappeler que cela pourrait aller beaucoup plus loin, votre imagination ne faisant que fixer des limites, assez floues qui plus est. L'idée est donc de vous proposer quelques familiers, pouvant aussi bien resservir pour vos créations de personnages (55-, familier (divers)) ou, pourquoi pas, comme base d'intrigue pour un scénario pas classique. Ce type de familier peut donc être obtenu grâce au pouvoir 551 (car il faut tout de même noter qu'une poupée est un jouet) qui deviendra donc 551 - Objets usuels.
Notre sélection du jour est donc composée de...

Mégaoct, familier informatique au service de Vapula
Fo : na* Ag : na Vo : 4 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 1
PP : 10 *Talent* : Informatique +2.
Pouvoirs : Cauchemar +1 (326), Folie +1 – « jeuvidéomania » (154), Charme +1 (131).
Apparence : Micro-ordinateur portable dernier cri avec écran couleur.

Sastan, le jeu qui sent le rôle, familier au service de Scox
Fo : na Ag : na Vo : 4 Pe : 4 Pr : 3 Ap : 3
PP : 11 *Talents* : Jeu de rôle +1 (Vo), Savoir-faire +1.
Pouvoirs : Polymorphe +1 (266), Contrôle des humains +1 (361), Arme de contact mobile (415), Possession +1 (spé).
Apparence : Jeu de rôle répondant à tous les souhaits de celui qui l'achète.

Electro-trasher, familier musical au service de Furfur
Fo : na Ag : na Vo : 4 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 2
PP : 11 *Talents* : Trash +1, Guitare +1.
Pouvoirs : Onde de choc +0 (124), Énergie +0 (123), Bond +1 (333), Suicide +0 (spé).
Apparence : Super chouette guitare électrique avec laquelle même un type qui a deux mains gauches peut être bon.

Refrigérator, familier frigorifique au service de Crocell
Fo : 4 Ag : 3 Vo : 1 Pe : 2 Pr : 3 Ap : 1
PP : 6 *Talents* : Corps à corps +2.
Pouvoirs : Glace +1 (122), Immunité au froid (214), Vitesse +1 (334).
Apparence : Gros réfrigérateur avec une partie congélateur.

Dring, familier téléphonique au service de Baalberith
Fo : na Ag : na Vo : 5 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 2
PP : 10 *Talents* : Baratin +1, Discussion +1.
Pouvoirs : Volonté (353), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324).
Apparence : Téléphone portable high tech.

Danver 100 %, familier d'été au service de Kobal
Fo : 2 Ag : 2 Vo : 4 Pe : 2 Pr : 2 Ap : 2
PP : 10 *Talents* : Esquive +1, Corps à corps +1.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +1 (113), Gag absurde +1 (spé).
Apparence : Tee-shirt Denver©®™ « le gentil dinosaure ».

Grododo, familier reposant au service de Beleth
Fo : 1 Ag : 1 Vo : 5 Pe : 4 Pr : 2 Ap : 1
PP : 12 *Talents* : na
Pouvoirs : Sommeil +1 (132), Volonté (245), Cauchemar +1 (326), Cauchemar mortel +1 (spé).
Apparence : Gros oreiller bien moelleux.

Blastronche, baby-sitter au service de Bifrons
Fo : 2 Ag : 2 Vo : 4 Pe : 3 Pr : 1 Ap : 2
PP : 10 *Talents* : Parler bébé +0 (Pe), Faire un rot bien sonore +0 (Vo), Poussette +1.
Pouvoirs : Peur +0 (134), Maladie +0 (151), Laideur +1 (156), Résurrection +1 (spé).
Apparence : Poussette bleu marine avec des pneus de cross blancs.

Toudedant, familier qui préserve de tout sauf du ridicule au service d'Andréalphus
Fo : na Ag : na Vo : 4 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 2
PP : 12 *Talents* : na
Pouvoirs : Énergie sexuelle +1 (143), Maladie +1 (151), Stérilité +1 (152), Orgasme mortel +1 (spé).
Apparence : Préservatif rose au goût vanille.

Lesien, familier culinaire au service d'Haagenti
Fo : na Ag : na Vo : 3 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 3
PP : 9 *Talents* : Cuisine +3, Donner envie de manger (Pe) +2.
Pouvoirs : Artistique (342), Maladie +2 (Boulimie - 162), Lire les pensées +1 (323).
Apparence : Mijoteuse façon grand-mère.

P'tit jaune, familier « Jaws©®™ » au service de Vephar
Fo : 3 Ag : 3 Vo : 1 Pe : 2 Pr : 1 Ap : 2
PP : 7 *Talents* : Corps à corps +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Queue +1 (115), Vie subaquatique +1 (spé).
Apparence : Canard en caoutchouc jaune qui fait « pouêt ! » quand on appuie dessus.

Geurlle, familier étrangleur au service de Caym
Fo : 5 Ag : 2 Vo : 1 Pe : 2 Pr : 1 Ap : 2
PP : 7 *Talents* : Corps à corps +2.
Pouvoirs : Poison +1 (161), Griffes +2 (113), Force (351).
Apparence : Collier étrangleur en inox pour les gros chiens.

Maiouitébo, familier de beauté au service de Shaytan
Fo : na Ag : na Vo : 4 Pe : 4 Pr : 4 Ap : 4
PP : 11 *Talents* : -
Pouvoirs : Apparence +1 (146), Laideur +1 (156), Décrépitude +2 (spé).
Apparence : Superbe miroir avec un cadre en bois précieux.

Comme quoi les familiers peuvent être bien pratiques pour tout démon qui saurait s'en servir, mais que ces quelques exemples ne vous empêchent pas d'en créer d'autres, encore plus vicieux, avec l'accord du meneur de jeu, bien entendu...

* *na : non applicable*

Les Stormtroopers du Trocadéro

Pareil que dans la deuxième partie, mais avec en plus une voiture de poursuite et un van blindé camouflé (voir *Scriptarium Veritas*).

Sébastien Latour

Fo 2 Vo 2 Ag 2
Pe 2 Pr 1 Ap 1
Talents : Explosifs +1, Déguisement +2, Discrétion +2, Manipulation +2, Armes de poing +1, Corps à corps +1, Baratin +1.
Apparence et comportement : Sébastien est un terroriste professionnel fanatique. As du déguisement, il se fond dans la foule avec une facilité déconcertante et n'a jamais été pris en flagrant délit (ce qui explique qu'il ne soit pas en prison). Il opère depuis quelques années pour l'Église de la Pure Humanité, à laquelle il a voué son existence.

texte
Mathieu Gaborit
& Guillaume Vincent
illustration
Sandrine Gestin
plan
Cyrille Daujean

LES AUTOMATES DE CITÉS

Pour Écryme, la geste des traverses

RÊVENT-ILS MÉCANIQUES ?

Ce scénario peut être entrepris par un meneur de jeu et des personnages légèrement expérimentés.

Où l'on découvre l'histoire de Rémy d'Aigretent

Rémy naît à Venice, d'un père horloger. Durant toute son enfance, il vit dans la boutique de son père où il apprend la science des horloges et de leurs mécanismes délicats. Mais il se découvre bien vite une passion pour l'urbatechnologie, plus audacieuse à son goût. Son père se saigne aux quatre veines pour l'envoyer à l'université d'urbatechnologie d'Eole. Rémy se révèle pourtant trop doué et se fait renvoyer après avoir présenté une thèse jugée trop révolutionnaire par ses professeurs. Cette thèse affirmait notamment qu'une ville ne devait plus se penser en termes d'architecture, mais d'hommes. Rémy soutenait qu'il fallait peut-être envisager de construire des hommes pour la ville : des automates...

Rémy revient donc à Venice et reprend l'horlogerie de son père décédé entre temps. C'est dans l'arrière-boutique qu'il construit ses premiers automates (les « citoyens parfaits » de sa thèse). Ses créations sont rapidement remarquées par une partie de la haute société venicienne. On lui achète non seulement ses automates (qui décorent et égayent les grandes maisons bourgeoises), mais également ses mécanismes bizarres et inventifs (les rouages de la grande horloge de Messidor, par exemple). Ses plus remarquables créations tiennent à un mécanisme, très en avance sur son temps, qui gère « l'automatisation » et permet, pour reprendre l'exemple de l'horloge de Messidor, de « programmer » le passage des automates (qui peut ainsi varier presque quotidiennement).

Mais les Loges scientistes (appuyées officieusement par les compagnies théâtrales qui y voient une concurrence déloyale) dénoncent cette « pensée ou conscience mécanique ». Les automates sont montrés du doigt et deviennent rapidement un symbole d'hérésie. La haute société venicienne se désolidarise de Rémy qui perd presque tous ses clients et sources de revenus. Il ne survit que grâce à la Compagnie des Marionnettistes qui lui achète désormais tous ses automates (qui surpassent les marionnettes classiques et permettent des spectacles plus audacieux).

Mais Rémy estime que ses automates sont un échec. Cela le fait longuement réfléchir au point qu'il pense s'être trompé du tout au tout. La « pensée mécanique » se révélant sans avenir, il oriente ses recherches vers l'éducation des humains, ou comment « gérer les occupations humaines de façon mécanique pour libérer l'homme de ses défauts ». Il réunit autour de lui quelques disciples et développe longuement cette thèse, élaborant avec eux les plans d'une ville nouvelle, Urbis, où il pourrait appliquer en toute liberté ses théories. Mais Rémy gêne les Loges scientistes, qui obtiennent à son encontre une procédure d'exil pour « exercice illégal de l'enseignement ». Il quitte Venice avec ses disciples, bien décidé à construire Urbis. Il finit par trouver un seigneur traversier qui, contre quelques « jouets » mécaniques, lui prête une traverse, des hommes et du matériel pour bâtir la petite cité. Urbis, de la taille d'un petit bourg, s'achève deux ans après. Seulement, la plupart des mendiants et autres arpenteurs affamés que Rémy avait invités à Urbis se rendent compte bien vite de sa folie. En commandeur de la ville, il organise le moindre déplacement, rationalise à l'extrême le travail et les plaisirs. Le mécontentement gronde et Rémy se résout à droguer les habitants. Aujourd'hui, la ville marche au ralenti, peuplée de gens privés de toute volonté...

Jusqu'à ce que Fexton, l'un des disciples de Rémy, confronté à la folie patente de son maître, découvre qu'il est prisonnier à Urbis (le seul lien avec l'extérieur, c'est un dirigeable que seul Rémy sait conduire). Il va donc chercher à prévenir l'extérieur pour que l'on vienne le délivrer...

Où l'on découvre comment Fexton prévient « l'extérieur »

Rémy a chargé le Pantin, le maître de la Compagnie des Marionnettistes de Venice, d'empêcher que l'on s'intéresse de trop près à ses recherches (surtout à Urbis). En échange, il fournit tous les deux ou trois ans de nouveaux automates de sa fabrication. Pour cela, il dispose d'un dirigeable avec lequel il livre les marionnettes, dissimulées dans des statues de plâtre, à la seigneurie voisine. Ces statues sont ensuite acheminées jusqu'à Venice et vendues aux Tours d'Adjudication, à un prix largement supérieur à leur qualité artistique (afin de décourager d'éventuels acheteurs). A chaque fois, seul un homme de la Compagnie des Marionnettistes, Henri Sarraut, se porte acquéreur des statues. Il les ramène au siège de la compagnie, dans le palais des Cent sept Théâtres, où elles sont brisées afin d'en extraire les précieux automates.

C'est par ce biais que Fexton va essayer de transmettre son « message ». Chargé par Rémy d'assembler les automates et de les entourer de plâtre (ses talents de sculpteur font de lui le seul apte à modeler les statues qui dissimuleront les automates), il substitue à l'un d'eux une unique tête « parlante » avec un message. Toutefois, il manque une mécanique géniale, que seul Rémy connaît, permettant de faire parler la tête. Il peut juste y inclure le message (sur le principe d'une partition pour orgue de barbarie). Afin d'alerter l'extérieur, il sculpte la statue de plâtre à l'image de son ancienne fiancée, sœur d'un certain Julien Bertillon, adjudicateur vénicien. Il espère donc que Julien aura l'occasion d'apercevoir la statue, aux Tours d'Adjudication, et sera suffisamment intrigué pour s'en porter acquéreur. Le plan de Fexton marche dans une certaine mesure. L'adjudicateur, responsable de la vente et ami de Julien prévient celui-ci qu'une statue représente de manière frappante le visage de sa sœur. Julien achète la statue malgré son prix et la ramène chez lui. Il vient sans le savoir de signer son arrêt de mort. Le marionnettiste Henri Sarraut va suivre Julien et va prévenir son maître, le Pantin. Ce dernier va faire assassiner Julien (en louant les services d'une jeune mercenaire methalumienne et avec l'aide de ses fidèles hommes de main) et tenter de récupérer la statue, afin d'effacer toute trace qui puisse mener à Rémy.

ACTE I
Un automate assassin

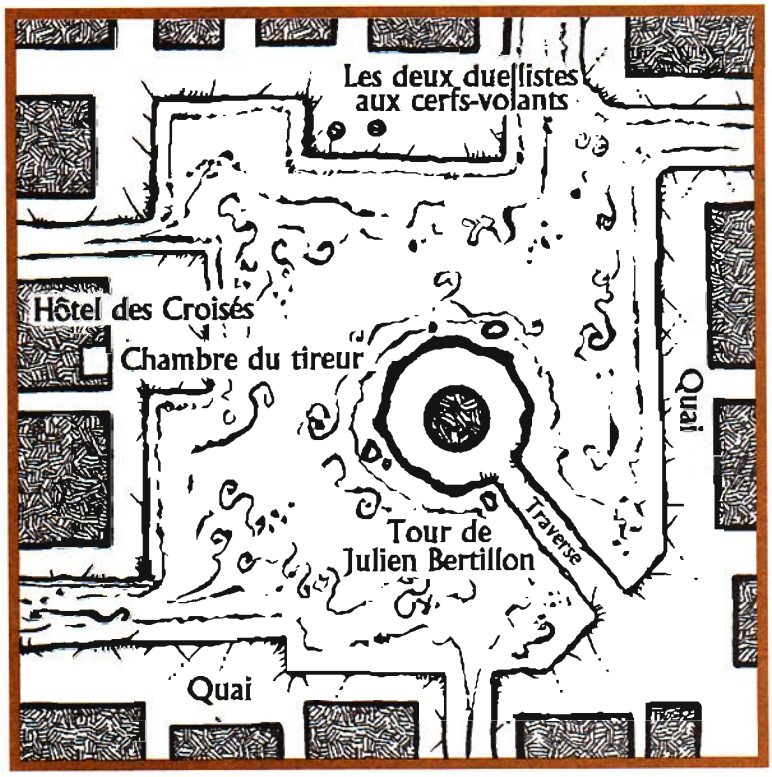
Où les personnages sont confrontés à un meurtre inexplicable

L'un des personnages est invité, avec ses amis, chez un certain Julien Bertillon, adjudicateur. A cet effet, choisissez l'un des personnages qui le connaîtrait d'une manière ou d'une autre. Pour les besoins de l'aventure, il s'agira d'un très bon ami dont le personnage est redevable (il pourrait, par exemple, lui avoir fourni quelques objets précieux, par le biais des Tours d'Adjudication).

Julien habite une petite tour cernée par l'écryme, à la périphérie de Venice. Une petite traverse (longue de trente mètres environ) est l'unique passage pour s'y

Les marionnettes de Rémy

Les marionnettes conçues par Rémy pour la Compagnie des Marionnettistes sont des automates de taille humaine fabriqués dans un alliage très léger (mais très peu résistant). L'aspect extérieur du pantin est assez rudimentaire et il ne peut tromper un observateur qu'une fois habillé de pied en cap (y compris les mains). Par contre, les mouvements sont étonnamment bien reproduits pour une construction mécanique. Ces mouvements sont commandés par cinq petits mécanismes implantés dans le dos de l'automate. Les marionnettistes attachent à ces mécanismes des fils fins et résistants. Reliés à leur main droite, ces fils servent à commander l'automate comme on le ferait d'une marionnette classique. Mais, et c'est toute l'originalité du système, sans avoir à se trouver au-dessus de la marionnette, ni à faire des gestes amples : un mouvement du doigt suffit. Il est à noter que la résistance de ses fils et la légèreté de l'automate font qu'un marionnettiste peut le soulever au-dessus du sol (pourvu que lui-même soit sur un toit).



rendre. Les personnages sont accueillis par Julien lui-même, un grand escogriffe aux longs cheveux bruns et sa femme, Hélèna, une dame ravissante aux grands yeux verts.

Durant l'apéritif (au rez-de-chaussée de la tour, une pièce confortable entourée de grandes baies vitrées), les personnages peuvent observer un duel de cerfs-volants (voir *Écryme* page 193). Un ballet majestueux qui amène par deux fois les cerfs-volants à raser la Tour...

Notons que jusqu'ici, il s'agit d'une soirée parfaitement anodine. Bien sûr, la conversation de Julien est en soi fort instructive : il connaît bien les dessous de Venice et évoquera avec finesse les derniers grands événements de la vie vénicienne.

Soudain, on sonne à la porte. A travers la vitre, les personnages aperçoivent une étrange compagnie : un mime, grimé de blanc (une arbalète de poing pendue le long de sa hanche), accompagné d'une jeune femme. Julien s'entretient quelques minutes avec la jeune femme. Celle-ci, âgée d'une trentaine d'années, étonne avec ses cheveux courts, presque blancs, et ses vêtements, un pantalon et une veste ample de facture traversière. On s'aperçoit rapidement que l'homme est muet et que la femme traduit ses gestes. Si les personnages dressent l'oreille, ils entendront qu'il est question d'une statue. Peu après, Julien s'excuse auprès de ses invités, annonçant qu'il en a pour quelques minutes. Il monte dans son bureau, suivi par les deux visiteurs. Le temps passe et Hélèna observe nerveusement l'escalier qui mène à l'étage. Quelques minutes après, un cri strident retentit, celui de la jeune femme... Hélèna se précipite, et à sa suite, n'en doutons pas, les personnages.

Dans la pièce, ils découvrent les deux corps inertes de Julien et de la jeune femme. Le premier est prostré dans son fauteuil, un carreau d'arbalète en plein cœur. Quant à la jeune femme, elle est étendue devant la fenêtre, un carreau (du même type que celui qui a tué Julien) profondément enfoncé dans l'œil droit... Si l'on se penche par la fenêtre, on aperçoit les deux duellistes ranger leur cerfs-volants.

A côté du bureau, se trouve une statue décapitée (d'environ un mètre soixante-dix). Des morceaux de plâtre traînent un peu partout sur le sol (et sur les doigts de la jeune femme). Le mime est introuvable dans toute la tour. Son absence est inexplicable : personne n'a pu avoir le temps matériel pour s'enfuir par la fenêtre (surtout avec l'écryme en contrebas).

Hélèna demandera à l'un des personnages de prévenir la police. Celle-ci reconnaît rapidement, dans la description du mime, l'un de ceux qui officie non loin de là. Ce dernier sera arrêté, une heure après, et amené à la préfecture alors qu'il clame son innocence. Il sera accusé du meurtre de Julien, bien que le policier chargé de l'enquête se demande encore comment il a pu s'y prendre...

Dès lors, les personnages doivent être décidés à faire le jour sur ce meurtre odieux. Le personnage, ami de Julien, devrait, en tout état de cause, vouloir élucider ce meurtre dont le coupable, désigné par la police, semble bien trop évident. Si cela ne suffit pas pour motiver les PJ, la femme de Julien, désespérée, proposera de dédommager les personnages qui veulent l'aider : elle n'est pas satisfaite par les explications de la police.

Où il est question des dessous du meurtre de Julien

La jeune femme, une mercenaire engagée par le Pantin, se présente à la tour de Julien avec l'un des automates les plus perfectionnés de Rémy (voir ci-contre) déguisé et grimé comme un obscur mime que le Pantin a vu traîner dans le quartier. Une fois seule dans le bureau avec Julien, elle actionne l'automate qui foudroie l'adjudicateur avec son arbalète. Elle jette immédiatement l'automate dans l'écryme (sans bruit, étant donné sa densité). Puis elle casse la statue. Surprise, elle ne découvre qu'une tête d'automate, et non l'automate entier qui était prévu. Toutefois, elle fait signe, comme convenu, à l'un des duellistes de cerf-volant (notons dès à présent que les deux duellistes et l'arbalétrier sont des hommes de main du Pantin) qui amène son engin près de la fenêtre. La jeune femme y accroche la tête, puis pousse un cri (elle devait jouer celle qui aurait découvert le corps de Julien). Mais le Pantin n'a voulu prendre aucun risque. Un troisième larron, posté sur une bâtisse en face de la tour, presse la détente de son arbalète. Elle s'écroule, touchée à mort. Le Pantin a réussi son coup, bien qu'il ait dû sacrifier l'une de ses plus belles machines. Mais le secret d'Urbis était en jeu et avec lui, les prochaines livraisons d'automates...

Où l'on évoque les pistes à suivre

Le mime

Si les personnages obtiennent le droit de le visiter en prison, il clamera son innocence (ce qu'il ne cesse de faire depuis son arrestation). Il ne comprend rien à ce qu'on lui reproche. Comme chaque soir, il faisait son spectacle sur la place des Anges et des dizaines de témoins sont là pour le confirmer. Mais les policiers se disent qu'un complice a pu le remplacer. De plus, l'homme a un passé houleux (il a déjà été arrêté trois fois pour vol à la tire). L'argument, bien faible, ne devrait pas, en toute logique, satisfaire les PJ. Une enquête sur ce mime dans le « milieu » confirmera qu'il n'a pas la « carrure » d'un meurtrier. Tous ceux qui le connaissent jurent qu'il aurait été la dernière personne à perpétuer un meurtre, de surcroît sur une personne aussi importante qu'un adjudicateur.

La jeune femme

Inconnue des services de police et des gens du quartier, les personnages ne pourront rien apprendre sur elle. Et pour cause, elle est arrivée le matin même par le

train de Méthalume. Mercenaire, elle a répondu à une invitation du Pantin et a été payée pour assassiner Julien. Sur son corps, les personnages n'ont trouvé que des faux papiers.

Les cerfs-volants

Si les personnages ont regardé par la fenêtre du bureau de Julien, ils ont vu les deux duellistes ranger leurs cerfs-volants. Il est fort probable qu'ils tenteront d'arrêter les deux hommes. Cela est malheureusement impossible : ils n'ont pas le temps matériel de les rejoindre (voir plan). Les deux hommes auront disparu. Toutefois, il est possible d'interroger des flâneurs qui déambulaient sur le quai. L'un d'eux affirmera qu'il a vu l'un des cerfs-volants voler assez longtemps près de la fenêtre, « celle de la tour là-bas, vous voyez ? » dira-t-il en désignant la tour de Julien. Il ajoute également que les deux hommes, en ramenant leurs cerfs-volants, ont décroché de l'un d'eux un objet. « Mais j'peux pas vous dire, messieurs, à quoi y'ressemble. Désolé ! » Les personnages n'apprendront rien de plus de cet homme-là. Par contre, un gamin, qui admirait le duel de cerfs-volants, viendra à eux et confirmera cette version. Il ajoutera qu'il connaît ce type de cerf-volant et peut indiquer aux personnages le nom de l'artisan qui les fabrique. Le garçon est un passionné de ce genre de duel et assaillira les personnages de précisions techniques sur les deux cerfs-volants utilisés par les duellistes. Il faudra toute la patience du monde pour le faire taire.

Le fabricant, monsieur Gallit, tient une boutique, *Apparence*, dans le quartier des artistes. On le trouvera en train de réparer un cerf-volant lacéré. C'est un petit homme frêle, les cheveux grisonnants, la moitié du visage cachée derrière d'énormes lunettes aux montures argentées. Même avec toute la meilleure volonté du monde, monsieur Gallit ne pourra pas aider les personnages. Il vend près d'une dizaine de ces cerfs-volants chaque mois. Il est disposé (si on le dédommage avec tact) à fournir une liste de ses clients depuis les six derniers mois (près d'une cinquantaine). Pour l'instant, cette liste est inutilisable. Une enquête auprès des acheteurs est, sinon fastidieuse, du moins terriblement difficile. La plupart des clients sont des gens aisés qui ne se laisseront pas déranger facilement. Notons que l'artisan ne peut naturellement pas décrire tous ses clients. « J'ai autre chose à faire, moi, messieurs. Je travaille ! »

Les immeubles voisins

Un seul fait peut intriguer les personnages. A l'hôtel des Croisés, dont la façade donne sur la tour de Julien, le maître d'hôtel déplore le bris d'une serrure dans une chambre, au second étage. Sur place, les personnages pourront juger de l'excellente vue sur la fenêtre du bureau de Julien dont pourrait disposer un tireur. Un employé, contre quelques liges (il viendra lui-même aux personnages s'ils sont montés à l'étage pour examiner la chambre), affirmera avoir croisé un homme masqué (un masque classique sans signe distinctif) sortant de la chambre, avec un superbe étui à violoncelle. Il n'en a pas parlé au maître d'hôtel de crainte qu'on l'accuse de n'avoir rien tenté pour arrêter l'inconnu.

Cette visite à l'hôtel n'a qu'un seul but : permettre aux personnages de s'assurer qu'un tireur isolé a bien assassiné l'inconnue.

La statue

Hélèna, la femme de Julien, se souvient très bien que son mari l'a ramenée chez eux il y a deux jours. Julien venait de l'acheter aux Tours d'Adjudication pour une raison bien précise : c'était une réplique saisissante de sa sœur, aujourd'hui décédée. Si les personnages demandent comment, Hélèna répondra qu'elle est morte à l'Asile humaniste après une terrible dépression nerveuse.

A l'Asile humaniste, (voir *Écryme*, page 155), un médecin se souviendra de mademoiselle Bertillon. Cette dernière n'avait pas supporté la disparition inexpliquée de son jeune fiancé, un certain Fexton. L'Asile humaniste ne conservant que les archives de l'année en cours, les personnages ne pourront rien apprendre de plus. Par contre, s'ils tentent de retrouver dans Venice la trace de Fexton (Hélèna leur donnera l'adresse où il vivait avec la sœur de son mari), les personnages en seront pour leurs frais. L'appartement a été vendu ainsi que tous les biens qu'il renfermait. Toutefois, la logeuse, une vieille dame rachitique, pourra les renseigner. Elle se souvient de Fexton « à cause qu'il rentrait tard dans la nuit » et la réveillait en montant à l'étage. Une fois, curieuse, elle lui avait demandé les raisons de ces déambulations nocturnes. Fexton lui avait répondu « je travaille avec un génie, un créateur, et nous avons besoin du jour et de la nuit pour l'écouter ».

Les personnages n'apprendront rien de plus de ce côté.

Aux Tours d'Adjudication

(voir Écryme, page 156)

Elles sont gardées jour et nuit par des mercenaires, et chaque visiteur est fouillé à l'entrée (et doit y déposer toutes ses armes). En arrivant aux Tours, les personnages pourront remarquer de nombreux étendards noirs qui pendent le long des fenêtres. Les adjudicateurs rendent hommage au très respecté monsieur Bertillon, assassiné, dit-on, par un cambrioleur. Les personnages n'auront aucun mal à pénétrer dans les Tours. La mort de Julien Bertillon a frappé les esprits. Un homme, le marquis de Pishop, va se charger de les guider. Le marquis, qui mesure moins d'un mètre cinquante pour quatre-vingt kilos, est vêtu de vêtements amples rouges et orangés. Il porte une superbe rapière au côté qui traîne sur le sol, créant une sorte de staccato grinçant. Malgré les apparences, le marquis est un homme efficace. Il est chargé de veiller sur la sécurité des objets qui transitent par les Tours et commande à la plupart des mercenaires de garde. Il va conduire les personnages jusqu'à Phelypeau Ladert, un homme carré et austère, qui organise depuis le début la vente des statues de plâtre.

Phelypeau racontera tout ce qu'il sait. Il ignore d'où proviennent les statues. Un jour, elles lui sont parvenues par l'entremise d'un obscur antiquaire. Depuis, il touche une large commission pour les mettre en vente (une fois tous les deux ans environ), bien qu'elles n'aient guère d'intérêt artistique. Il dit surtout que, pour chaque mise en vente des statues, un seul homme s'en porte acquéreur, un certain Henri Sarraut, marionnettiste de son état.

La Compagnie des Marionnettistes

L'utilisation des automates de Rémy a permis à la Compagnie des Marionnettistes de se forger une grande réputation à Venice, tant pour ses spectacles que pour ses facéties (voir *Écryme*, page 193). Pour autant, la plupart de ses membres ne sont que d'aimables Veniciens en mal de fantaisie. Ils s'accordent tous pour préserver le secret sur la véritable nature des marionnettes (par esthétisme uniquement), mais aucun d'entre eux (à l'exception du Pantin, leur chef) n'irait jusqu'au meurtre pour protéger ce mystère.

Personne (sauf Henri) ne connaît la provenance des automates. Ils savent seulement que le Pantin les conserve chez lui (ils le confieront aux personnages sans aucune réticence si on leur demande poliment).

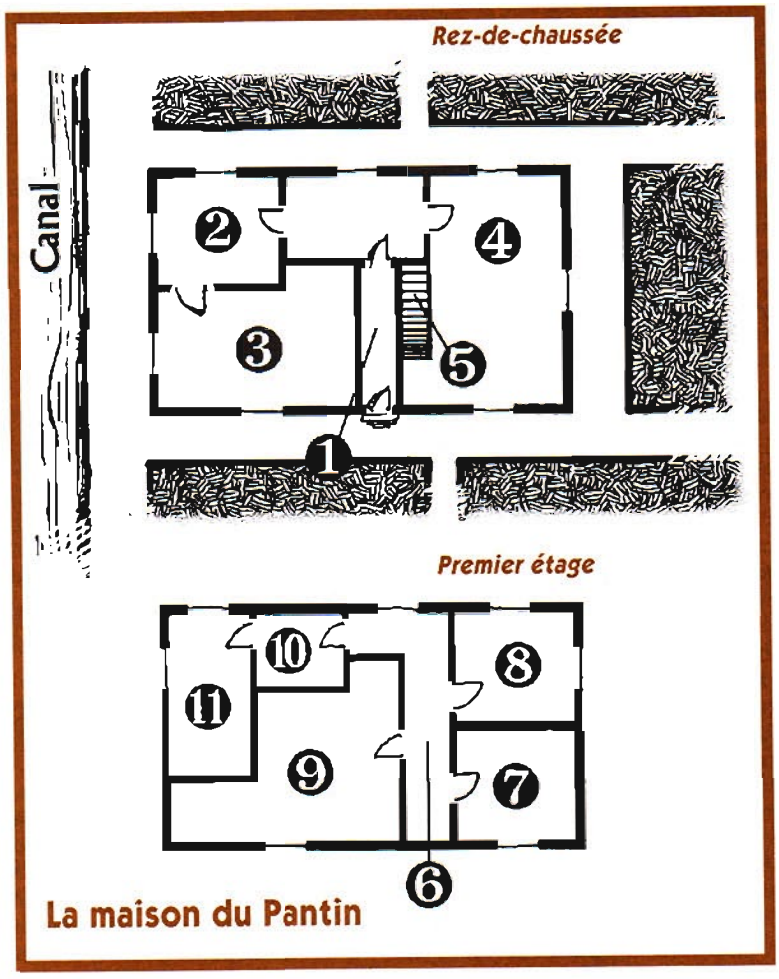
Au siège de la Compagnie des Marionnettistes, les personnages qui ont la liste de M. Gallit (l'artisan de l'*Apparence*) pourront découvrir que deux des marionnettistes de la compagnie ont acheté des cerfs-volants, la veille du meurtre de Julien. A écouter les marionnettistes, ces deux hommes habitent chez le Pantin où ils réparent les automates défectueux.

Chez Henri Sarraut

Henri Sarraut habite dans les quartiers miniers, une bicoque branlante constituée de poutrelles de fer et de vieilles pierres, qui confèrent à l'ensemble un aspect inachevé et menaçant (des gargouilles surgissent çà et là sur la façade).

Henri Sarraut n'est pas au fait de l'affaire entre le Pantin et Rémy. C'est un marionnettiste consciencieux, amoureux de son métier, qui, à la demande du Pantin, achète les statues aux Tours d'Adjudication. Il est persuadé que les statues de plâtre ne servent qu'à dissimuler le secret de fabrication des automates (ou tout du moins l'emplacement de l'atelier où ils

Marionnette



A la seigneurie de Natesh (gardes et échassiers)

Pe : 8 ; Ini : 1d+2 ;
Vi : 20 ; Bl. maj. : 10 ;
Protection : 2
Pugilat att : 8, par : 6 ;
Escrime att : 13, par : 12 ;
Tir : 9
Armes : rapière (dégâts 7 ; att : 2 ; par : 2) ;
pistolet (difficulté 4d ; cad : 1 par séquence ; dégâts : 10).

Le Pantin et ses hommes

Pe : 10 ; Ini : 2d ; Vi : 24 ;
Bl. maj. : 12 ; Protection : 2
Pugilat att : 10, par : 8 ;
Escrime att : 14, par : 14 ;
Tir : 10
Armes : rapière (dégâts 7 ; att : 2 ; par : 2) ;
pistolet (difficulté 4d ; cad : 1 par séquence ; dégâts : 10).

sont fabriqués). Il a appris le meurtre de Julien Bertillon avec horreur, découvrant ainsi que son maître n'avait reculé devant rien pour récupérer les précieux automates. Depuis, il se morfond chez lui, hésitant à se rendre directement à la police pour tout avouer ou à en parler d'abord à ses compagnons marionnettistes.

Il faut jouer Henri comme un homme profondément désespéré, un grand naïf croyant que le Pantin est allé jusqu'à tuer pour préserver le secret de la nature des marionnettes. Il sera facile pour les personnages de le faire « craquer » en aiguisant ses remords et ainsi, de connaître l'adresse du Pantin.

Conclusions de l'enquête

A ce moment de l'aventure, les personnages ont pu dans une certaine mesure reconstituer le puzzle de cette sombre affaire (s'ils ont épuisé toutes les pistes). Un trafic de statues, dissimulant bien sûr quelque chose, s'est trouvé bouleversé par l'apparition d'une statue représentant la sœur de Julien. Celui-ci a acheté la statue, au grand malheur de Henri Sarraut. Lui ou un autre (?) organise peu après un attentat afin de voler la statue, ou plutôt, ce qu'elle contenait. Les personnages peuvent même supposer que Fexton, le fiancée de la sœur de Julien, a dû vouloir attirer l'attention de Bertillon en modelant cette statue aux traits de sa fiancée. Quant à Fexton, il aurait disparu après avoir suivi les enseignements d'un « génie » (témoignage de la logeuse).

A tout moment, vous pouvez juger que le Pantin a remarqué les efforts des personnages (s'ils ont été suffisamment indiscrets). Il utilisera ses hommes de main pour monter un accident meurtrier et, si cela ne suffit pas, un véritable meurtre (il s'agit surtout d'effrayer les personnages).

Où les personnages se retrouvent face au Pantin

Cette partie du scénario peut être très sanglante. Le Pantin est un homme prévoyant et sa maison est truffée d'automates plus dangereux les uns que les autres. Vos personnages ont tout intérêt à avoir compris que s'introduire dans la maison du Pantin est dangereux. Si les PJ se présentent chez le Pantin, il niera toutes leurs accusations, les mettra dehors et demandera aussitôt à ses hommes de main de s'en débarrasser. Le seul moyen d'en savoir davantage est de pénétrer chez le Pantin.

La maison du Pantin
(voir plan ci-dessus)

Note générale : Toutes les fenêtres de la maison comportent des barreaux. La maison dispose de l'électricité (le générateur est au grenier). Il n'y a aucune ouverture sur le toit.

1- Couloir d'entrée. La porte d'entrée, en bronze, nécessite un jet sous mécanique à 3d pour être crochetée. Dans le couloir, un automate représentant un innocent flûtiste (de taille humaine). Pour pénétrer dans la pièce suivante, il faut seulement abaisser la flûte (la porte s'ouvre alors automatiquement). Sinon, la flûte projettera un dard empoisonné (jet d'esquive sous Athlétisme/dégâts : 2 blessures, jet sous Constitution à 2D, échec : 3 blessures).

2- Cuisine.

3- Chambre du majordome.

4- Salon. La pièce, richement meublée, est peuplée de petits automates (du singe battant du tambour haut de vingt centimètres à la princesse de taille humaine papillonnant des yeux). La nuit, le Pantin laisse en marche le Croque-mitaine, une silhouette courbée qui fait le tour de la pièce (elle avance sur un petit rail). Cet automate a pour but d'effrayer les cambrioleurs. Constitué principalement de verre, il risque de réveiller toute la maison si les personnages tirent dessus.

5- L'escalier menant à l'étage. Lorsque l'on emprunte l'escalier, on découvre à mi-chemin une niche creusée dans le mur. A l'intérieur se tient un automate (d'un mètre environ) représentant un musicien en costume tenant des cymbales. Son œil gauche est tourné vers le haut, son œil droit vers le bas. Il faut, pour le neutraliser, appuyer sur l'œil gauche lorsqu'on monte l'escalier et sur l'œil droit lorsqu'on le redescend. Sinon, le musicien se mettra à jouer de ses cymbales et réveillera toute la maison. Un jet sous Mécanique à 2d révélera le mécanisme actionnant l'automate et permettra de le rendre inoffensif.

6- Tout au bout du couloir, se tient un chasseur traversier armé d'un mousquet. Pour s'engager sans risque dans le couloir, il faut avoir au préalable tourné un petit guéridon disposé en haut de l'escalier. Si cela n'a pas été fait, le chasseur fera feu dans l'alignement du couloir (avec tir 8, difficulté de 2d).

7- Chambre de Scadarro (voir caractéristiques ci-contre).

8- Chambre de Luigi (voir caractéristiques ci-contre).

9- Atelier. Cette pièce est un vaste capharnaüm. Des automates et des marionnettes, attendant d'être réparés, y gisent en pièces détachées. Sur une table, il y a la tête envoyée par Fexton, entourée de morceaux de plâtre.

10- Cette antichambre est l'ultime rempart du Pantin. La pièce abrite deux petits automates représentant des lutins. Ils ont la particularité d'être... électrifiés et tiennent une baguette métallique. Si la porte est ouverte (pour ne pas les déclencher, il faut posséder la clé), ils commenceront à avancer sans un bruit en brandissant devant eux leur baguette. Rappelez-vous qu'ils mesurent moins de

cinquante centimètres. Si les personnages s'introduisent dans la pièce sans lumière, ils risquent d'être désagréablement surpris (électricité : 3 blessures).

11- **La chambre du Pantin.** La pièce est décorée avec soin. Près du lit, on trouvera un coffre (dont la clé est au cou du Pantin) renfermant 500 hurles (soit 50 000 liges !). Il est très probable que les personnages auront réveillé le Pantin (souhaitons le contraire...). Il s'est caché derrière son bureau, un pistolet dans chaque main. Ensuite, il se battra avec sa rapière (voir ses caractéristiques en marge).

Le Pantin

Si les personnages le capturent, ils apprendront que Rémy est venu le voir, la veille de son départ de Venice. En échange des automates, le Pantin devait s'arranger pour qu'aucun curieux ne s'avise de retrouver Rémy. Le Pantin ne sait pas réellement ce qu'est Urbis. Il sait que Rémy avait pour but de construire une ville qui éduquerait ses habitants, et qu'il devait y construire de nombreuses machines strictement interdites par les Loges scientistes. La tête dans l'atelier est naturellement celle volée chez Julien. Le Pantin y a placé le mécanisme manquant et écouté le message de Fexton. Les personnages peuvent aussi écouter ce message. En actionnant un simple bouton, les yeux de la tête s'ouvriront et une voix retentira :

« Je m'appelle Fexton. Ce message est adressé à Julien Bertillon. Si vous le connaissez, je vous en prie, remettez-lui cette tête. (La voix s'interrompt quelques instants avant de reprendre.) Julien, lorsque j'ai quitté ta douce sœur en secret, je savais avoir fait un choix terrible. J'espère qu'elle a pu m'oublier et refaire sa vie. Je ne dispose pas de beaucoup de temps, je vais donc aller droit au but. J'ai suivi ce que je croyais être un génie, Rémy d'Aigretent, pour construire avec lui une ville du progrès, une ville de l'homme moderne, Urbis. Cette ville s'est effectivement construite, mais les choses se sont rapidement dégradées. Rémy est un fou, qui dirige une ville moribonde peuplée de caricatures d'êtres vivants. Il faut que quelqu'un y mette fin. Le progrès de Rémy est une farce, ses machines sont dangereuses et les Loges avaient raison. Voilà des années que je ne suis pas sorti d'Urbis. Seul Rémy la quitte, pour livrer les statues à la seigneurie voisine. J'ai longtemps essayé de me remémorer son nom et je crois qu'il s'agit de Natef ou Natesse. Je t'en prie, Julien, dans l'intérêt de la science et des hommes, vient me chercher. Soit prudent, surtout, Rémy est crtcchhhhh... (le message n'a pas résisté à une deuxième écoute et la tête est désormais inutilisable).

Si les personnages font quelques recherches sur Rémy à la bibliothèque d'Agrégante, ils trouveront un disque « Scientisme farfelue ou élucubrations scientistes » d'un maître universitaire. Les théories de Rémy y sont présentées et vivement dénoncées.

ACTE II
Utopie mécanique

Les personnages devraient être attirés vers Urbis, par héroïsme ou par appât du gain (les machines de Rémy). Si ce n'est pas le cas, Hélèna avertira une Loge scientiste du message de la tête (si les personnages l'ont mis dans la confidence). Cette Loge engagera les personnages pour aller enquêter sur Urbis.

Où les personnages se rendent à la seigneurie de Natesh

Le voyage

Les personnages, en se renseignant à la gare, apprendront que la seigneurie de Natesh n'est pas directement desservie. Il faut compter deux jours de train, les arrêts étant nombreux (le billet vaut 125 liges A/R) et, par la suite, au moins trois jours à cheval. Le train les arrêtera au relais des Ferrailles où ils trouveront sans doute des chevaux à louer.

Le voyage se déroule sans encombre. Le train desservant uniquement des lieux traversiers, les personnages pourront observer qu'au fur et à mesure des arrêts le progrès s'efface et que la plupart des voyageurs sont désormais des hommes en cotte de mailles portant l'épée ou des marchands traversiers (l'essentiel est de faire sentir aux personnages cette immersion dans le Moyen Âge). A titre anecdotique, décrivez par exemple le passage maladroit, devant le compartiment des personnages, d'un chevalier en armure.

Au relais des Ferrailles, les personnages pourront sans mal louer des chevaux. L'aubergiste voudra bien les renseigner sur la seigneurie. Il la décrira sans histoire, vivant en autarcie. Une seule ombre au tableau, « on dit, murmure l'aubergiste, qu'il fraye avec la magie. Des saltimbanques ont vu d'étranges choses dans sa citadelle. Pour ce que j'en dis, moi... ». Si on l'interroge sur le passage de Rémy et de ses disciples, il confirmera l'information.

La traverse qui mène à la seigneurie de Natesh est en mauvais état et il faudra finalement près de quatre jours aux personnages pour rejoindre la seigneurie.

La seigneurie de Natesh

La seigneurie est constituée d'un petit bourg (abritant deux cents âmes) et d'une petite citadelle décrépite. La traverse continue derrière la citadelle et s'arrête une centaine de mètres plus loin en cul-de-sac. Les trois cents mètres suivants ont basculé dans l'écryme. Les ruines affleurent parfois la surface et servent aux échassiers de la seigneurie pour se déplacer.

A l'horizon, on distingue la silhouette d'une île, Urbis...

Pour la rejoindre, les personnages n'auront pas le choix : ils devront s'y rendre en échasses. Toutefois, le seigneur Natesh a lui aussi été payé (avec divers objets modernes d'où ces rumeurs de sorcellerie) pour empêcher que l'on parvienne jusqu'à Urbis. Le meilleur moyen pour les personnages d'arriver à la seigneurie sans attirer les soupçons serait de se faire passer pour des saltimbanques itinérants venant se produire à la citadelle. Sachez seulement que les habitants sont tous (ou presque) dévoués à leur seigneur et qu'une arrivée en habit citadin provoquera la suspicion (Natesh fera tout pour décourager les personnages sans jamais toutefois recourir au meurtre).

Il sera facile d'acheter des échasses à l'artisan qui les fabrique. Ce dernier refusera à la vue de tous, mais contactera les personnages une fois la nuit venue. Cupide à souhait, il demandera une fortune, près de 300 liges pour chaque paire d'échasses. Il leur vendra surtout (500 liges !) un plan grossier (mais utile) du chemin qu'il faut suivre pour rejoindre Urbis (sur le plan figure les ruines de la traverse qu'il faut atteindre à chaque enjambée). Pour les personnages, il s'agit donc, d'une part, d'échapper à la vigilance des deux gardes qui veillent là où s'interrompt brusquement la traverse et de suivre scrupuleusement le plan de l'artisan pour se déplacer en échasses (un jet sous Habilité à 2d, tous les quarts d'heure). Il leur faudra près de deux heures pour traverser les trois cents mètres qui les séparent d'Urbis. Si, d'une manière ou d'une autre, les personnages échouent et sont repérés par les gardes, ils seront endormis dans les geôles de la citadelle et se réveilleront dans les murs d'Urbis.

Où les personnages découvrent la forme des lieux

De l'extérieur (voir plan), on ne peut voir d'Urbis qu'un gigantesque mur aveugle, haut de deux étages, qui fait le tour de l'îlot. L'unique porte, gigantesque, a manifestement été condamnée il y a une dizaine d'années.

Pour rentrer, il n'y a que deux solutions : escalader le mur (jet sous Athlétisme à 4d) ou profiter de la vétusté du mur et desceller quelques pierres (auquel cas, les personnages entreront dans une maison abandonnée).

Le premier cercle

Si les personnages se promènent dans la première rue d'Urbis ils ne verront, côté écryme, que des façades (toujours les mêmes) de ce qui semblent être des maisons d'habitation. Près des deux tiers de ces bâtiments (environ une cinquantaine) sont construits sur le même modèle :

Rémy

Scadarro, Luigi et l'arbalétrier

Pe : 7; Ini : 1d+2; Vi : 18; Bl. maj. : 9; Protection : 2
Pugilat att : 7, par : 7; Escrime att : 10, par : 9; Tir : 8
Armes : épée large (dégâts 10; att : 1; par : 2); arbalète (difficulté 3d; cad : 1 par séquence; dégâts : 10).

Les habitants d'Urbis

Pe : 6; Ini : 1d+2; Vi : 8; Bl. maj. : 4; Protection : 0
Pugilat att : 7, par : 8
Armes : aucune.

Les jumeaux

Pe : 8; Ini : 2d; Vi : 18; Bl. maj. : 14; Protection : 2
Pugilat att : 10, par : 11; Escrime att : 14, par : 15; Tir : 10
Armes : couteau (dégâts 6; att : 1; par : 1); arc (difficulté 4d; cad. : 1 par séquence; dégâts : 8).

Les disciples (et Fexton)

Per : 10; In : 2d; Vi : 18; Bl. maj. : 9; Protection : 1
Pugilat att : 8, par : 9; Escrime att : 13, par : 14; Tir : 8
Armes : rapière (dégâts 6; att : 2; par : 2); pistolet à mèche (difficulté 4d; cad : 1 par séquence; dégâts : 10).

au rez-de-chaussée, une pièce principale servant de salon, de salle à manger et de cabinet de travail, et à l'étage deux chambres d'habitation. De nombreuses maisons sont manifestement inoccupées, mais dans les autres les personnages seront surpris par l'absence d'objets personnels : vêtements, livres et jouets sont partout identiques.

On ne peut pas rentrer dans le dernier tiers des bâtiments. Si la façade est la même, les portes (fermées) et les rideaux des fenêtres ne s'ouvrent que sur des murs. Ces bâtiments ne forment en fait qu'un seul et gigantesque hangar qui abrite la machinerie d'Urbis d'où provient une sorte de bourdonnement permanent. On ne peut pénétrer dans ce hangar que par deux portes commandées par un mécanisme caché (pour le découvrir : jet sous Perception avec 6d-1d par heure de recherches ; pour le faire marcher : jet sous Mécanique à 3d).

Le second cercle

Toujours dans la première rue, les personnages ne verront aucune rue adjacente : du côté de l'écryme, il y a de nouveau un mur percé à intervalles réguliers de portes qui ne possèdent aucun mécanisme d'ouverture visible. Ce mur supporte un toit en verre (sur lequel toute escalade est impossible).

Si les personnages montent sur les toits du premier cercle, ils pourront regarder à travers le verre et découvriront trois bâtiments distincts. Les deux premiers ont un caractère utilitaire : une serre (qui abrite un jardin potager et un élevage de fuliges) et une usine (où l'on fabrique des vêtements et des mécanismes d'horlogerie). Quant au troisième, il accueille de nombreux phonographes, quelques automates et de nombreuses tables sur lesquelles sont posées des ardoises, des mécanismes épars, des morceaux de glaise et des instruments de musique (le bâtiment est destiné à l'épanouissement créatif et social des habitants, les automates servant à l'enseignement des enfants).

Le troisième cercle et la coupole

Le demi-cercle est constitué d'une seule pièce qui accueille une salle à manger, des ustensiles de cuisine et une dizaine de petits guichets fermés par un volet de fer. La coupole est un bâtiment d'un seul étage sans fenêtre, avec une unique porte en fer (dont la serrure, conçue par Rémy, est incrochetable). C'est la seule entrée possible des sous-sols d'Urbis où résident Rémy et ses disciples.

Du premier cercle, on ne peut voir de ces bâtiments que les toits et le dirigeable amarré à la coupole.

Pour en finir avec la forme des lieux, certains traits sont communs à toute la ville : il y a des cornets acoustiques dans tous les bâtiments et toutes les rues, l'ensemble paraît vétuste, mal entretenu (des lézardes apparaissent sur les murs, des grincements se font parfois entendre, etc.).

Les mouvements

Plus encore que l'architecture des lieux, c'est leur mobilité qui devrait surprendre les personnages.

Le second et le troisième cercle tournent constamment (grâce à des rails qui ne sont décelables que du sous-sol). Ce mouvement a pour but de les mettre dans une position qui permette aux habitants de passer directement d'un bâtiment à un autre (selon l'emploi du temps) en ne faisant que traverser la rue. Ce mouvement est assez lent pour ne pas être évident et devrait surprendre les personnages (les bâtiments ne se trouvant pas forcément où ils les cherchent).

D'autre part, à l'exception de celles des maisons du premier cercle, les portes d'Urbis ne s'ouvrent qu'à des horaires précis (voir l'emploi du temps) et uniquement pour une demi-heure. Il est impossible de les forcer.

On notera que tous ces mouvements sont commandés à partir du sous-sol et qu'ils utilisent la machinerie dissimulée derrière les façades factices du premier cercle.

Où les personnages découvrent les habitants d'Urbis

Les habitants (une soixantaine) sont pour la plupart d'anciens mendiants et saltimbanques que Rémy a convaincus de venir vivre à Urbis. Ils se conforment à la lettre à un emploi du temps immuable.

L'emploi du temps

8 h : Les portes de la serre et de l'usine s'ouvrent. Ils sortent de leur maison pour se rendre dans le bâtiment immédiatement en face de chez eux (la serre ou l'usine) où ils travaillent à la façon d'automates (pensez aux *Temps modernes*, le film de Chaplin).

13 h : Les portes de l'usine (du côté du centre ville) s'ouvrent et ils se rendent au réfectoire où ils préparent le repas (la nourriture est apportée par ceux qui travaillent à la serre). Pendant qu'ils mangent, pas un bruit, personne n'échange une seule parole. A la fin du repas, ils se lèvent et vont chercher, aux guichets, un petit verre rempli d'une poudre qu'ils avalent.

14 h : Les portes du réfectoire s'ouvrent et les habitants (chargés de leur nourriture du soir) entrent dans le troisième bâtiment du second cercle. Certains écoutent des disques éducatifs, toujours les mêmes *Discours sur la théorie mécanicienne* ou *Art et esthétique*). D'autres, assis devant une table, triturent une craie, malaxent un bloc de glaise séchée depuis longtemps ou torturent un instrument désaccordé.

18 h : Les habitants sortent dans la rue, et soit se rendent visite les uns les autres, soit restent chez eux. Ils semblent enfin avoir un comportement presque normal.

22 h : Extinction de toutes les lumières (électriques).

Les habitants

Les habitants, s'ils étaient consentants au départ, ont finalement été drogués par Rémy pour pouvoir supporter une telle monotonie. La seule exception étant le dimanche : à la sortie du réfectoire, les habitants dansent sur la place en face, à la manière de fantômes, chacun à son propre rythme, quel que soit celui de la musique.

Cette drogue est bien évidemment la poudre qu'ils prennent au réfectoire. Elle ne les rend pas totalement amorphes. Simplement, elle les pousse à se conformer à tout prix aux directives de Rémy (données si besoin est par le biais des cornets acoustiques). Évidemment, cela les prive de toute imagination et risque de rendre stérile toute conversation avec les personnages.

Pourtant, ils essayeront d'intégrer les personnages dans Urbis par tous les moyens. Ainsi, dès que ces derniers se seront montrés dans Urbis, ils seront « adoptés » par les habitants. Ceux-ci se comporteront comme si les personnages étaient des enfants de huit ans. Chaque PJ se verra désigner des parents adoptifs qui insisteront lourdement pour que leur « enfant » suive l'emploi du temps, dorme dans leur maison, arrête de voir ses petits camarades (ce ne sont pas de bonnes fréquentations) où même leur fassent des câlins ! Ces parents adoptifs pourront même utiliser la force (le martinet : att 1, par 1, dégâts : 1). S'ils ne sont évidemment pas assez forts individuellement pour mettre cette menace à exécution, l'ensemble des habitants réunis pourrait leur prêter main forte !

Enfin, tous les habitants essayeront de droguer la nourriture que prendront les personnages (soit au réfectoire, soit chez l'un d'eux). Aussi vaut-il mieux se nourrir uniquement de produits pris directement dans la serre. Un personnage qui absorbe une dose de drogue devra réussir un jet sous Constitution à 3d, sous peine de suivre à la lettre l'emploi du temps pendant une journée.

Finalement, les personnages ne pourront rien apprendre des habitants (sauf à les suivre dans leur périple dans les second et troisième cercles). De fait, ils ne sont là que pour empêcher les personnages d'agir trop directement contre l'emploi du temps. N'hésitez cependant pas à les jouer activement. Ils font pour une grande part l'ambiance frustrante d'Urbis. Cependant, si vous sentez que vos personnages saturent, vous pouvez leur faire rencontrer quelques habitants qui, sans être plus normaux, pourront les aider.

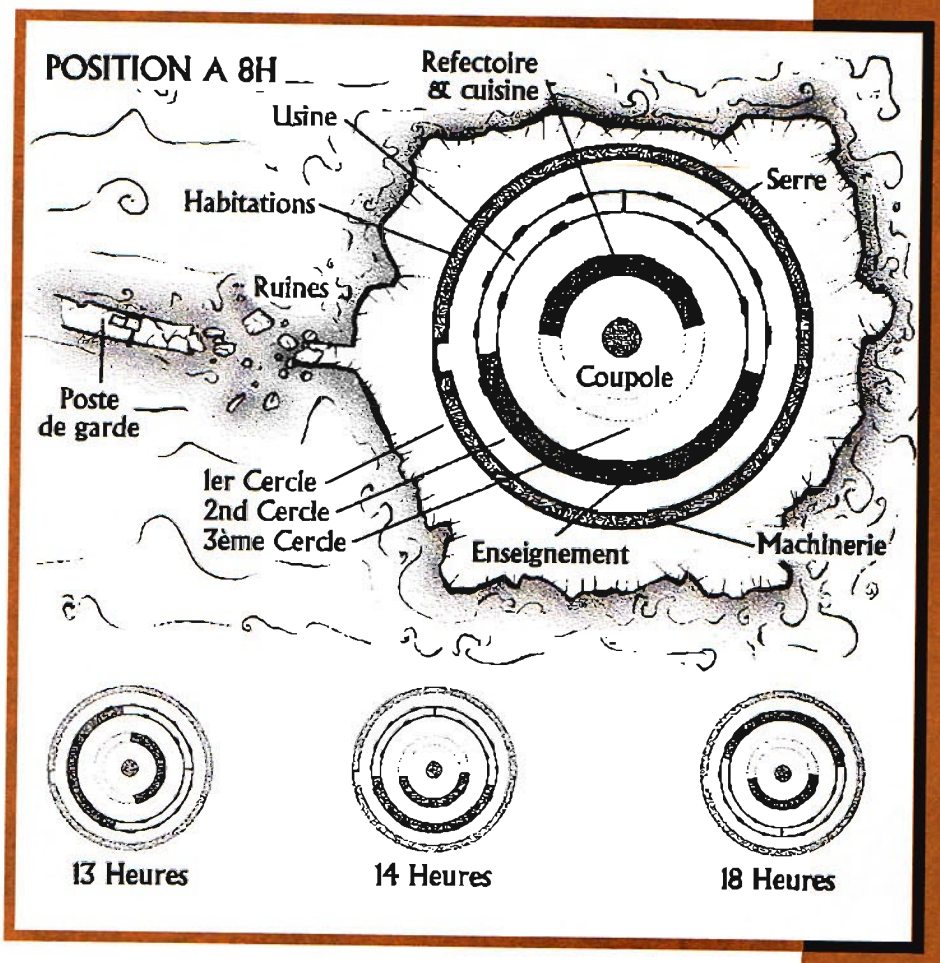
Célimène

La plupart des enfants d'Urbis (il y en a une dizaine) suivent leurs parents dans l'emploi du temps et ont le même état

d'esprit. Célimène est une exception. Cette fillette de huit ans aux cheveux roux (habillée comme un garçon) a arrêté de prendre la drogue, il y a près d'un an, pour cause de maladie. Elle s'est alors rendue compte que cela la rendait plus intelligente et plus vive que tous les habitants d'Urbis. Désormais, elle glisse sa dose de drogue dans la nourriture de ses parents (ce qui les rend encore plus inertes).
Consciente qu'elle ne doit pas aller contre les règles, elle calque son comportement sur celui des autres enfants et ne profite de sa vivacité que pour faire certaines blagues innocentes (reculer les horloges pour mettre les habitants en retard par exemple).
Malgré tout, elle connaît beaucoup de choses sur Urbis. Si les personnages savent lui parler (elle est méfiante vis-à-vis des personnes manifestement non droguées), ils apprendront que les maîtres d'Urbis habitent dans les sous-sols et que seul Rémy sort pour prendre le dirigeable. Célimène connaît également l'existence d'une autre personne non droguée sur l'île. Elle l'appelle le Fou et en a peur car il possède la faculté d'être à deux endroits à la fois...

Les jumeaux

Les jumeaux sont deux simples d'esprit que Rémy a recueillis. Ils vivent dans le premier cercle, dans le hangar qui abrite les machines, et sont chargés de leur entretien. Ils n'ont pas vu Rémy depuis un an et se croient désormais les seigneurs d'Urbis, à laquelle ils vouent un amour sans pareil. Pour eux, les habitants sont des mécaniques comme celles qu'ils sont chargés d'huiler. Leur jeu favori consiste à faire peur aux « mécaniques » en faisant semblant d'être une seule et même personne qui possède le don d'ubiquité (pour cela ils s'habillent de la même tenue d'ouvrier).
Il sera très difficile de les approcher (ils connaissent le premier cercle comme leur poche). Mais si les personnages réussissent à leur faire comprendre qu'ils ne sont pas des « mécaniques » (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas drogués), les jumeaux les prendront pour des disciples du « maître » (Rémy) et les aideront, tant que leurs actions ne démentissent pas cette croyance (dans ce dernier cas, les jumeaux les prendront pour des « ennemis » et feront tout pour les gêner, allant jusqu'à utiliser leurs arcs rudimentaires).
Enfin, les jumeaux connaissent un moyen de communiquer avec le sous-sol : un tube en cuivre dissimulé dans le mur de la coupole. Ils ne livreront ce renseignement que si les personnages les ont totalement convaincus (ou si un Céphale cherche l'information dans leur esprit). Le tube donne dans le laboratoire de Rémy. Si Fexton reçoit un message des personnages, il ne pourra rien faire d'autre qu'attirer les disciples de Rémy dehors. Si Rémy ou ses disciples interceptent le message, ils sortiront de la même façon (pour chasser les intrus qui, manifestement, ne s'intégreront jamais à Urbis).



Où l'on parle des dirigeants d'Urbis

Finalement, une fois bien imprégnés de l'atmosphère d'Urbis, les personnages devraient comprendre que la seule manière de délivrer Fexton est d'arriver à faire sortir les dirigeants en faisant connaître leur présence (et le fait qu'ils refusent de se laisser « intégrer » par Urbis).
Si les personnages ont découvert comment contacter le laboratoire de Rémy (voir Les jumeaux), cela ne pose pas de problème.
Sinon, il suffit de détraquer l'emploi du temps (s'ils se lassent d'Urbis avant d'arriver à cette conclusion, vous pouvez leur donner le renseignement par le biais de Célimène). Les moyens ne manquent pas. Le plus simple est de détraquer la machinerie du premier cercle (mais pour cela il faudra neutraliser les jumeaux). Si les PJ n'ont pas découvert la machinerie (ou ne veulent pas combattre les jumeaux), de nombreux moyens s'offrent à eux : subtiliser la drogue dans les guichets, fermer des portes, retarder les horloges. Tous les incidents retardant l'emploi du temps de façon conséquente (c'est-à-dire empêchant au moins vingt habitants de se rendre au prochain bâtiment) créeront une panique suffisante pour que les disciples de Rémy sortent de la coupole. N'oubliez pas que les jumeaux et les habitants s'opposeront à un sabotage trop flagrant.
Une fois Rémy averti de la présence des personnages, ses cinq disciples (dont Fexton) sortiront de la coupole et refermeront la porte derrière eux. Les personnages devront les neutraliser. Fexton ne combattra pas ses condisciples, mais tentera d'aider les personnages par n'importe quel autre moyen (détourner l'attention des disciples par exemple).
Une fois les disciples neutralisés et Fexton délivré, il ne reste plus qu'à entrer dans la coupole. Le sous-sol est constitué de cinq chambres (pour les disciples), du laboratoire de Rémy et d'un hangar dans lequel se trouvent d'immenses machines (elles n'ont, malgré le message de Fexton, aucune valeur marchande ou autre). Rémy a fui, soit avec le dirigeable (si les PJ n'ont pas prévu cette éventualité), soit par un tunnel allant de son laboratoire à la seigneurie de Natesh. Il est à noter que le dirigeable n'a qu'une très faible autonomie (environ 30 minutes) : il n'est destiné qu'à faire l'aller et retour à la seigneurie (pour livrer les automates et acheter de l'eau).
Dans le laboratoire de Rémy, la seule chose intéressante que trouveront les personnages est un opuscule en papier décrivant une machine dont même Fexton ne peut deviner l'utilité... Désormais, l'avenir d'Urbis leur appartient.

texte
Olivier Bos
(merci à Manu)
illustration
Alexandre Durieux Férard

LE CHANT DES LOUPS

Pour Pendragon

Ce scénario est conçu pour trois à six chevaliers moyennement expérimentés.

Précisions

Ce scénario a comme toile de fond le duché de Silchester et les environs de Londres, mais il peut se dérouler à proximité de n'importe laquelle des grandes forêts d'Angleterre ou de Petite Bretagne. La date n'a guère d'importance. L'époque retenue est l'an 531, mais vous pouvez aisément adapter l'histoire à une autre phase du règne arthurien.

Bien qu'il soit fait référence à divers suppléments, seul le livre de base est réellement indispensable. Toutefois, *Chevaliers aventureux* fournira des informations précieuses sur les régions traversées par les chevaliers entre Sarum et Londres. Le meneur de jeu pourra également y trouver divers renseignements sur le paganisme - la religion des premiers habitants d'Angleterre à laquelle il est fait fréquemment référence dans ce scénario, la magie et les Faëries.

Aedwyn

L'histoire d'Aedwyn le barde est à l'image des trois chants traditionnels et magiques qui sont les attributs de sa fonction : la joie, la tristesse et le sommeil. Originaire d'Irlande, Aedwyn reçut une éducation païenne et bénéficia des bonnes grâces d'un druide, qui lui octroya un don pour la musique et le chant en même temps qu'il lui imposa un géis. Cet interdit magique devait le contraindre plus tard à ne jamais refuser un chant à une dame qui lui en ferait la demande, sous peine de périr de mort violente dans les jours qui suivent. Au commencement de son adolescence, Aedwyn suivit une initiation religieuse. Après sept années de dur labeur, il parvint finalement au rang de barde et se prit d'une telle passion pour la musique et les récits légendaires, que tout désir de progresser dans la hiérarchie druidique l'abandonna rapidement. Dès lors, il décida de se consacrer entièrement à son art. Perpétuellement en quête d'inspiration, il parcourut l'Irlande en tous sens, d'Ailech à Munster, s'arrêtant aux cours des rois pour offrir ses récits et sa musique, recueillant l'enthousiasme des puissants en même temps que le gîte et le couvert. Il interrogea également les derniers druides d'Irlande pour tenter de découvrir la signification de son géis. Leurs propos sibyllins ne fournirent aucune réponse à ses questions.

Il y a deux ans, Aedwyn s'embarqua pour les rivages prometteurs de la Bretagne, théâtre, disait-on, d'épopées dignes des grands héros mythiques. Il s'employa chaque jour à parfaire la maîtrise de son art, avec l'espoir secret de jouer devant le roi Arthur et sa reine, Guenièvre. Toujours à la recherche de nouveaux hauts faits à mettre en vers, il prit l'habitude de discuter longuement avec les gens du voyage, gitans et colporteurs. Leurs récits lui fournirent la matière première à sa poésie. C'est ainsi que sa route croisa celle de Morwen, une diseuse de bonne aventure. Le barde ne vit en elle rien de plus qu'une vieille femme, quelque peu versée dans certaines traditions occultes, mais inoffensive... Mal lui en pris. Sous les traits de cette gitane, c'est un destin funeste qui l'attendait, scellé de longue date par un esprit tortueux et malfaisant.

Morwen, contrairement aux apparences, était bien plus qu'une simple voyante itinérante. C'était une sorcière de la pire espèce, de celles qui dansaient autrefois autour des dieux obscurs et blasphématoires du Cythraul en une sarabande endiablée. Son but ultime était de revendiquer un nouveau territoire à ces divinités oubliées, et de faire face à l'influence grandissante du dieu imposé par les chrétiens. De longue date, la sorcière avait découvert dans le bois de Sombreval, au cœur de la Forêt perdue, un lieu oublié des hommes, un ancien sanctuaire propice à ses desseins. Sur cette base, Morwen espérait tisser un sortilège d'une étendue considérable, qui engloberait la forêt et ses environs et en ferait le lieu de réunion de tout ce que la Bretagne et les îsles Occidentales comptent de magiciens pervertis, de sorcières survivantes et de Faëes malfaisantes. Alors pourrait-elle commencer à envisager la reconquête spirituelle de l'Angleterre et le rétablissement des anciens rites. Le sanctuaire que convoite Morwen se trouve malheureusement gardé par une meute d'hommes-loups, des créatures de l'Autre Monde à l'esprit et au corps changeants, incarnations des aspects les plus sauvages et les plus cruels de la Déesse. Il y a une trentaine d'années, après plusieurs voyages en des lieux reculés d'Irlande, Morwen découvrit qu'un chant féerique, interprété par un barde talentueux, était susceptible d'endormir la vigilance des gardiens du bois de Sombreval. Plus tard, elle apprit l'existence d'un barde du nom d'Aedwyn, frappé d'un interdit magique qui le contraignait à toujours accepter d'interpréter un chant à la demande d'une femme. Elle suivit ses traces jusqu'en Angleterre.

Comme Morwen n'espérait pas gagner Aedwyn à sa cause, elle fit usage d'un subtil stratagème. Après avoir éveillé l'intérêt du barde au moyen de quelques récits anciens dont il n'avait pas connaissance, elle l'attira un soir sous sa tente. Prétendant faire appel à ses dons de devineresse, elle lui fit entrevoir dans une coupe en bois d'if un destin funeste, une mort violente sur un chemin isolé : le visage d'Aedwyn, baigné de la lueur surnaturelle projetée par l'eau de la coupe, se teinta d'effroi quand il se vit poursuivi par une meute de loups-garous noirs, rejoint au sommet d'une colline et jeté à bas de sa monture. La vision se troubla pour finalement disparaître au moment où dix mâchoires se refermaient sur ses chairs...

Effrayé par les artifices déployés par Morwen, Aedwyn s'enquit avec angoisse de savoir si son destin était définitivement scellé, ou s'il existait encore un échappatoire à cette mort par trop horrible. Morwen, tirant parti de sa frayeur, lui expliqua qu'une seule issue lui semblait envisageable : « Tu devras m'accompagner en cette partie de la Forêt perdue que l'on nomme le bois de Sombreval. Il te faudra chanter chaque fois que je t'en ferai la demande pour endormir la meute et, par ton art et par le mien, nous briserons la trame de ton destin et t'en inventerons un nouveau. » Comme Morwen l'avait espéré, Aedwyn crut deviner dans les propos tenus par la sorcière la signification cachée de son géis : refuser de chanter à la demande de cette femme, c'était briser l'interdit et risquer la mort sous les crocs des créatures du bois de Sombreval.

En compagnie de Morwen, Aedwyn se rendit donc jusqu'au sidh du Chêne vert, un bastion des Faëes. Il obtint, après une joute musicale contre un joueur de flûte virtuose, *Le chant des loups*, une musique dont les accords ont le pouvoir de charmer les représentants de la gente lupine. Ils s'enfoncèrent au plus profond de la Forêt perdue et atteignirent le bois de Sombreval, lieu de passage vers l'Autre Monde. Aedwyn interpréta pour la première fois *Le chant des loups*, et vit la meute de loups-garous se réunir autour de lui pour l'écouter. Depuis un an, le barde vit seul en lisière du bois de Sombreval. Il n'en sort que rarement et reçoit pour toute visite que la vieille Morwen, venue le réconforter et lui promettre que l'heure de la délivrance était proche. Chaque fois que la sorcière doit accéder au sanctuaire pour les besoins du sortilège qu'elle tisse patiemment, elle demande à Aedwyn d'interpréter *Le chant des loups*.

Catlen

Catlen est une jeune et ravissante damoiselle de seize printemps tout juste, choyée par son père, le baron Dagwaldus de Rochetaillée, adorée par le chevalier Elias, son prétendant. Sa mère, dame Ariane, est morte en lui donnant le jour. C'est une nourrice du nom de Nest qui s'est chargée de son éducation. Catlen a hérité de sa mère une beauté discrète et une affinité

La première version du *Chant des loups* a remporté le concours de scénarios organisé lors des Premières rencontres de l'Imaginaire, en novembre dernier. Les conditions de cette épreuve étaient identiques à celles du bacccalauréat : quatre heures pour rédiger, trois sujets au choix, des figures imposées.

Aedwyn

Irlandais, païen, 29 ans;
TAI 12, DEX 15, FOR 10,
CON 13, APP 16;
Vitesse 3 (+2),
Dégâts 4d6,
Points de vie 25;
Sincère 13,
Généreux 15,
Confiant 15;
Chant 25,
Chasse 12,
Chirurgie 12,
Composition 21,
Connaissance Faëes 12,
Éloquence 16,
Folklore 15,
Jouer (harpe) 23,
Premiers soins 13,
Lire (oghamique) 8,
Dague 10.

Catlen

Kymrique, chrétienne,
16 ans, Gloire 300;
TAI 9, DEX 15, FOR 7,
CON 14, APP 17;
Points de vie 23;
Luxurieuse 12,
Impulsive 18,
Valeureuse 12;
Chasse 10,
Chirurgie 6,
Équitation 12,
Fauconnerie 12,
Gestion 8,
Industrie 8,
Lire (latin) 8,
Premiers soins 10,
Vigilance 8.

particulière avec la nature et les animaux. De son père, elle tient une vitalité débordante et un farouche esprit d'indépendance. Depuis qu'elle est en âge de monter à cheval, Catlen a pris l'habitude de quitter le manoir familial pour de longues et épuisantes randonnées équestres à travers la plaine, parfois jusqu'en lisière de la forêt de Quinqueroi. Elle en revient épuisée, couverte d'écorchures et de contusions, mais heureuse. Pendant les chasses organisées par son père, elle prend plaisir à chevaucher côte à côte avec Marcus, son frère aîné, et n'hésite pas à disputer le petit gibier aux chevaliers de la maisnie. Au grand désespoir de Nest, Catlen semble vouloir ignorer toutes les convenances. Impertinente, têtue, parfois fantasque, elle a déjà éconduit plusieurs prétendants, y compris sire Elias, pourtant follement épris d'elle. Son père se montre particulièrement indulgent vis-à-vis de ses écarts de conduite. Lui-même était autrefois un chevalier errant, sans attache ni seigneur. Il comprend fort bien le désir d'indépendance de sa fille et espère seulement qu'elle saura s'assagir avec le temps. Il ne doute pas qu'elle fasse une épouse délicate et aimante, tout comme le fut sa mère.

Il y a quelques jours, Aedwyn s'est rendu à Londres pour y faire réparer son instrument. Sur le chemin du retour, il a fait halte au manoir de Rochetaillée et interprété quelques-uns de ses plus beaux chants en l'honneur de son hôte. Catlen est immédiatement tombée sous son charme, subjuguée par son talent et sa sensibilité, à l'opposé des fanfaronnades de sire Elias. Catlen décida qu'Aedwyn était l'élu de son cœur. Quand il quitta le manoir au petit matin, elle prit le meilleur cheval de l'écurie et le suivit sans être vue de quiconque. Elle parvint ainsi jusqu'à la lisière de la Forêt perdue et s'enfonça à la suite d'Aedwyn sous les frondaisons. Aidée de sa connaissance de la nature, elle passa inaperçue du barde jusqu'à ce qu'ils arrivent au cœur de la forêt, aux limites du bois de Sombreval. Malheureusement, elle ne parvint pas à échapper à ces gardiens, une douzaine de loups-garous déchiquetèrent sa monture et la blessèrent légèrement avant qu'Aedwyn n'entende ses appels et se précipite à son secours. Sa lyre et sa voix apaisèrent les bêtes féroces qui s'en furent, abandonnant leur proie à contrecœur.

De Sarum à Londres

L'introduction suivante peut être utilisée par le meneur de jeu pour l'entrée en lice des personnages. Au lui de la modifier ou d'en créer une autre selon le pays d'origine des chevaliers. On suppose ici que la plupart sont originaires de Logres et créés selon les indications du livre de règles. Les chevaliers sont donc vassaux

Catlen

de sire Robert, le comte de Salisbury. Ce dernier les a chargés de se rendre à Londres où ils doivent prendre possession d'une coupe en argent, commandée à un orfèvre de renom, et destinée au vainqueur du prochain tournoi organisé à Sarum. Après avoir écouté les sages conseils de prudence de sire Jaradans, le connétable de Salisbury, ils prennent la route par une radieuse matinée de mai. Cinq jours de cheval séparent Sarum de Londres (consultez la carte p. 168 et 169). Les chevaliers peuvent s'arrêter à Levcomagus le soir du premier jour. Ils doivent faire preuve de prudence car ils pénètrent dès lors sur les terres du duché de Silchester et le prévôt de la ville n'est pas en très bons termes avec sire Robert, son voisin. Le deuxième jour, les chevaliers font halte à Silchester, où siège le duc Ulfius. Sans doute seront-ils surpris de découvrir l'architecture de la ville, d'inspiration romaine, et les innovations technologiques dont bénéficient certaines villas : chauffage central, eau courante... La troisième étape les conduit à traverser la forêt de Windsor pour rejoindre Staines. Ils s'inquiéteront sûrement pour l'importante somme d'argent que leur a confiée le comte. Rien de fâcheux ne devrait toutefois leur arriver, à moins qu'ils négligent de prendre quelques précautions élémentaires (la Forêt perdue, qui jouxte celle de Windsor, est encore peuplée de bandes de Saxons en maraude...). Le quatrième jour, à la nuit tombée, les chevaliers sont encore à une demi-journée de Londres. Bien heureusement, ils traversent des terres cultivées et aperçoivent bientôt un manoir fortifié.

Le manoir de Rochetaillée

Le manoir est une solide demeure de construction ancienne, sise entre un bosquet d'arbres et une rivière. La bâtisse est recouverte d'un lierre vigoureux, soigneusement taillé au niveau des portes et des fenêtres. Derrière le manoir, s'étendent plusieurs alignements de magnifiques cerisiers, en fleurs à cette époque de l'année. Plus loin, on aperçoit les ruches qui font la réputation du manoir. Alors que les chevaliers franchissent le portail et pénètrent dans la cour, un vieux serviteur et un garçon d'écurie courent à leur rencontre pour prendre en charge leurs montures. Blewd, le serviteur, est un homme sec et nerveux, aux rares cheveux blancs. Il s'approche des chevaliers avec toute la déférence due à leur rang : « C'est grand plaisir de vous accueillir, sires chevaliers. Ce manoir est le domaine de mon maître, le baron Dagwaldus de Rochetaillée. Sa santé lui interdit de vous recevoir pour l'heure, mais il sera parmi vous pour le repas de ce soir. »

Si les chevaliers réussissent un jet de Vigilance, ils remarqueront, tandis que l'on conduit leurs chevaux à l'écurie, que plusieurs stalles sont vides. Par ailleurs, ils n'ont vu aucun chevalier. Un manoir de cette importance doit pourtant disposer d'une maisnie d'au moins une dizaine d'hommes. Si les chevaliers en font la remarque à Blewd, la mine du serviteur s'assombrit aussitôt : « Hélas, sires chevaliers, un grand malheur frappe notre maisonnée. Catlen, la fille de notre seigneur, a disparu. Mon maître est au désespoir et a envoyé ses huit chevaliers à la recherche de l'infortunée. Mais voilà une semaine qu'ils sont partis, et nul ne les a encore revus. Fasse Dieu qu'ils rentrent au plus tôt avec la jeune Catlen saine et sauve. Mon maître n'est plus aussi vaillant qu'autrefois et je crains que l'inquiétude qui le ronge n'ait raison de lui. » Sur ces entrefaites, Blewd s'empresse de conduire les chevaliers jusqu'à la pièce où loge d'ordinaire la maisnie. Peu de temps après, on vient leur annoncer que le repas est servi dans la grande salle du manoir. Ils pénètrent dans la pièce où flotte déjà un délicieux fumet de viande rôtie. Les murs sont tendus de splendides tapisseries, dont une représente neuf chevaliers en route vers le soleil levant. Les boiseries sont ornées de motifs d'inspiration hellénique, traduisant l'origine romaine du propriétaire des lieux. Chose

inhabituelle, le sol n'est pas recouvert de paille mais d'un vaste dessin, constitué de petits carreaux de pierre et représentant le blason de Rochetaillée : d'argent aux trois sangliers de sable.

Le baron

Sire Dagwaldus est richement vêtu d'une chemise grise, d'un chaperon barbelé et d'une ceinture d'orfèvrerie en or. C'est un vieil homme aux traits émaciés, à la longue et fine chevelure de neige et au regard fiévreux. Il porte une courte barbe blanche, qui ne dissimule pas entièrement une cicatrice sur sa joue gauche. Un jet de Vigilance permettra aux chevaliers de remarquer que ses vêtements semblent un peu trop amples pour lui : sans doute a-t-il beaucoup maigri ces derniers temps. A ses côtés se tient un jeune homme d'une vingtaine d'années, mince et vigoureux, qui arbore fièrement son épée. Ses cheveux sont blonds et tombent librement sur ses épaules. Il porte une cape pourpre retenue par une chaîne d'argent. Un jet de Reconnaître autorise à penser qu'il s'agit du fils de sire Dagwaldus. Le baron se lève à l'approche des chevaliers. Ce seul mouvement semble lui causer d'infinies souffrances, mais il s'efforce de n'en rien laisser paraître. Sa voix n'est qu'un souffle : « Soyez les bienvenus au manoir de Rochetaillée, sires chevaliers. J'ai l'espoir que ma table saura vous faire oublier l'inconvenance de mon accueil et mon manque d'hospitalité. » Sire Dagwalus est atteint d'un mal qui le paralyse un peu plus chaque jour. Mais sa douleur n'est rien en comparaison du désespoir qui étreint son cœur quand il songe à sa fille disparue. Pendant tout le repas, le baron ne fera aucune allusion à la disparition de Catlen. Un jet d'Intrigue réussi permet de deviner que sire Dagwaldus attend que les chevaliers abordent la question. Ne doutons pas que les chevaliers sachent se montrer Miséricordieux et Généreux et proposent de lui venir en aide. Leur hôte répond dignement à leurs questions et explique les circonstances de la disparition de Catlen, y compris la venue d'Aedwyn. « A ma demande, sire Elias a pris la tête de ma maisnie et s'est lancé sur les traces de Catlen. Je n'ai gardé auprès de moi que sire Ysgarran, mon fidèle compagnon d'armes, et mon fils Marcus. » C'est l'occasion pour les chevaliers d'affirmer leurs Traits de Personnalités. Ils peuvent se montrer Miséricordieux en compatissant au malheur du baron, Impulsifs en jurant de ramener la malheureuse Catlen avant la prochaine pleine lune, Energiques en proposant de partir sur l'heure...

La fin du repas est perturbée par l'irruption d'un chevalier. L'homme pénètre à grands pas dans la salle, vêtu de cuir et recouvert de la poussière du chemin. C'est un rude gaillard, grand et solidement charpenté. Il porte une barbe broussailleuse, encore très noire malgré ses cinquante ans révolus. Ses cheveux sont grisonnants et coupés ras. Il s'incline brièvement devant le baron. « Mon seigneur, j'ai galopé tout le jour en direction du sud sans trouver trace des chevaliers de votre maisnie. Quelques vilains rencontrés en cours de route m'ont déclaré avoir aperçu une troupe de cavaliers s'enfoncer dans la forêt, mais nul ne les a vus en sortir. » A ces mots, le baron se recroqueville dans son fauteuil. Toute la misère du monde semble peser sur ses épaules. Si les chevaliers lui ont offert de l'aider, ils s'adressent à eux en ces termes : « Sires chevaliers, il n'est point dans mes habitudes de quémander l'aide de quiconque, mais la vie me quitte un peu plus chaque jour, en même temps que l'espoir de revoir ma fille bien-aimée. Je vous sais gré de votre proposition et je l'accepte. Sire Ysgarran et mon fils Marcus vous accompagneront. Puisse Dieu vous assister dans votre quête. »

Le lendemain, les chevaliers souhaiteront sans doute en apprendre un peu plus en questionnant Nest. C'est une femme aux formes généreuses lacées dans une robe un peu trop étroite, aux grands yeux clairs et à l'abondante chevelure noire. Elle ne cesse de pleurer depuis une semaine. Entre deux sanglots, elle ne pourra que répéter ce qu'elle a déjà dit au baron et à ses chevaliers : « La veille de sa disparition, Catlen n'avait d'yeux que pour ce saltimbanque venu d'Irlande. Dieu sait quel charme maléfique sa musique païenne a distillé dans le cœur de la malheureuse petite pour qu'elle le suive de son plein gré, sans en avertir personne. » Auprès d'autres serviteurs du manoir ou en questionnant sire Ysgarran, les chevaliers apprendront que le barde venait de Londres et se rendait, d'après ses dires, à la Forêt perdue.

Les chevaliers se mettent en route sitôt qu'ils le jugent opportun. Deux possibilités s'offrent à eux : partir sur les traces de sire Elias et de la maisnie de Rochetaillée jusqu'à la Forêt perdue, ou tenter d'en apprendre un peu plus sur cet étrange barde en se rendant à Londres. Selon la direction défendue par chacun, accordez aux chevaliers un jet d'expérience en Impulsif ou en Réfléchi. Sire Marcus, le frère de Catlen, est partisan d'une action immédiate : galoper tout le jour jusqu'à la forêt, retrouver Catlen et revenir. Sire Ysgarran se montre plus circonspect et rappelle, si nécessaire, que l'on est sans nouvelle de la maisnie. « Sire Elias, pas plus que les chevaliers qui l'accompagnent, ne sont hommes à se laisser surprendre, mais la Forêt perdue est réputée abriter encore quelques Saxons et les brigands y sont légion. » Au meneur de jeu de jouer les personnages de sire Marcus et de sire Ysgarran pour ralentir ou accélérer l'action.

Londres

La première ville d'Angleterre est à une demi-journée à cheval du manoir de Rochetaillée. Les chevaliers longent la Tamise quelques heures et traversent plusieurs bourgs prospères avant de parvenir au pied des murailles. La ville compte plus de dix mille habitants. Son architecture est essentiellement romaine. Elle est fort bien défendue par ses nombreuses tours, son donjon massif (la Tour blanche), et une armée de mille piétons. Elle est dirigée par un sénat urbain, où siègent notables et riches marchands. Cette étape à Londres est l'occasion pour le meneur de jeu de plonger les chevaliers dans l'ambiance d'une grande ville de l'époque arthurienne. La noblesse rurale évite d'ordinaire les villes. Les citoyens y sont souvent arrogants et les marchands prennent prétexte de leur richesse pour se hisser au niveau des personnes de haute naissance. Les chevaliers franchissent la Porte neuve et passent devant deux alcôves abritant les statues de Corineus et Cogmagog. Un administrateur et trois gardes armés de hallebardes contrôlent les passages et font payer diverses taxes. Les chevaliers sont contraints de débourser deux deniers. On leur indique l'endroit où trouver Albanus l'orfèvre. Les rues sont tortueuses, sales et surpeuplées. Sans doute les chevaliers n'ont-ils jamais vu autant de monde en un seul endroit. Les marchands s'efforcent d'attirer l'attention des passants sur l'exceptionnelle qualité de leurs produits, tandis que dans les ateliers résonne le bruit du travail des artisans. Les odeurs sont multiples, incommodantes pour la plupart. Divers amuseurs gagnent leur pain quotidien en faisant montre de leurs talents : acrobates, jongleurs, montreurs d'ours et comédiens. Un guérisseur vante les vertus extraordinaires de sa potion, dont il tient le secret de l'enchanteur Merlin en personne. Partout, s'exercent mille et un petits métiers : porteur, hérault, barbier-chirurgien, écrivain public. Les voleurs à la tire et les mendiants se comptent par dizaines, mais les patrouilles fréquentes font que l'on se sent en relative sécurité dans l'enceinte de la cité. Quelques lieux sont plus particulièrement susceptibles d'intéresser les chevaliers. (Pour les possesseurs de *l'Enfant Roi*, la carte p. 132 peut aider à mettre en scène cette partie de l'aventure.)

● **Le Géant borgne** est l'auberge où s'est arrêté Aedwyn à l'occasion de son passage à Londres. Les chevaliers en quête du barde et réussissant un jet en Énergique pourront découvrir cet établissement. Il est situé dans le quartier sud de la ville, à proximité de la place où Arthur retira jadis l'épée de la pierre. L'auberge est de construction ancienne et de bonne tenue. L'aubergiste, Sudrenne, est un homme de grande taille et de forte corpulence, au physique léonin, dont la barbe révèle l'origine kymrique. Il se souvient très bien d'Aedwyn : « C'est un ménestrel venu d'Irlande qui logeait souvent ici autrefois. On ne sait ce qui est advenu de lui depuis un an. On l'a aperçu quelques temps avec la vieille Morwen avant

Morwen

Irlandaise, païenne, âge indéterminé ; TAI 8, DEX 12, FOR 9, CON 12, APP 18 ; Vitesse 3 (+2), Dégâts 2d6, Points de vie 20 ; Luxurieuse 14, Rancunière 17, Trompeuse 21, Arbitraire 13, Cruelle 16, Pieuse 18, Réfléchie 17, Méfiante 18 ; Amour (Ceridwen) 19 ; Haine (chrétiens) 18 ; Chirurgie 17, Connaissance Faëes 18, Premiers soins 16, Folklore 11, Lire (oghamique) 19, Éloquence 18, Religion (paganisme) 20, Vigilance 12.

Sire Dagwaldus

Romain, chrétien, 64 ans,
Gloire 3000;
Juste 14,
Pragmatique 14;
Honneur 18,
Loyauté (duc Ulfius) 14,
Loyauté (Pendragon) 16.

Sire Marcus

Romain, chrétien, 20 ans,
Gloire 1000;
TAI 11, DEX 15, FOR 11,
CON 14, APP 13;
Vitesse 3, Dégâts 4d6,
Points de vie 25,
Armure 10 + Écu;
Arbitraire 14,
Impulsif 14, Valeureux 15;
Honneur 15,
Loyauté (Duc Ulfius) 16;
Chasse 10,
Lire (latin) 10,
Vigilance 10;
Bataille 10, Équitation 12,
Dague 12, Épée 15,
Lance 12.

Sire Ysgarran

Kymrique, chrétien, 55 ans,
Gloire 2500;
TAI 18, DEX 8, FOR 16,
CON 14, APP 13;
Vitesse 2,
Dégâts 6d6,
Points de vie 30,
Armure 12;
Sobre 13, Réfléchi 15,
Valeureux 17;
Honneur 16,
Loyauté (sire Dagwalus) 18;
Chasse 12,
Premiers soins 10,
Vigilance 12; Bataille 16,
Dague 10, Équitation 16,
Grande épée 21, Lance 16.

qu'il ne disparaisse. » Puis, à voix basse : « Croyez-moi, sires chevaliers, il y avait de la magie dans la musique de cet homme. Ne prête-t-on pas d'étranges pouvoirs aux bardes irlandais ? » Si les chevaliers font preuve de diplomatie ou d'autorité, ou encore s'ils se montrent Sincères et expliquent les raisons pour lesquelles ils recherchent le barde, Sudrenne ajoutera : « Je l'ai revu il y a une dizaine de jours, mais il n'est resté qu'une nuit avant de repartir. Si j'en crois ce qu'il m'a raconté, il s'est retiré dans la Forêt perdue. Je n'y entends pas grand-chose, mais je devine qu'il s'agit encore d'une pratique de druide, et ce genre de choses... » Enfin, si on l'interroge sur Morwen : « C'est une diseuse de bonne aventure qui officie sur la place du marché. D'ailleurs, maintenant que vous en parlez, voilà long temps qu'on ne l'a pas vue également... »

● **La place du marché**, à proximité de la porte d'Eau, est noire de monde. En contrebas du marché, on peut contempler le grand port de Londres où viennent mouiller des navires venus des quatre coins du monde. C'est un endroit cosmopolite où se croisent Kymris, Irlandais, Romains, Francs, Occitans, Juifs... bref le lieu rêvé pour rappeler aux chevaliers que le monde est vaste et riche de mille cultures. Au milieu des étals de marchands, une caravane s'est installée. On y trouve une diseuse de bonne aventure du nom de Widca, fripée et édentée, ployant sous le poids des ans. Les chevaliers à la recherche de Morwen sont guidés vers le chariot bâché où elle loge, à l'écart du cercle formé par la caravane. A l'intérieur du chariot règne une odeur d'herbes et de fleurs séchées. Des animaux empaillés grimacent dans l'obscurité et semblent scruter les visiteurs. Une légère fumée bleue s'échappe d'un pot de terre posé devant la vieille Widca. La devineresse est vêtue d'une ample robe noire et porte de lourds bijoux d'argent à son cou, ses poignets et ses chevilles. Un tatouage forme de complexes arabesques sur sa joue droite. D'une voix aigrelette, elle s'adresse aux chevaliers : « Entrez gentils seigneurs, entrez... Asseyez-vous, prenez place... Ne parlez pas, ne dites rien, je sais l'objet de votre quête. Faites-moi entendre le tintement de votre métal que je puisse juger de la pureté de votre âme. » Ce disant, elle désigne une bourse de cuir contenant quelques deniers. « Morwen est connue parmi les gens du voyage et je dois vous mettre en garde contre ses maléfices. Elle voyage à nos côtés mais elle n'est pas des nôtres. Maîtresse des apparences, elle sait tromper le cœur des hommes. Je sais d'elle qu'elle réside en cette partie de la Forêt perdue que l'on nomme le bois de Sombreval, où maints preux se sont aventurés et n'ont trouvé que la mort. Jadis, Morwen y a affronté et vaincu un druide appelé Cynfeird, aujourd'hui retiré du monde. » Moyennant quelques tintements de métal supplémentaires, Widca indiquera où l'on peut trouver Cynfeird. « Il vit en ermite au milieu de la lande, à une journée au nord-est de Londres. »

● **Etorus** est le meilleur luthier de Londres. Avec le consentement de Morwen, Aedwyn s'est rendu à son atelier pour y faire réparer sa harpe, dont plusieurs cordes s'étaient rompues. Etorus ne sait rien de bien concret, sinon que le barde a exigé que la réparation soit effectuée dans les plus brefs délais.

● **L'auberge de la Neuvième Note** est située en dehors de Londres, à une petite heure à cheval au nord. N'importe quel citadin peut en parler aux chevaliers, pour peu qu'ils déclarent être à la recherche d'un barde. Cet établissement attire tout ce que Logres et Silchester comptent de poètes et de musiciens. Taliesin lui-même, le plus grand barde d'Irlande, se rend parfois en ce haut lieu des arts. C'est une bâtisse carrée, construite en pierre, mais sans aucune fortification. Une aile dispose de quelques chambres, une autre sert de domicile à l'aubergiste et ses aides. Les deux autres ailes sont ouvertes sur une cour intérieure où s'étend un splendide jardin. Partout, ce ne sont que colonnes, dallages de marbre et mosaïques. C'est là que bardes et ménestrels confrontent leurs talents, commentent leurs œuvres et racontent leurs voyages à travers l'Angleterre et au-delà... D'autres personnes sont présentes, des notables romains pour la plupart. L'ambiance est feutrée, les clients parlent à voix basse et seront sans doute surpris de voir surgir une demi-douzaine de chevaliers. Ici, un jeune musicien aux longs cheveux blonds tirent de merveilleux accords d'un luth finement ouvragé. Là, un poète déclame quelques vers en grec. Les chevaliers sont accueillis par Leddicus, le propriétaire de l'auberge. C'est un homme affable et souriant, de taille et de corpulence moyennes, aux cheveux aile-de-corbeau. En réponse à leurs questions, il indiquera aux chevaliers un ménestrel assis au bord d'un bassin. C'est un homme d'une trentaine d'années, du nom d'Ernaut. Ses cheveux sont courts, couleur de paille et ses yeux d'un vert très clair. Il porte des vêtements de qualité, mais usés et ternis. Musicien de talent, il s'est lié d'amitié avec Aedwyn au moment où il débarquait d'Irlande. Il ne tarit pas d'éloge sur les dons exceptionnels du barde, selon lui le meilleur qui soit après Taliesin. Il tiendra en substance les mêmes propos que Sudrenne. Il ajoutera qu'Aedwyn, d'un naturel enjoué et optimiste, a brusquement changé du jour où il a connu Morwen. Ernaut est un ami sincère d'Aedwyn, il est inquiet à son sujet depuis sa disparition. Il ne connaît rien de la triste situation qui est la sienne, mais il est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider. Il refusera de croire les chevaliers s'ils affirment que le barde a enlevé Catlen.

Enfin, si les chevaliers n'ont pas oublié la raison première de leur visite à Londres, précisons qu'Albanus l'orfèvre tient à leur disposition la coupe commandée par le comte de Salisbury.

Cynfeird l'ermite

Les chevaliers cheminent une journée dans la lande avant d'atteindre la demeure de l'ermite. Le temps est légèrement pluvieux et un vent violent rend le voyage désagréable. Au village d'Harrow, les chevaliers apprennent que Cynfeird habite une masure de bois et de torchis, construite à flanc de colline. Quand arrivent les chevaliers, rien ne bouge à l'extérieur de la cabane et personne ne répond à leurs appels. La colline, fouettée par le vent, est surmontée d'une pierre levée autour de laquelle sont disposés divers ustensiles de bois. S'ils pénètrent dans la cabane, les chevaliers découvrent une pièce vide de tout ornement. Seuls une couche de paille et les reliefs d'un repas attestent de la présence récente d'un habitant. Quelques poteries contiennent des herbes séchées, dont la plupart (jet de Chirurgie réussi) sont très rares et ont des propriétés médicinales reconnues. Sur un perchoir dans un coin de la pièce, un grand-duc d'un blanc immaculé, portant autour du cou un magnifique pendentif, cligne des yeux et tourne la tête à l'approche des chevaliers. Si l'on tente de le toucher, il s'envole sans le moindre bruit par une fenêtre.

Alors que le soleil décline, une silhouette frêle et voûtée s'avance vers la cabane. Cynfeird revient de sa cueillette quotidienne, sa besace remplie de sa collecte d'herbes. Il est appuyé sur un bâton de chêne et vêtu d'une robe de bure élimée. Une épaisse barbe grise lui mange le visage. C'est un vieil homme aux trois quarts sénile, traversé de temps à autres par un éclair de lucidité. Il change fréquemment de sujet de conversation, s'attarde en banalités, oublie le nom de ses visiteurs, voire leur existence. Il pense d'abord que les chevaliers sont venus quémander un quelconque remède et s'enquiert de l'identité du malade. Il leur offre de l'eau pour étancher leur soif et des baies sauvages s'ils ont faim. A force de patience et de questions cent fois répétées, on pourra obtenir de lui l'histoire de son affrontement avec Morwen.

Il était autrefois un druide respecté qui souhaitait le retour des anciennes traditions, mais refusait de s'opposer par la force au dieu venu de Rome. Il s'opposa donc aux desseins de Morwen qui, selon lui, revendiquait les aspects les plus sombres de la Déesse aux seules fins de mener à bien une œuvre destructrice et stérile. Il l'accusa de n'être motivée que par sa haine des chrétiens et d'oublier ses devoirs de prêtresse. La sorcière et le druide s'affrontèrent à proximité du sanctuaire convoité par Morwen. Le duel ma-

gique dura plusieurs jours et tourna en faveur de cette dernière. Cynfeird, vidé de ses forces et rendu à moitié fou par les maléfices de son adversaire, parvint néanmoins à s'enfuir. Si un chevalier impulsif déclare vouloir s'opposer aux intentions de Morwen, le vieil ermite lui lance un regard aigu et lucide, comme s'il revenait brusquement à la raison. Il mettra en garde les chevaliers contre le pouvoir de Morwen et la colère végétale qui se déchaîne contre ceux qui s'aventurent en son antre. Il leur dira le sortilège que prépare la sorcière. « Vous appelez diables et démons les dieux des sources et des forêts, mais Morwen pactise avec des puissances plus cruelles encore. » Il leur parlera du bois de Sombreval et de ses gardiens : « Le mal qui se cache au sein de la Forêt perdue est une terre fertile pour les sombres desseins de Morwen. Pour l'atteindre, il vous faudra vaincre au péril de vos vies et de vos âmes ses terribles gardiens, qui ne sont ni hommes ni loups, mais créatures plus féroces encore. Seul un chant faërique est en mesure d'endormir leur cruauté. A quelques lieux à l'est s'élève un tertre aux Faëes où je puis vous mener. Un musicien de l'Autre Monde y habite qui saura vous apprendre *Le chant des loups*. Ici commencera votre quête, pour qu'enfin le bois de Sombreval et ses anciens mystères retombent dans l'oubli. » En revanche, Cynfeird ne sait rien d'Aedwyn et de la façon dont la sorcière le manipule.

A dater de leur visite chez l'ermite, le grand-duc blanc précédera les chevaliers. Il est l'incarnation de l'ancien pouvoir de Cynfeird, un messager de l'Autre Monde chargé de les guider dans leur quête. Il les conduira jusqu'au sidh (le tertre aux Faëes) dont leur a parlé l'ermite.

Le sidh du Chêne vert

A la suite du grand-duc, les chevaliers traversent une plaine désolée et bourbeuse pendant une demi-journée. En approchant du sidh, ils ne voient d'abord rien qu'une colline aux pentes abruptes, recouverte d'une herbe épaisse et surmontée d'un grand chêne. Surgissant de derrière le tertre, une créature immense et simiesque apparaît alors. Les chevaux, effrayés par l'apparition, se cabrent et tentent de s'enfuir. Il faut réussir un jet d'Équitation pour maîtriser sa monture. Une maladresse entraîne une chute. Le géant est grand comme deux hommes, vêtu de fourrures et armé d'une impressionnante massue cloutée. Il est puissamment musclé aux épaules et aux avant-bras. Ses jambes, en revanche, semblent trop frêles pour supporter son poids. Sa bouche entrouverte exhibe d'énormes canines et les crânes humains attachés à sa ceinture laissent présager de son alimentation... Ses cheveux, d'un roux flamboyant, sont réunis en une longue tresse. Il a pour tâche de protéger le sidh contre les étrangers, mais, à moins que les chevaliers ne l'attaquent sans prévenir, il se contente de demander la raison de leur visite d'une voix sourde et caverneuse. Pendant ce temps, le grand-duc fait des cercles au-dessus des chevaliers avant de plonger derrière le tertre.

Une centaine de Faëes vivent sous le sidh. Grâce à l'intercession du grand-duc, les chevaliers peuvent s'entretenir avec Fain, le lutin musicien. Il apparaît brusquement à leurs côtés, sans que personne ne l'ait entendu venir. Il a l'apparence d'un nain difforme, aux membres noueux et au faciès caricatural. Ses yeux sont jaunes, fendus comme ceux d'un chat. Il est habillé de manière luxueuse et colorée. Son couvre-chef, un chapeau à large bord, s'orne d'une immense plume noire, prise sur quelque oiseau fabuleux. Fain est facétieux, mais il connaît suffisamment bien les humains et leurs usages pour être capable de tenir une conversation à peu près sensée avec eux (ce qui est loin d'être le cas de tous les êtres faëriques). Néanmoins, un jet réussi en Connaissance des Faëes devrait grandement faciliter les choses. Fain accepte d'aider les chevaliers à condition qu'ils acceptent de punir son cousin Basset, qui a osé lui infliger un sort déplaisant : un nez turgescent du plus mauvais effet... La meilleure façon de procéder est de porter sa cause devant le roi du sidh. Malheureusement, le procès risque de s'éterniser et de se perdre dans les innombrables inimitiés des habitants du tertre. Une autre possibilité est de défier Fain devant la cour faërique et, en cas de victoire, d'exiger qu'il livre le secret du *Chant des loups*. Si les chevaliers ne se sentent pas capables de remporter une joute musicale, peut-être penseront-ils à Ernaut, le ménestrel rencontré à l'auberge de *la Neuvième Note*.

Cynfeird

Kymrique, païen, 80 ans ; TAI 9, DEX 10, FOR 11, CON 12, APP 8 ; Vitesse 2 (+2), Dégâts 3d6, Points de vie 21 ; Énergique 14, Pieux 16, Sobre 17 ; Astronomie 15, Chasse 14, Chirurgie 19, Connaissance Faëes 15, Folklore 17, Lire (oghamique) 17, Premiers soins 19, Religion (paganisme) 19, Vigilance 14.

Le géant du sidh

Utilisez les caractéristiques du géant p. 233 du livre de règles.

Il n'est possible de pénétrer dans le sidh qu'à la suite d'un de ses habitants. Tandis que les chevaliers s'approchent, le tertre leur apparaît soudain surmonté d'une forteresse noire et or, à la découpe étrange mais séduisante, qui lance vers le ciel trois tours élégantes. Nulle sentinelle n'est visible aux remparts. La porte à double battant s'ouvre sans un bruit devant les chevaliers, et ils entrent dans une vaste pièce en ogive. De grandes tentures rouges sont tendues sur les parois. La lumière de dizaines de chandeliers se reflète sur le sol, un damier noir et blanc. Les chevaliers suivent un long couloir avant de pénétrer dans une immense salle à ciel ouvert. Ils y découvrent une vingtaine de chênes et de hêtres majestueux dont les troncs et le feuillage dense constituent une véritable cathédrale végétale. Au fond de la salle, les racines d'un chêne millénaire s'enchevêtrent pour former un trône où siège le roi Andrejan, souverain de ces lieux. Toujours précédés de Fain, les chevaliers traversent la salle jusqu'au pied du trône. Ils entrevoient, dissimulés dans la végétation, des dizaines de Faëries d'apparences diverses : des lutins sont occupés à se poursuivre parmi les branches, des fées graciles et légèrement vêtues rient en comparant la prestance des chevaliers, des elfes affublés d'ailes d'insectes tourmentent des faunes pervers... Si un chevalier a été grièvement blessé lors du combat avec le géant, plusieurs fées l'emportent sous les racines d'un chêne pour le soigner... Un jet de Vigilance permet de remarquer plusieurs gardiens silencieux et immobiles. Ce sont des chevaliers faëriques dont les armures absorbent toute lumière et créent autour d'eux une aura d'obscurité.

Le roi Andrejan est un adolescent aux boucles blondes et drues et aux grands yeux clairs. Seules ses oreilles effilées et la perfection inhumaine de ses traits trahissent sa nature faërique. Il est vêtu sobrement d'un bliaud vert, d'un chaperon brun et de chausses de daim. Il porte une couronne d'or et d'argent délicatement ciselée. A ses côtés se tient une fée dont la beauté surpasse celle des plus belles femmes de la cour du roi Arthur. Son visage, d'une incomparable noblesse, est encadré d'une longue chevelure auburn tressée de fils d'or. Sa robe, légère et vaporeuse, laisse deviner les courbes délicates de son corps. Près du trône sont disposés des plateaux où s'entassent pommes et fruits secs.

Le roi s'exprime d'une voix grave et posée, qui contraste fortement avec son apparence. Si les chevaliers ont combattu le géant, le roi leur en fait reproche et les contraint à s'excuser avant de poursuivre l'entretien. Il faut que l'un d'entre eux fasse amende honorable et réussisse un jet de Modeste.

● Si les chevaliers choisissent d'accuser Basset devant la cour faërique, Fain commence par énoncer les multiples exactions qu'il reproche à son cousin et réclame son bannissement du sidh. Basset se défend des accusations portées contre lui et énumère à son tour une liste de méfaits et de tours pendables que lui a joués Fain. Pour faire condamner Basset, un chevalier doit réussir un jet d'Éloquence et un autre parmi les trois suivants : Arbitraire, Connaissance des Faëes ou Intrigue. Pendant le discours du chevalier, d'autres Faëes se rangent au côté de l'une ou l'autre partie et s'invectivent d'un bout à l'autre de la salle. Si Basset est condamné et exilé, il jure de se venger des chevaliers. En revanche, Fain se déclare éternellement reconnaissant et enseigne à qui le veut *Le chant des loups*. Il faut une semaine pour le maîtriser, à condition de disposer d'une compétence Chant de 15 au moins. Par chance, le temps s'écoule beaucoup plus lentement à l'intérieur du sidh.

● Si les chevaliers décident d'affronter Fain, ils doivent d'abord s'engager à lui rendre un service de son choix en cas de défaite. En contrepartie, le lutin promet d'enseigner à son vainqueur *Le chant des loups*. Le duel se joue sur Chant, Composition et Jouer d'un instrument. Fain a 21 dans chacune de ces compétences. Nul ne l'a jamais vaincu, à l'exception d'Aedwyn. Si Ernaut accompagne les chevaliers, il propose d'affronter lui-même le lutin. Le ménestrel a 19 en Jouer du luth et 18 en Chant et Composition.

● Enfin, les chevaliers peuvent recourir à la force et exiger, les armes à la main, *Le chant des loups*. Fain n'est pas un adversaire redoutable, mais il est agile et prompt à disparaître s'il se sent menacé. En dehors du sidh, il bénéficiera de l'aide du géant. A l'intérieur, le roi Andrejan peut faire appel aux chevaliers faëriques pour empêcher que l'on maltraite ses sujets. Utilisez les caractéristiques des chevaliers p. 232 du livre de règles.

Le bois de Sombreval

La Forêt perdue est située à un jour de cheval au sud de Londres. Les chevaliers traversent des terres cultivées et rencontrent de nombreux bourgs avant d'y parvenir. Les villageois se souviennent tous avoir vu passer, il y a une semaine, une troupe d'une demi-douzaine de chevaliers portant les armoiries de Rochetaillée. En fin de journée, alors que le soleil de mai achève sa course dans le ciel, les chevaliers arrivent à l'orée de la Forêt perdue. Le crépuscule étend un voile pourpre au-dessus des arbres et l'on entend les cris des premiers animaux nocturnes. Sans doute le groupe préférera-t-il attendre l'aube pour s'enfoncer dans ce lieu de sinistre réputation.

Dans la brume matinale, la forêt apparaît plus sombre et inhospitalière encore. Les arbres sont si serrés qu'elle semble impénétrable et les chevaliers doivent fréquemment mettre pied à terre pour continuer d'avancer. Ils empruntent un vague sentier qui sinue parallèlement à un petit ruisseau. Les arbres autour d'eux sont centenaires et étrangement tordus. Quelques-uns, à demi morts, sont remplis d'une eau putride et rongés par des colonies de champignons. Les chevaliers respirent mal au milieu des senteurs de végétaux en décomposition. Tout est sombre et oppressant. Seuls quelques rares rayons de soleil parviennent à percer la voûte des arbres. Des serpents et d'autres créatures glissent sous les fougères et effraient les chevaux. Un jet de Chasse est nécessaire toutes les heures pour ne pas perdre le sentier. En milieu de journée (pour autant qu'ils puissent en juger), les chevaliers réussissant un jet de Vigilance perçoivent la course d'un animal dans les buissons... Surgissant brusquement devant eux, un homme vêtu d'oripeaux pousse un hurlement de terreur et s'enfuit aussitôt. Il ne faudra pas longtemps aux chevaliers pour le rejoindre et le maîtriser. Le malheureux se débat en vain et ne cesse de crier : « La meute infernale... je sens leur haleine, ils me poursuivent... ils m'ont dévoré les jambes, je ne puis plus courir... » Épuisé, il sombre bientôt dans l'inconscience, continuant de marmonner des phrases sans suite. Sire Ysgarran et sire Marcus reconnaissent sire Elias, le prétendant de Catlen parti à sa recherche avec la maisnie de Rochetaillée. Il porte d'innombrables blessures, dues pour partie à sa folle course dans la forêt, mais également à des coups de crocs et de griffes.

Alors que le jour décline, les chevaliers parviennent au cœur de la Forêt perdue. Ils descendent les flancs d'une vallée encaissée avant de pénétrer dans le bois de Sombreval. Les bruits de la forêt ont cédé la place à un silence inquiétant. Au milieu de la nuit, les buissons s'allument de dizaines de paires d'yeux rougeoyant, des crocs étincellent... Si le chevalier de garde à ce moment réussit son jet de Vigilance, il entend le bruit de quelques branches cassées et peut alerter ses compagnons avant que la meute ne les encercle. Dans le cas contraire, ils sont surpris dans leur sommeil et n'ont que le temps de tirer leurs épées. Une vingtaine de loups sortent des halliers et s'avancent dans le cercle de lumière projeté par le feu. Ils sont grands comme des hommes et leur fourrure est plus noire que la nuit. Leurs yeux brillent d'une intelligence féroce. La meute s'approche en grondant. Si Ernaut ou un chevalier connaît *Le chant des loups*, il peut tenter d'endormir la meute. S'il réussit son jet de Chant, les loups-garous l'entourent alors, s'allongent à ses côtés et se changent bientôt en autant de jeunes gens à l'allure gracile. Apaisés, ils s'en retournent après une petite heure. Si le chevalier échoue, ou si personne ne peut interpréter *Le chant des loups*, la meute attaque. Il est probable que le seul espoir des chevaliers réside

Les loups-garous

Sous leur forme lupine : TAI 10, DEX 22, FOR 16, CON 16 ; Vitesse 8, Dégâts 6d6, Points de vie 26, Armure 4 ; Esquive 16, Morsure 20.

Les loups du bois de Sombreval se battent avec cruauté. Ils commencent par abattre le cheval avant de s'en prendre à son cavalier.

alors dans une fuite peu glorieuse. La meute les poursuivra jusqu'aux limites du bois de Sombreval avant de les défier d'un ultime hurlement.

La demeure d'Aedwyn est une tour en ruine d'une dizaine de mètres de haut, autour de laquelle s'enroule un chêne séculaire. Le barde vit au premier étage de la tour, au milieu de parchemins et d'instruments divers. Son existence recluse l'a rendu fataliste et amer. Il croit son destin tracé, influencé par Morwen qui, au fil des mois, a tissé un grand nombre de sortilèges pour le retenir en ce lieu. Lorsque les chevaliers parviennent au pied de la tour, il est assis sur une pierre, sa lyre posée sur les genoux. Ses cheveux sont d'un blond cendré, ses yeux sombres et expressifs. Il porte un manteau brodé de motifs celtiques par-dessus un bliaud usé. Six loups noirs sont couchés à ses côtés. Ils l'accompagnent de jour comme de nuit, définitivement charmés par sa musique. Ils ne supporteront pas qu'on l'agresse, de quelque manière que ce soit. Aedwyn ne cachera pas la présence de Catlen. Si on lui en laisse le temps, il s'expliquera auprès des chevaliers. En revanche, il taira les raisons de son exil en ce lieu. Sans attendre d'explications, sire Marcus affirme châtier le barde pour avoir abuser de l'hospitalité de son père et enlever sa sœur. Les chevaliers devront s'interposer s'ils ne souhaitent pas que la situation dégénère, d'autant que les loups ne l'entendent pas de cette oreille.

Catlen est installée dans le haut de la tour. Depuis une semaine, elle joue de tous ses charmes pour séduire le barde, sans succès. Elle refuse de partir bien qu'elle se soit remise de sa blessure. Reconnaissant sire Ysgarran et son frère, elle tentera de s'enfuir dans la forêt. Un chevalier pourra se lancer à sa poursuite et la rejoindre sans peine après quelques dizaines de mètres. Il découvre une belle jeune fille à la peau blanche et aux cheveux noirs coupés à hauteur d'épaule. Elle se débat énergiquement, gifle le chevalier et le menace des pires représailles s'il refuse de la laisser partir. Conduite devant sire Ysgarran, elle se précipite dans les bras d'Aedwyn : « Sire Ysgarran, vous êtes fidèle compagnon et honnête chevalier. Dites à mon père que j'ai trouvé l'amour en cette forêt et que rien ne pourra plus m'en faire sortir. » Ysgarran fera de son mieux pour convaincre Catlen de rentrer au manoir. Le mieux est qu'un chevalier lui fasse le récit du sort tragique de sire Elias et de la maisnie de Rochetaillée. Prenant conscience des conséquences de ses actes, la damoiselle fondra en larmes et acceptera finalement de rentrer.

Le dénouement de cette histoire, au moins pour ce qui concerne Aedwyn et Catlen, dépend pour beaucoup de l'opinion que se seront fait les chevaliers du barde. S'ils pensent qu'il œuvre de son plein gré pour le compte de Morwen ou s'ils le tiennent pour personnellement responsable de la disparition de Catlen, peut-être décideront-ils de faire justice eux-mêmes. Par contre, s'ils ont compris qu'il n'est qu'un jouet entre les mains de la sorcière, ils auront fort à faire pour le protéger de la colère de sire Marcus. L'idéal est d'obtenir du barde qu'il accepte de raconter son histoire. S'ils parviennent à le convaincre que Morwen l'a envoûté, il pourra quitter la forêt, en compagnie de Catlen.

Morwen

Morwen

Pour trouver Morwen, les chevaliers sont contraints de s'enfoncer plus avant dans la forêt. Ils progressent avec difficulté et doivent faire de fréquents détours pour éviter les mares d'eau noirâtre et les fondrières. La sorcière s'est établie dans l' île aux pierres levées, un sanctuaire païen au cœur des marécages qui occupent le centre du bois de Sombreval. Morwen bénéficie de la protection de guerriers celtes fanatiques qu'elle a gagnés à sa cause. Ils combattent nus et leurs corps sont couverts de tatouages magiques qui leur assure la protection de la déesse. Ils sont armés d'épées de bronze et de grandes frondes qu'ils manient à deux mains. A moins que les chevaliers ne soient particulièrement discrets, il est peu probable qu'ils parviennent à les surprendre. S'ils ne prennent aucun précaution, les guerriers auront même le temps de préparer une embuscade.

Morwen est une très vieille femme, mais elle peut prendre l'apparence d'une femme d'âge mûr, très séduisante, à l'abondante chevelure rousse. Au meneur de jeu de décider si son sortilège est parvenu à son terme et s'il convient d'y mettre un terme. Le mieux est de lui permettre de s'enfuir pour en faire une ennemie récurrente des chevaliers. Pour protéger sa fuite, elle déchaînera la colère de la forêt. Les arbres sembleront se resserrer après son passage, les branches s'étendront telles les serres d'un oiseau de proie et entraveront ses poursuivants. Les chevaliers peuvent même ne pas rencontrer Morwen dans cette histoire, et trouver sa demeure vide, sur le bord d'une île où se dressent une dizaine de pierres disposées en cercle. Cela ajoutera encore à son mystère. N'en doutons pas, son chemin croisera encore celui des chevaliers, et c'est une toute autre musique qu'elle compte leur faire entendre alors...

Dénouement

Si les chevaliers ramènent Catlen auprès de son père, le baron Dagwaldus organisera un festin en leur honneur et les comblera de présents. La damoiselle rêvera encore quelque temps à Aedwyn, avant de l'oublier définitivement et de revenir à ses passions d'antan : les folles chevauchées dans la plaine, la chasse. Le baron proposera aux chevaliers de les accueillir en son manoir au cours de l'hiver suivant, afin de renforcer les liens d'amitié qui les unissent désormais. Les chevaliers pourront écouter les récits des hauts faits d'armes de ce vieux guerrier et de ses huit compagnons, qui formaient jadis une confrérie de chevaliers errants, défenseurs de toutes les justes causes. Si un chevalier s'est montré particulièrement courtois envers Catlen, un Amour passionné pourra naître, avec la bénédiction de sire Dagwaldus et au désespoir de sire Elias. Enfin, Aedwyn reprendra la route, toujours en quête d'une source d'inspiration et de la signification de son géis.

Les gains de Gloire obtenus sont les suivants :

- pour avoir obtenu *Le chant des loups* : 10 points ;
- pour avoir vaincu Fain : 10 points ;
- pour avoir vaincu le géant du sidh : 250 points ;
- pour avoir interprété avec succès *Le chant des loups* : 20 points ;
- pour chaque loup-garou tué : 100 points ;
- pour chaque guerrier celte tué : 50 points ;
- pour avoir contraint Morwen à fuir : 100 points ;
- pour avoir ramené Catlen auprès de son père : 100 points.

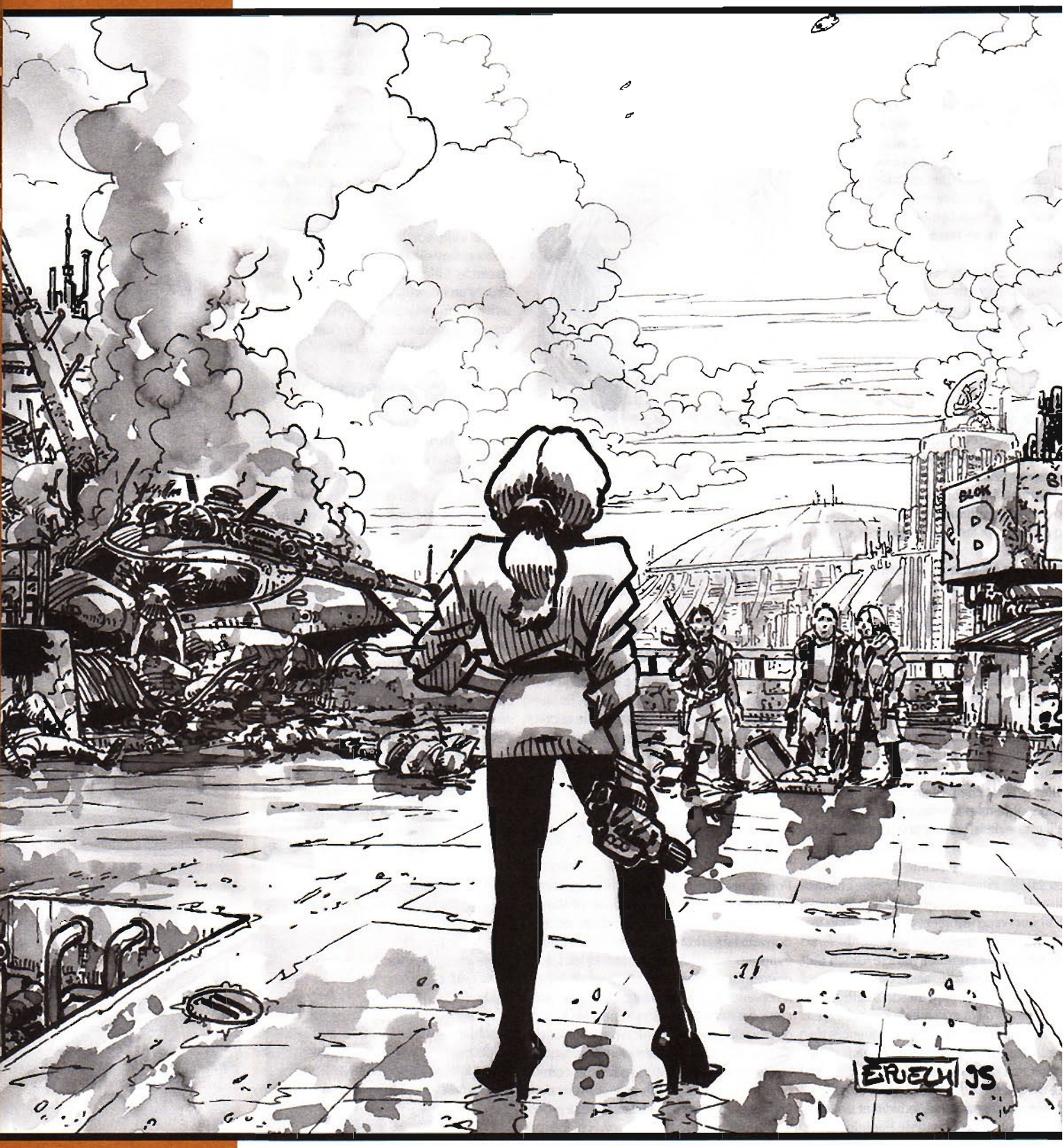
Les guerriers celtes

Kymriques, païens, 30 ans ;
TAI 13, DEX 15, FOR 13, CON 13, APP 10 ;
Vitesse 3 (+2),
Dégâts 4d6,
Points de vie 26,
Armure 4 ;
Cruels 14,
Fiers 14,
Impulsifs 15,
Valeureux 16 ;
Loyauté (Morwen) 16 ;
Chasse 16,
Vigilance 13 ;
Épée 16,
Fronde 15,
Lance de fantassin 13.

Ils profitent de leur vitesse de déplacement pour tenter d'encercler les chevaliers et emploient fréquemment la technique de la double feinte.

texte
Olivier Vignes
& Pierre-Yves Bonnet
illustration
Eric Puech
plan
Cyrille Daujean

LE PLANCTON, C'EST BON ?



Pour Cyberpunk

En aide de jeu : City Trois Mille, une ville nouvelle

Ce scénario a pour cadre une nouvelle ville, C3M, qui est décrite dans l'aide de jeu. Il vaut mieux que le meneur de jeu et les personnages soient expérimentés.

Introduction

22 h00... Dôme Ouest Niveau 1. Le soleil vient de se coucher, l'air est moite et les dirigeables publicitaires passent paresseusement au-dessus de la ville. Au *Locobar*, les PJ sirotent tranquillement leurs verres en attendant la Fouine, leur contact habituel, qui leur a promis une mission facile avec un bon employeur. Les PJ ont plusieurs raisons de se trouver là ce soir : manque d'argent, de sport ou d'excitation. Avec une demi-heure de retard, leur intermédiaire arrive enfin en compagnie d'un homme qui se présente sous le nom de Victor. Après leur avoir offert une tournée de Sable blanc (le poison local), ce dernier expose l'affaire : il a besoin d'une poignée de professionnels pour une mission facile, rapide et bien payée. Si les PJ acceptent le principe, l'homme continue son discours. On l'a chargé de remettre une mallette contenant du Lien noir à un groupe de booster-gangs dont il ne connaît pas l'identité. Le rendez-vous est fixé à 1 h00 A.M. sur l'un des toits du secteur nord nord-ouest. A partir d'une des terrasses adjacentes, les PJ doivent abattre les destinataires au moment où Victor leur montrera le contenu de la mallette. La mission ne présente pas de grandes difficultés car les PJ travailleront loin de leurs cibles ; de plus, les gardes du corps qui accompagneront Victor ne seront pas armés. Ce travail sera payé 1000 ED par tête (d'avance) et 2000 ED une fois le travail fini. La Fouine appuie Victor pour rassurer les PJ, au cas où ces derniers trouveraient le boulot trop facile. Tous les types de professions auront leur rôle à jouer, que ce soit pour l'entretien du matériel, le repérage des lieux ou les soins en cas de coup dur. Victor sort le dernier compact de Microcomp et se le branche au poignet. Il commente la carte qui apparaît sur l'écran (voir le plan page suivante). Pour cette mission, les PJ disposent d'une totale liberté d'action ; un AV camouflé est même laissé à leur disposition, ainsi que des fusils longue portée. Une fois les booster-gangs liquidés (ils seront trois), les PJ devront retrouver Victor à 4 h00 A.M. au *Plazza Aligato* (situé à l'autre bout de la ville). Les patrouilles de police sont rares dans le secteur concerné, mais Victor tient toutefois à souligner le danger d'une telle rencontre, et recommandent aux PJ d'être prudents. Il répondra à toutes leurs questions avant de partir.

L'embuscade

Une fois en place sur le lieu du contrat, les PJ ne remarquent rien de particulier... jusqu'à l'heure de l'échange. A 1 h00 pile, un AV6 arrive du sud de la ville et se maintient en position stationnaire sur un côté du toit. La porte s'ouvre et Victor et ses deux gardes du corps descendent de l'appareil. A cet instant, une trappe s'ouvre sur le toit et trois punks en émergent. Ils n'ont pas l'air soucieux. Après quelques poignées de main « diplomatiques », Victor révèle le contenu de la mallette à ses vis-à-vis. Au moment précis où les PJ commencent à aligner leurs cibles, Victor s'écroule ainsi que son escorte. Les trois hommes viennent d'être fauchés par une rafale d'armes automatiques. Quelques secondes plus tard, les PJ sont soumis à un tir nourri provenant d'une des plates-formes qui se trouvent au-dessus de leurs têtes. Cette plate-forme est recouverte d'une végétation tropicale : s'y cacher est relativement facile. Si les PJ ne parviennent pas à abattre les punks, leurs mystérieux ennemis le feront à leur place. Au cours de la fusillade, le pilote de Victor réussit à prendre la fuite avec son AV.

Seules les balles qui ont servi à abattre Victor et ses gardes du corps sont réelles. Celles destinées aux PJ sont des balles à blanc. Le but des tireurs embusqués est de supprimer Victor et ses acolytes, d'effrayer un peu les PJ, et de se retirer au bout de trois ou quatre rounds. Débrouillez-vous pour que les PJ retrouvent le corps d'un Sniper (voir plus loin) afin qu'ils puissent récolter quelques renseignements.

Explication

Il y a dix ans, lors de la création de la ville californienne de C3M (voir l'aide de jeu), trois corporations se sont partagées le marché de l'alimentaire : Plantchem (70 % des parts), Chipfec (25 %) et Kyrotes (5 %). Chacune s'est spécialisée dans une branche. La plus importante, Plantchem, s'est assurée un quasi-monopole en obtenant un accord d'exclusivité du Conseil de la ville. En échange de l'apport quotidien minimum et garanti de plancofood (nourriture à base de plancton enrichi) à prix fixe, les autorités acceptent, malgré les protestations de la concurrence, de surtaxer les produits provenant de l'extérieur de la ville. Indirectement, ces taxes rendent l'achat de produits extérieurs inabordable pour la plupart de la population. Le plancofood est insipide, mais il a l'avantage d'être sain et bon marché (plats typiques : planctosoja, tarte o'plancton, fishplact...).

Chipfec, qui a choisi pour sa part le marché de l'importation alimentaire, subit la dictature de Plantchem. Jusqu'à présent, elle a réussi à survivre grâce aux corporates et aux ouvriers de niveau supérieur qui s'entêtent à conserver certaines pratiques gastronomiques, et cultivent encore la notion de goût (d'aucuns appelleraient cela du snobisme). Chipfec est parfaitement au courant des accords plus ou moins secrets liant Plantchem à la ville, et pour cette raison voue à sa rivale une haine sans bornes. Quant à Kyrotes, c'est une entreprise familiale qui propose des produits à base de végétaux cultivés artificiellement, à grand renfort de manipulations génétiques et d'engrais chimiques. Ses produits sont très chers, et la concurrence des deux autres corporations ne lui facilite guère la tâche. De fait, ce type de nourriture reste assez impopulaire, d'autant que la publicité comparative fait rage (« Préférez-vous un bon planctoburger ou une plastosalade enrichie en nucléomoutarde E-3559 ? »).

Ce fragile équilibre a été rompu il y a onze mois, lorsqu'une biotechnicienne de Plantchem (Marge Smison, la n° 3 du groupe) a décidé de changer de bord pour rejoindre secrètement Chipfec. Marge est mariée au n° 1 de Plantchem, et sa « trahison » doit plus à des difficultés de couple qu'à de réelles motivations commerciales. Toujours est-il que Chipfec profite aussitôt de la situation pour créer une algue microscopique, destinée à détruire les réserves de plancton de Plantchem. Cette algue, une fois introduite dans les cuves, doit empêcher Plantchem de maintenir ses quotas de production et briser par voie de fait l'accord signé avec la ville. L'algue est donc introduite dans les cuves. Le plan fonctionne à merveille car Plantchem se révèle incapable de déterminer la provenance du mal qui frappe le plancton. Les recherches sont dirigées par Marge (qui travaille toujours officiellement pour Plantchem), ce qui « facilite » l'incompréhension. Pour trouver une parade, Plantchem plastique l'une de ses propres cuves et accuse Chipfec d'avoir commandité l'attentat. Faute de preuves, le procès qui s'ensuit tombe à l'eau (à l'époque, les dirigeants de Plantchem ignorent que Chipfec est réellement à l'origine de leurs ennuis, et Marge a fait en sorte que les indices factices destinés à impliquer Chipfec ne soient pas retrouvés). Néanmoins, le procès a fait la une des médias pendant quelques jours, et il est fort possible que les PJ en aient déjà entendu parler.

A partir de ce moment, Plantchem pense avoir un espion dans ses rangs, et Marge est forcée de se montrer plus discrète. Constatant que ses réserves de plancton, sans cesse en diminution, menacent de conduire à la résiliation du contrat passé avec la ville, Plantchem décide de passer à l'attaque. Cette fois, seuls les dirigeants du groupe sont mis au courant.

Le plan en question est relativement simple : il s'agit de faire découvrir, par un groupe extérieur à Plantchem, des preuves

La Fouine

D'une stature la plus commune qui soit, ce fixeur est certainement l'un des mieux renseignés de C3M. Il a des magouilles dans tous les sens et n'hésite pas à demander de l'aide partout où il peut en trouver. Il est généralement très recherché car ses contacts sont très au courant. Il ne veut du mal à personne, il y aurait même une rumeur disant qu'il serait flic ! Mais qui sait d'où viennent vraiment les fixeurs...

INT 9	REF 7	TEC 5
SF 10	BT 6	CH 5
MA 5	CON 6	EMP 7

Compétences : Indic 8, Look 8, Se cacher 8, Perception 8, Survie dans milieu hostile 6, Pistolet 5, Conn rue 9, Culture 8, Photo/film 5, Déguisement 5.

Implants cybers : Neuromat, Support de puces, Cyber audio, Sélecteur de son, Réducteur de niveau, Radar large bande.

Mister Stefan (Victor)

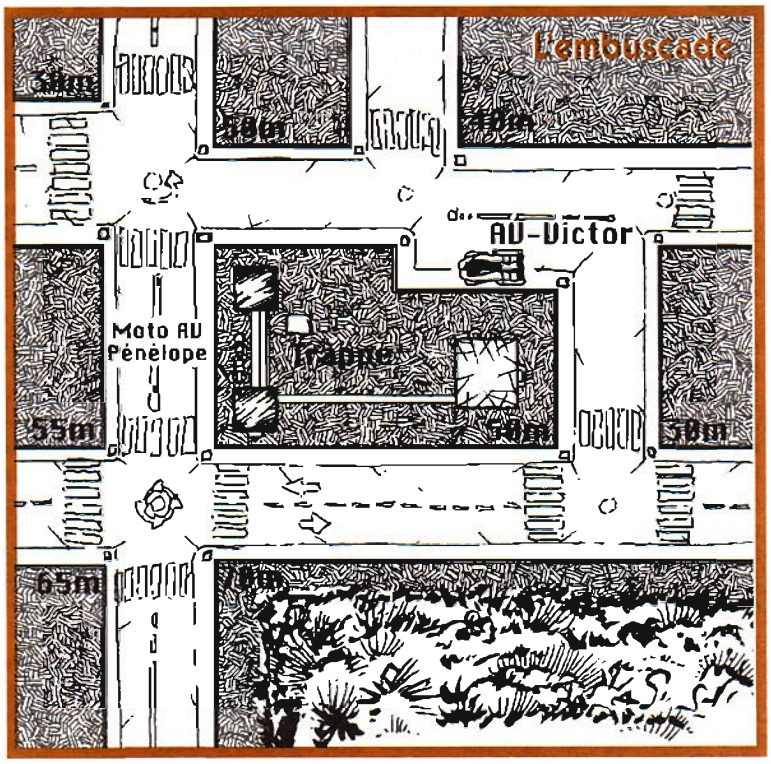
Homme d'un certain âge ayant les traits marqués. D'esprit rapide et très décidé, il va directement au but. Il a fait beaucoup d'erreurs au sein de sa corpo, justement dues à son impulsivité. Assez froid de nature, il ne peut pas supporter qu'on lui coupe la parole. Ce qui lui a aussi coûté beaucoup de contrats.

La mallette de Victor

La mallette ne contient pas du Lien noir comme Victor le croyait, mais bien un virus antiplancton. Les fioles de virus ressemblent cependant beaucoup à celles de la drogue précitée. Sur la disquette elle-même, on pourra trouver un certain nombre de renseignements : contenu de la mallette ; plans des cuves de la corpo Plantchem ; un numéro de compte en banque ; un rendez-vous avec un certain Samdriss, devant les cuves de plancton ; un petit topo sur la façon d'utiliser le virus dans les cuves.

Samdriss

Homme petit, possédant des jambes cyber où sont enfermés tous ses outils. De nature assez discrète, il n'aime pas beaucoup parler. Il est très peureux et le fait de voir le début d'un revolver ou de ce qui semble être une arme pourrait le faire tomber dans les pommes. L'argent qu'il a touché pour sa traîtrise ne suffit pas à le tranquilliser, seul le manque de courage et de volonté l'empêche d'en parler. Néanmoins il aimerait bien libérer sa conscience.



(fausses) démontrant clairement que Chipfec prépare un nouvel attentat.

Un dénommé Mario prend l'affaire en main : en se faisant passer pour un certain Tito, il contacte Samdriss (un employé de Plantchem) et le convainc de laisser des terroristes s'introduire dans le secteur B-25 des cuves du complexe sud, en leur donnant la fréquence des rondes. L'attaque doit se dérouler dans deux jours, et Samdriss sera de garde cette nuit-là. On lui a promis une forte somme d'argent... Les V-Qu'ats, les booster-gangs contactés par Mario pour faire sauter les cuves, devront se rendre à un rendez-vous pour obtenir un complément d'informations, livré dans une mallette.

Grâce à un très bon net, Mario ouvre un compte en banque au nom de Tito (un actionnaire majoritaire de Chipfec). Ce compte servira à payer Samdriss et les V-Qu'ats. En voyant le nom du possesseur du compte, on ne pourra penser qu'à l'actionnaire de Chipfec.

Mario charge Victor de se rendre sur les toits pour apporter la mallette aux V-Qu'ats. Victor était censé faire tuer ces derniers (par les PJ) et ramener la « drogue » (Mario ne lui a pas révélé le véritable contenu de la mallette).

Par la suite, Mario demande à des amis (les Snipers) d'éliminer Victor et ses gardes du corps. Il sollicite ensuite Pénélope (une journaliste qui est au courant de toute l'affaire), pour qu'elle incite les PJ à effectuer une enquête ; enquête qui discréditera Chipfec à coup sûr.

Pénélope

Alors que les PJ se rendent sur le toit où a eu lieu le carnage, une grande fille rousse (qu'ils pourront peut-être reconnaître comme étant une média connue) sort des décombres et se précipite sur la mallette. Elle en sort une disquette qu'elle insère dans son neuromodem. Elle fait semblant de lire son contenu puis s'adresse aux PJ. Elle les dissuade de tenter quoi que ce soit qu'ils pourraient regretter : cet entretien est filmé par l'un de ses cameramen qui se trouve sur une corniche voisine (on n'est jamais trop prudent). Après cet avertissement, Pénélope se présente et tente de paraître la plus amicale possible. Elle demande aux PJ d'enquêter sur cette affaire. Pour elle, c'est le scoop de sa vie et elle tentera d'allécher les PJ, en leur promettant beaucoup d'argent – et une excellente réputation. S'ils refusent, elle les menace de réaliser un montage les impliquant directement dans la tuerie. Les PJ n'ont pas vraiment le choix et sont obligés d'accepter. Pénélope leur laisse la mallette (voir son contenu ci-contre), afin qu'ils trouvent des indices, et leur donne rendez-vous pour un rapport dans trois jours dans un bar du Niveau 2, Dôme Est : le *Bluesky*. Elle part ensuite à bord d'une moto-AV dissimulée et laisse les PJ à leurs réflexions.

Où trouver des infos

Mis à part quelques débris, une fouille du toit pourra révéler quelques détails intéressants : dans le portefeuille de Victor, on trouve une adresse ainsi qu'un pass magnétique frappé du logo Chipfec. Tous les punks morts portent un T-shirt (sous leur blouson) arborant l'inscription « V-Qu'ats ». Quelques phrases personnelles (slogans anarchistes ?) ont été ajoutées à cette inscription. Les cadavres des deux molosses de Victor ne présentent pas d'intérêt, si ce n'est qu'ils sont peut-être « trop » banals. Si les personnages ont réussi à abattre un Sniper, ils pourront remarquer sur son index un tatouage de cible. Il est temps pour nos PJ d'enquêter.

- **Les papiers de Victor.** Son vrai nom est Mister Stefan. Il vit dans le Quartier Nord (Niveau 2 bloc 15 appt. 12-D). Il s'agit d'une habitation fonctionnelle et austère, mais vous pouvez y dissimuler des éléments personnels. On peut juste apprendre qu'il avait embauché l'un des meilleurs pilotes de la ville : Speedway. Les PJ ne trouveront rien de plus intéressant, hormis certains papiers confidentiels et compromettants, révélant que le pilote en question aurait accepté certaines courses pour couvrir une grosse affaire de meurtres (mais cela n'a rien à voir avec notre histoire).
- **Samdriss**, chef de l'entretien du complexe de cuves B-25, se montrera très méfiant vis-à-vis des PJ s'ils lui posent des questions concernant les punks. Il niera farouchement être lié à cette affaire, du moins au début. Le faire parler est assez facile : il suffira soit d'allonger les ED, soit de le culpabiliser. Dans ce dernier cas, Samdriss craquera et racontera tout aux PJ, en se lamentant sur son sort. Il affirmera avoir été contacté par un corpo de Chipfec, qui lui a demandé « d'accueillir » des punks d'ici trois jours et de ne poser aucune question indiscrète. Il est censé recevoir en échange de l'argent sur son compte en banque. Il peut également fournir le numéro de compte en banque de Tito (c'est le même que celui de la disquette). Si les PJ lui demandent de décrire son contact, il leur donnera une brève description de Mario, qu'il croit être Tito.
- **Le compte en banque.** Une brève recherche apprendra qu'il appartient à un dénommé Tito. Mais il s'agit d'un homonyme créé par Mario (voir plus haut) pour leurrer nos fouineurs.
- **Le plan des cuves** est celui du complexe B-25. Il est d'une précision millimétrique. Les heures de rondes sont aussi indiquées.
- **L'analyse des tubes à essai** sera longue. Quand les PJ lui en confient un échantillon, le medtech chargé du travail pourra simplement dire que ça ressemble à quelque chose qui détruit les cellules (en fait, il s'agit bien d'un virus, qui empoisonne et détruit le plancton enrichi, selon une courbe logarithmique). Il a besoin de temps pour en savoir davantage.
- Il peut s'avérer capital, pour les PJ, de contacter leur fixer favori. C'est à vous de modérer les indices qu'il leur donnera en fonction de la progression des joueurs :

— **Les V-Qu'ats.** Ce booster-gang anarcho-écologiste (une vingtaine de personnes tout au plus) mené par Bloody'herzog s'est donné pour but de purifier les États-Unis de la « gangrène artificielle qui corrompt les Vraies-Valeurs-de-la-Vraie-Vie ». Ce sont des fanatiques, prêts à tout pour arriver à leurs fins utopistes. Leur tenue vestimentaire est à base de camouflage

vert clair. Il n'a pas été très difficile pour Mario de les convaincre que Plantchem était pour eux une cible idéale. Suite à l'élimination de leurs trois camarades, les V-Qu'ats sont bien décidés à prendre leur revanche sur ceux qui les ont bernés. Ils essaieront en premier lieu d'éliminer les possesseurs de la mallette pour la récupérer... et continuer la lutte. Si on leur démontre qu'ils ont été manipulés par Plantchem, et que leur action risque indirectement d'entraîner la famine, leur haine pour Plantchem n'en sera qu'exacerbée, et ils pourront devenir des alliés très intéressants.

— **Les Snipers**. Groupement de mercenaires dirigé par Chargeur (tout un poème). Rescapés de la même guerre, ils ont formé une équipe de professionnels aguerris et dépourvus de tout sens moral. Ils ont la réputation d'être aussi efficaces que des Eurosolos (ce n'est qu'une rumeur)... et moins chers. Engagés par Mario en souvenir d'une ancienne collaboration, ils doivent maintenant protéger discrètement le groupe des PJ tant que ces derniers enquêtent pour Plantchem. Par la suite, Mario n'hésitera pas à les recontacter lorsque les événements se retourneront contre lui. Ils lui sont aussi fidèles que des frères d'armes.

Nos personnages vont finir par apprendre que l'un des meilleurs pilotes de la ville, Speedway, s'est écrasé avec son AV dans le Quartier Ouest, une zone constituée de bidonvilles. Que Speedway se soit écrasé là-bas est tout simplement incompréhensible : c'est dans cette zone que l'on apprend à piloter les AV ! Les PJ apprennent également que le medtech qui a analysé leurs fioles a été retrouvé asphyxié chez lui. Les Snipers qui suivent les PJ de loin ont tout simplement abattu le pilote pour qu'il ne puisse plus parler... et tué le medtech qui voulait se renseigner sur les fioles.

Le rendez-vous au « Bluesky »

Il se révélera plein de dangers et d'imprévus. Les PJ vont en effet débarquer en pleine scène de ménage. Pénélope et son ex-mari Ted Turner se disputent à propos de la pension alimentaire que ce dernier est censé verser régulièrement à sa femme. Lorsqu'enfin les choses semblent se calmer (apparemment grâce à l'arrivée des personnages), un groupe de quatre individus masqués surgira brusquement dans le bar pour faire un hold-up. Les malfaiteurs prendront la Fouine (qui se trouvait là par hasard ?) en otage pour couvrir leur fuite. Grâce à l'aide des PJ, l'indicateur devrait s'en tirer sans trop de problèmes. Quant au patron du bar, il sera éternellement reconnaissant aux personnages s'ils parviennent à éviter un carnage. En guise de remerciement, la Fouine se laissera aller à quelques indiscrétions (selon le degré d'incompréhension de vos joueurs). Après cette pause-café mouvementée, nos courageux mercenaires rejoindront la table de Pénélope. Celle-ci, en échange des renseignements collectés, leur remettra l'argent convenu et demandera à ce qu'on lui donne les pièces à conviction (la mallette de Victor). En partant, elle les invitera à regarder sa prochaine émission sur CTV dans quatre jours. Ted partira dès le début de l'entretien, sur les injonctions de son ex-femme.

Prise de contact entre Chipfec et personnages

Le soir même, un homme représentant les intérêts de Chipfec cherchera discrètement à rentrer en contact avec les PJ. Marge a en effet réussi à apprendre l'existence du complot, ainsi que le nom des personnes impliquées. Devant le danger, elle a aussitôt alerté Chipfec. L'homme en question, un Asiatique respirant la sérénité, dévoilera aux PJ l'existence d'une « taupe » chez Plantchem, taupe qui les a informés approximativement de la situation. Il se fait ensuite un devoir d'expliquer aux personnages le danger d'un monopole de Plantchem sur le marché de l'alimentaire (inflation, chantage, main mise sur la ville...). Le but de cet entretien est de convaincre les PJ qu'ils ont été manipulés. L'Asiatique assurera bien évidement les PJ de la complète innocence de Chipfec dans cette histoire. Sa proposition : les PJ doivent maintenant enquêter pour le compte de Chipfec, afin de prouver l'innocence de cette firme et, du même coup, la culpabilité de Plantchem. On leur demande de pénétrer dans l'appartement de Pénélope pour récupérer des informations et les pièces à conviction. Évidemment, ils sont libres de refuser, mais leur interlocuteur leur fera bien peser le pour et le contre avant de s'informer de leur décision. Trouver des arguments devrait être un jeu d'enfant pour vous : faites vibrer la fibre humanitaire de vos valeureux PJ. Mais si les personnages parlent d'argent, alors l'Asiatique leur proposera 2500 ED par tête d'avance et 3500 une fois le travail fait. La contre-enquête peut commencer !

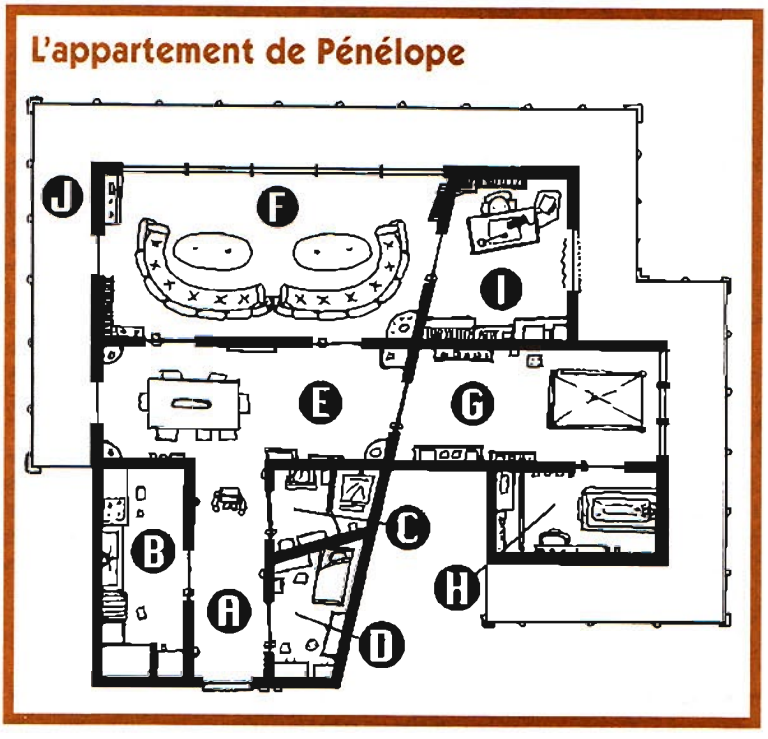
Les pistes

L'appartement de Pénélope

Les PJ peuvent obtenir l'adresse de Pénélope chez CTV. Son bureau est quasiment vide, la média gardant la majeure partie de son matériel de travail chez elle. L'appartement de Pénélope est situé au Niveau 2 dans l'un des immeubles résidentiels de Plantchem (à l'avant-dernier étage, standing oblige). Les PJ devront se montrer prudents s'ils désirent effectuer une fouille discrète et complète. L'immeuble est sévèrement gardé par la police privée de Plantchem. L'entrée de l'appartement 03 est particulièrement bien « sécurisée ». Une ronde de garde est effectuée toutes les trente minutes et la serrure comporte un système d'empreinte palmaire, suivie d'un digicode.

A : Hall. Lorsque la porte s'ouvre, une voix féminine annonce : « Bonjour Pénélope, il est (l'heure), et tout va bien, tu n'as reçu aucun message, je te rappelle qu'il faut que tu demandes ta pension à Ted. » Il s'agit d'un robot ménager qui ne possède aucune capacité particulière, à

L'appartement de Pénélope



CYBERPUNK

Ted Turner

Beau gosse, sûr de lui, grand, blond, yeux bleus, bref tout pour plaire. C'est l'ex de Pénélope. Média lui aussi, il est plus versé dans les reportages sportifs qu'autre chose, il est d'ailleurs assez connu dans le milieu. Il ne pourrait pas faire de mal à une mouche malgré son air dur, sauf lorsqu'une bonne bouteille lui tombe entre les mains.

Pénélope

Grande rousse, toujours vêtue à la dernière mode. C'est une femme avenante, n'hésitant jamais à utiliser ses avantages physiques lorsqu'elle les sent utiles (très souvent). Sans aucun talent, si ce n'est pour le chantage ou la séduction. Son but est de devenir la plus populaire possible, et la voix de la célébrité lui ferait faire n'importe quoi. Ses discussions avec les PJ seront toujours très calmes et agréables, même si le sujet ne lui convient pas (elle prendra un faux accent italien, qu'elle utilise souvent lors de ses demandes...).

INT 8	REF 5	TEC 4
SF 9	BT 10	CH 7
MA 6	CON 6	EMP 10

Compétences : Crédibilité 8, Look 6, Persuasion 6, Interview 6, Perception humaine 8, Séduction 9, Education 3, Aïkido 4, Esquive 4, Moto 4, Eloquence 7, Photo/film 7.

Implants cybers : Neuromat, Support de puces, Verbale eyes (Chromebook 3), Times square plus.

Tito

D'une taille moyenne, brun, yeux verts avec un regard très froid. Il est toujours très bien habillé, et il est assez perfectionniste. Les PJ ne devraient normalement jamais le rencontrer, mais s'il arrivait qu'ils le croisent, son discours serait très hautain.

Bloody'herzog

Assez gros et d'une taille moyenne, il est assez antipathique. Il ne sympathise qu'avec des futurs membres de son gang ; ses motivations sont celles des V-Quats. Il est contre la cybernétique et tout ce qui s'y rattache. Faire ami-ami avec lui est une véritable corvée, il n'est jamais content quoi qu'il se passe. Bref, c'est rare de le voir de bonne humeur.

INT 5	REF 10	TEC 3
SF 5	BT 6	CH 8
MA 10	CON 10	EMP 3

Compétences : Sens du combat 7, Force 8, Commandement 3, Perception 5, Armes automatiques 4, Fusil 8, Lutte 5, Mêlée 8, Pistolet 6, Intimidation 8, Résister Torture/drogues 6.

Implants cybers : aucun.

part souhaiter la bienvenue et assurer les tâches domestiques. Après avoir prononcé ces quelques mots, il retournera d'ailleurs laver les vitres du salon. Le hall est tendu de métal chromé et éclairé par des lampes halogènes murales.

B : Cuisine. Ultra moderne et très propre (comme le reste de l'appartement). Divers robots cuisiniers s'affairent derrière les placards-cuisinières. Le réfrigérateur est vide. Rien d'intéressant.

C : Salle de bains. Petite pièce pleine d'un charme tout féminin. On y trouve une douche et plusieurs placards à linge. Des vêtements apparemment masculins ont été mis en lambeaux (ce sont ceux de Ted). Le robinet goutte.

D : Pièce fourre-tout. On y trouve même un lit. Rien de primordial ici, mais si le cœur vous en dit, vous pouvez en profiter pour lancer vos joueurs sur une fausse piste (cartes de visite suspectes, disquettes protégées, traces quelconques...).

E : Salle à manger. Cette superbe pièce est décorée dans un style assez moderne. Elle peut accueillir une dizaine de personnes. Les murs sont couverts d'interrupteurs aux fonctions multiples : musique, lumières, table mobile, décors de mur interchangeables, etc. Des micros sont dissimulés dans les murs, mais il faut vraiment les chercher pour les voir.

F : Salon. C'est la plus grande pièce de l'appartement, également très moderne. Plusieurs canapés sont été installés autour de deux tables basses. Une grande baie vitrée donne sur les niveaux inférieurs. Les meubles sont garnis de nombreux bibelots. Un diffuseur de parfum dégage une odeur très agréable.

G : Chambre. Une pièce d'un style très classique, qui contraste énormément avec les autres. Les meubles, finement ouvragés, sont en imitation bois. Le lit est à baldaquin et une coiffeuse trône près d'une autre salle de bains. Il n'y a rien de plus dans cette pièce que ce que l'on peut s'attendre à trouver dans une chambre de femme (pas trop d'indiscrétion, messieurs...).

H : Salle de bains. Celle-ci est beaucoup plus luxueuse que la première. Elle est équipée d'une immense baignoire, ainsi que d'un miroir qui va du sol au plafond. En appuyant sur le porte-serviettes, on fait basculer un miroir qui révèle une table d'écoute et d'enregistrement. Plusieurs bandes y sont entreposées. En les écoutant, les PJ pourront constater que Pénélope a la fâcheuse habitude d'enregistrer toutes ses conversations. Ils trouveront d'ailleurs les traces des deux conversations qu'ils ont eues avec elle.

I : Bureau. Fermé par une serrure à clé (hé oui !), il est moderne et bourré à craquer. Il y a plusieurs placards d'archives (et parmi ces dernières, beaucoup de contrats signés avec Plantchem), un ordinateur des plus perfectionnés, plusieurs disques vidéo ainsi qu'un matériel vidéo assez complexe. C'est également dans cette pièce que l'on peut trouver la mallette de Victor contenant toujours les bactéries et la disquette. Dans un coffre, dissimulé derrière le matériel vidéo, se trouvent des bijoux et un contrat – en cours – avec Plantchem.

J : Balcon. Il fait tout le tour de l'appartement. Il n'y a rien de particulier à signaler. N'oubliez pas que le robot ménager pourra ennuyer les PJ durant leurs investigations.

Tito

Si les PJ demandent à Chipfec si un certain Mario travaille pour eux, on leur répondra qu'il n'y a aucun salarié correspondant à sa description au sein de la corporation. Les PJ peuvent obtenir une photo de Tito, et elle ne ressemble absolument pas à Mario : Tito est très âgé, petit et chauve. Les personnages pourront s'apercevoir que le numéro de compte qu'ils détiennent ne correspond absolument pas à celui de Tito. En effectuant des recherches poussées par l'intermédiaire d'un netrunner ou d'un fixer, ils comprendront que le compte a été falsifié (voir plus loin). Il s'agit d'un élément clé du dossier. Il serait sage qu'ils n'obtiennent ce renseignement qu'après de nombreuses, très nombreuses galères.

Présence de Pénélope

La présence sur les toits de la journaliste peut faire partie des indices susceptibles de mettre la puce à l'oreille des PJ : la Fouine leur a assuré que seuls Victor et eux étaient au courant de la transaction. Quelqu'un tire donc les ficelles. La journaliste justifiera sa présence par le flair habituel censé caractériser les membres de sa profession.

Les Snipers

Lorsque Mario sentira que les PJ commencent à changer de bord, il demandera aux Snipers de leur mettre des bâtons dans les roues ; sans toutefois les tuer (s'ils le faisaient, le reportage de Pénélope n'aurait plus aucun témoin et serait donc sans effet). Si les PJ se sont renseignés sur les Snipers, ils pourront obtenir leur lieu de squat. Sur place, en cherchant bien, ils trouveront peut-être la photo de Mario, en compagnie de ses « copains de bataillon » (« bizarre... ce type ressemble à la description faite par Samdriss... »). Ils découvriront aussi son nom et son adresse, ainsi qu'un important appareillage militaire. Nous vous rappelons que ces Snipers sont des pros et que s'introduire dans leur repaire devrait être un exploit. On peut obtenir des informations supplémentaires sur Mario en utilisant d'autres Réseaux.

La taupe de Chipfec

Si vos PJ sont particulièrement perspicaces (ou s'ils connaissent un excellent net et qu'ils arrivent à passer à travers les mailles du Réseau), ils pourront apprendre l'identité de la taupe de Chipfec. Il s'agit de Marge Smison, la responsable en chef du projet plancton enrichi, qui a trahi ses employeurs pour une histoire « de fesses ». Marge est en effet la femme de Mel Cameron, le principal actionnaire de Plantchem, mais celui-ci s'occupait de moins en moins d'elle, et elle a fini par apprendre qu'il avait des relations avec Kairosan (le représentant de Militech à C3M). Pour se venger, elle a décidé de couler Plantchem. Ces informations sont à révéler avec le plus grand soin. Elles sont principalement destinées au meneur de jeu.

Victor

Une enquête de routine auprès du personnel de Plantchem permet de comprendre que Victor était sur la corde raide – de par ses états de service désastreux. Cela faisait bien sûr de lui le « pigeon idéal » pour l'opération. Le passe magnétique « Chipfec » trouvé sur lui donne en fait accès à de vieux entrepôts désaffectés de Plantchem.

Les balles à blanc

Sur les lieux de la fusillade, les PJ constateront qu'il n'y a aucun impact de balle sur la position où ils se tenaient. Là où se trouvaient les Snipers, il y a par contre quelques douilles, qui s'avéreront être des douilles de balles à blanc. Une enquête sur l'origine des douilles ne donnera pas grand-chose : il s'agit d'armes d'épaule classiques.

Le compte en banque

Tito est l'un des principaux actionnaires de Chipfec. Il niera (et c'est vrai) posséder un compte avec le numéro donné par les PJ. Mario a engagé Cyco pour pirater la Banque Eurodollar Inter Spatiale et y créer un compte au nom de Tito. Il est donc normal que Tito ne soit pas au courant. La difficulté réside dans le fait que Cyco, excellent netrunner de son état, a fait un travail remarquable et que seul son témoignage pourra prouver quelque chose. Il est donc capital pour les PJ de lui mettre la main dessus. Cyco a reçu des consignes très précises : après la création du compte, il devait disparaître de la circulation. Il a été payé très cher pour cela. Le moyen le plus simple de le retrouver est de se demander combien de netrunners sont capables d'une telle performance – performance frisant le suicide (voir l'aide de jeu). Après deux ou trois interrogatoires serrés, les PJ devraient retrouver l'identité du netrunner. On le trouvera dans le loft de son ancienne petite amie, chez laquelle il loge en ce moment. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il a créé un compte au nom de Tito... mais il n'a aucune idée du projet en lui-même. Il sait aussi que son employeur Mario est affilié aux Snipers : des tueurs professionnels dont il

connaît les méthodes (élimination systématique des témoins). Il prend la menace très au sérieux et lorsque les PJ viendront le voir, il essayera par tous les moyens de leur échapper, croyant avoir à faire aux Snipers eux-mêmes ! Attention : Cyco n'est pas un gars facile et s'il s'échappe, il sera dur de lui remettre la main dessus. Cependant, lorsqu'il comprendra la portée potentielle de son geste, le netrunner acceptera de collaborer, moyennant une protection jusqu'au procès et un billet pour la Floride.

Le corps de Speedway

Il est réduit en cendres : l'accident a fait exploser le réservoir. Une fouille ultra-minutieuse effectuée sur le lieu de l'accident révèle deux balles de fusil longue portée (même calibre que les douilles de balles à blanc).

Le corps du medtech

L'autopsie révèle qu'il est effectivement mort asphyxié. Rien ne prouve que les Snipers sont passés chez lui.

Les toits, deuxième !

Après une nuit plutôt calme, les PJ sont contactés par la Fouine, qui leur donne rendez-vous un peu plus tard dans la soirée, au *Locobar*. Il a besoin personnellement d'eux, comme garde du corps. Il explique se trouver sur un coup plutôt louche : il doit en effet livrer un tacot contenant deux caisses à un destinataire inconnu. C'est la première fois qu'il traite de cette façon, mais vu la somme qu'il a reçue, il n'a pas pu refuser. La seule chose qu'il sait, c'est qu'il s'agit du même lieu de rendez-vous que le précédent... Il va chercher à garder secret le plus longtemps possible le contenu « explosif » des caisses à livrer : il s'agit de plusieurs kilos de C-6. La Fouine montre donc le véhicule (un vulgaire AV2) aux personnages, et demande à l'un d'eux de prendre les commandes car il ne sait pas piloter ce « genre de machin ». Pendant ce temps, les autres se rendront sur place par leurs propres moyens, et la Fouine les retrouvera là-bas. Essayez de faire monter le stress à votre table. La Fouine pourra par exemple rappeler aux PJ comment s'est passée la dernière mission, et leur poser un certain nombre de questions embarrassantes. Débrouillez-vous pour qu'une fois l'AV sur le toit, les PJ se mettent à paniquer (mais cette fois-ci, ils sauront d'où viendront les tirs éventuels et pourront contre-attaquer).

Mario est à l'origine de cette commande. En tant que mercenaire aguerri, il sait qu'en cas de problème Plantchem tentera de l'utiliser comme bouc émissaire, alors il couvre ses arrières. Il agit ici en free-lance et, à part les Snipers, personne n'est au courant de son projet (voir plus loin). Il a donc fait appel au meilleur fixer de la ville pour se procurer des explosifs. Mais comment pouvait-il deviner que Victor avait contacté le même magouilleur – à savoir la Fouine ? Mario a placé ses hommes aux mêmes endroits que la dernière fois (sur une terrasse adjacente). Il effectuera lui-même la transaction, accompagné de Chargeur et d'un homme de main : l'exaltation du danger... Les Snipers ont pour ordre d'abattre la Fouine et son escorte quand ils seront tous descendus du véhicule. Si les choses tournent vraiment mal, les deux tireurs prendront la fuite, couverts par le reste de l'équipe. Le but de cet épisode n'est pas d'empêcher Mario de récupérer les explosifs (il s'en procurera ailleurs), mais d'informer les PJ sur ses intentions. Évidemment, les Snipers expliqueront de leur côté à Mario que les PJ sont les personnes engagées par Victor. Mario leur demandera alors de les tuer après l'émission télévisée de Pénélope.

C3M clés en main

Une fois que vos PJ ont obtenu toutes ces informations, c'est à eux de décider ce qu'ils vont en faire. Dans tous les cas Plantchem se retrouvera sur le banc des accusés. Les médias sont dans cette aventure d'une importance capitale : il ne faut pas les oublier. Et quoi que fassent les PJ, l'affaire éclatera.

Avec tous les éléments dont ils disposent (le fait que Mario travaille pour Plantchem, l'homonyme créé par Cyco, les Snipers, les V-Qu'ats...), les PJ peuvent faire éclater un scandale. L'affaire Plantchem devient le scoop du siècle ; tous les programmes de télévision en parlent, et les preuves les plus accablantes sont bientôt livrées en pâture au grand public. Mais Plantchem n'a pas l'intention de se laisser faire et décide de faire porter le chapeau à Mario. Bien entendu, la corpo est tout de même tenue de s'excuser publiquement et de faire quelques promesses pour regagner un semblant de crédibilité. La Plantchem accusera donc Mario : « Il venait tout juste d'entrer dans la corporation... nous aurions dû nous méfier... pensez, un ancien solo... » Après moult excuses (et moult pots-de-vin), l'accusation qui pèse sur Plantchem est détournée sur Mario. Mais celui-ci, nous l'avons vu, a flairé le retour de bâton et a décidé de s'attaquer directement à la ville : il lui suffira pour cela de faire exploser toutes les cuves de Plantchem. Il lui faut aussi descendre Cyco, et tant qu'à faire, les PJ (toujours éliminer les témoins). Mario et Chargeur vont donc faire sauter les cuves, tandis que le reste des Snipers devront tuer Cyco. Tout ce petit monde se rejoindra ensuite près du Dôme Sud, pour quitter la ville (en forçant le passage...). Les PJ peuvent réaliser la portée de l'action que va entreprendre Mario. Si les joueurs ne saisissent pas la gravité de la situation, la Fouine se chargera de « titiller » leur sens moral. Ils devront donc à la fois protéger Cyco et empêcher Mario de faire sauter les cuves... Une course contre la montre est engagée.

Pas bon plancton sauté !

C'est à vous de gérer le temps comme vous le désirez. Mario peut agir de jour comme de nuit. Le meilleur moyen d'agir est peut-être pour les PJ d'amener Cyco avec eux dans les cuves. Une fois arrivés, les PJ verront que l'extérieur du complexe est anormalement mal gardé. Il n'y a que deux gardes devant les entrepôts. Ils sont déjà morts, mais Chargeur les a positionnés comme s'ils ne l'étaient pas, et la supercherie fonctionne à plus de cinq mètres. Les portes de l'entrepôt sont fermées de l'intérieur (système électronique) et Cyco trouvera la tache ingrate si on lui demande de les ouvrir.

N'oubliez pas que les Snipers sont sur les traces de Cyco. Si les PJ l'ont emmené avec eux, peut-être seront-ils suivis jusqu'aux entrepôts. Au cas où Cyco serait seul, la suite se devine aisément : Requiescat in pace !

Revenons au cas où les Snipers ont suivi les PJ jusqu'aux entrepôts. Ne sachant pas où se trouvent Mario et Chargeur, les personnages préféreront sans doute attendre leur sortie pour agir. Un silence de mort règne à l'intérieur, troublé seulement par le ronronnement des cuves : les deux mercenaires ont descendu systématiquement tous les employés qu'ils rencontraient. Samdriss a été touché par une balle à l'abdomen, mais il a réussi à se planquer. Il sortira de sa cachette s'il aperçoit les PJ, et leur expliquera que Mario, devenu fou, a décidé de tout faire sauter. Après l'avoir calmé, les PJ pourront déterminer, grâce à ses connaissances, les endroits les plus efficaces pour qui veut poser des explosifs. Il serait idéal que les PJ désamorcent les charges au fur et à mesure que Mario et son acolyte les posent... Au moindre bruit, les deux hommes se méfieront et agiront de façon très professionnelle. Une fois sortis, Mario et Chargeur quitteront les lieux au plus vite pour faire sauter les charges depuis l'autre bout de la ville. Si les Snipers les préviennent que les PJ sont à l'intérieur, leur sortie sera accueillie comme il se doit par un tir particulièrement nourri. Faire sauter les charges à ce moment serait folie pure : tout le monde y passerait aussi.

Si les PJ s'en sortent, le ville se montrera très reconnaissante et le Conseil leur serrera chaleureusement la main. A eux les honneurs et la célébrité ! Mais nos héros accepteront-ils seulement l'hospitalité des dirigeants de C3M, ce prétendu havre de paix aux « dessous » si corrompus et si... inquiétants ?

Cyco

Adolescent surdoué, petit, brun et très nerveux, c'est une teigne.
Il se donne un air débile car il déteste les problèmes. Il est très intelligent et peut percer très rapidement le vrai but de son interlocuteur.
C'est un des meilleurs nets de C3M, il est ultra-connu sur le Réseau (sa forme de dragon est connue de tous). Il possède d'autres formes pour être plus discret au cas où.
Malgré sa réputation sur le Réseau, il est très difficile de le trouver dans la ville réelle.

INT 10	REF 7	TEC 10
SF 7	BT 6	CH 5
MA 5	CON 5	EMP 4

Compétences : Interface 9, Conn IA 4, Conn sys 8, Education 7, Jeux 4, Programmation 8, Electronique 5, Mêlée 6.

Implants cybers : Neuromat, Connexion cybermodem, Booster de sandevistan, Etripeurs, Peau tissée.

AIDE DE JEU

C3M, une ville nouvelle

C3M, City Trois Mille, commence à être connue du monde extérieur. Cette nouvelle ville californienne est unique en son genre, car elle essaye de vivre en autarcie, tout en s'épanouissant, et tente d'être la plus parfaite possible sur tous les points de vue. Durant les guerres corporatistes, un terrain situé à 1000 km au sud de San Francisco a servi de centre d'essais nucléaires clandestin à plusieurs corporations. On a appelé ce terrain la Wild Zone. Un certain Batley Marnion réalise à la même époque au sein de la Radtech des expériences sur un système de décontamination nucléaire. Le dossier est intéressant, mais Radtech ne lui accorde pas son aval car l'énergie mise en œuvre pour la réalisation de son invention demande trop de ressources. Batley Marnion décide alors de fonder une ville dans cet endroit inhospitalier. Pour ce faire, il a besoin de fonds considérables et de la logistique de grandes corporations. Il propose son projet à un groupe choisi de corporations (voir Les grandes puissances). Elles décident de le suivre et de lui accorder les fonds nécessaires. Batley Marnion et les autres corpos fondent la Lathcorp en 2014. Celle-ci rachète la Wild Zone pour une bouchée de pain et met en place le système de décontamination qui fonctionne grâce à l'énergie solaire et paradoxalement un moteur nucléaire, une parabole et plusieurs projecteurs qui « tamisent » l'effet de la radioactivité. (L'inconnu réside dans le fait qu'on ne sait s'il y aura des effets secondaires à long terme.) Un an après, le bouclier radioactif a fait ses preuves. Les corpos s'installent alors dans l'espace assaini, amenant en même temps des cohortes d'ouvriers et de fonctionnaires. C3M vient de naître...

Architecture

Les différentes corpos de construction ont mis tous les moyens nécessaires pour que la ville soit construite au plus vite, en doublant le nombre d'ouvriers nécessaires ou en les droguant pour qu'ils travaillent plus. La ville est séparée en différents niveaux (voir le plan ci-contre).

Niveau -3. C'est le niveau le plus bas. Toutes les cuves à plancton y sont entreposées, ainsi que diverses usines et les égouts.

Niveau -2. Cette zone tampon n'est qu'une jungle de tuyaux et de conduits. Les seules voies d'accès au Niveau -3 sont de rares puits protégés par des miliciens paranoïaques et shootés à mort par les vapeurs émanant du sous-sol.

Niveau -1. Premier niveau habitable, il est très mal famé, se sont des bidonvilles, il n'y a que misère et pauvreté.

Niveau 0. Niveau d'habitation basique. Beaucoup de règlements de comptes ont lieu à ce niveau (taux de criminalité : 10 %).

Niveau 1. La vie est déjà plus agréable à ce niveau, on y trouve presque tout ce que l'on veut, la majorité de la population de la ville y habite (taux de criminalité virtuel : 0 %).

Niveau 2. Tous les cadres vivent à ce niveau où règne un début de luxe ; on y trouve les bureaux des principales corporations.

Niveau 3. Le nec plus ultra, le niveau par excellence... Seuls les VIP et les médias y sont autorisés, sauf dérogation spéciale.

Les différents niveaux sont séparés par des plates-formes couvrant toute la surface de la ville. Il y a des « trous » dans ces plates-formes pour pouvoir passer de l'une à l'autre. Suivant les niveaux, les « trous » sont gardés par la milice.

Politique

La vie politique est dirigée par un Conseil réunissant Batley Marnion et les cinq corpos qui ont financé son projet : Militech, IEC, Biotechnica, Raven, Nissan/Ford ; son but est de rentabiliser la ville. C3M s'est construite très rapidement, et le Conseil a tout fait pour qu'elle soit la plus attirante possible et qu'un maximum de gens viennent y vivre. Seul inconvénient : la Wild Zone qui entoure le dôme et ne facilite pas l'accès. Le voyage est donc offert à quiconque désire venir vivre à C3M. Dans les grandes villes voisines, de nombreuses publicités vantent le charme de City Trois Mille, mais une fois à l'intérieur, la vie y est beaucoup moins agréable que dans les brochures. En effet, le système administratif empêche les gens d'en sortir (papiers divers, test de radioactivité, tempête radioactive dans le secteur, etc.). Seuls les « grands » ou les médias (à condition de faire de la bonne pub) peuvent aller et venir à leur gré. Bref une fois dedans, on n'en sort que très difficilement. La sécurité est assurée par une police privée, celle de Militech, qui a la réputation d'être efficace. Officiellement le taux de criminalité est de 0,005 %.

Les médias ont une tâche importante, il faut que les gens de l'extérieur croient que C3M est un paradis. La chaîne officielle est CTV, elle diffuse uniquement sur la ville. CTV est plus ou moins sous le contrôle de Plantchem.

Les grandes puissances

Militech

Militech est très importante à C3M. C'est elle qui, lors de la présentation du projet aux différentes corporations, a donné son accord en premier à Batley Marnion. Débarrassé de son concurrent direct dans ce secteur d'activité (Arasaka), la perspective d'une nouvelle ville lui offrait alors un nouveau potentiel tout à fait dans ses cordes. L'unique obligation imposée par Batley Marnion est de faire atteindre à la ville le statut de havre de paix... Pour ob-

Mario

Grand homme noir, cheveux tressés avec quelques surfaces chromées, d'une musculature artificiellement renforcée. Ancien solo recyclé, il s'occupe du système de sécurité de Plantchem. Récemment engagé, il n'est pas très connu au sein de la corpo. Il n'hésite pas à user de son revolver pour se sortir d'affaire... Il n'a aucune morale.

INT 7	REF 8	TEC 6
SF 9	BT 6	CH 10
MA 7	CON 12	EMP 2

Compétences : Sens du combat 8, Ressource 2, Force 5, Commandement 4, Perception 3, Armes automatiques 5, Armes lourdes 8, Arts martiaux 8, Fusil 6, Lutte 4, Piloter jet 3, Pistolet 9, Résister torture/drogues 6, Explosifs 7.

Implants cybers : Neuromat, Kerensikov +2, Boostmaster, Bras droit cyber, Liaison super armes, Cyber œil, Réticule de visée, Time square, Anti-éblouissement.

Chargeur

Assez grand, la seule chose que l'on puisse voir de son visage, c'est une plaque faciale. Solo d'assez bonne réputation, il a comme but de devenir un jour eurosolo. Il est cybernétisé à la limite de la cyberpsychose ; il ne faut pas trop le contredire ou l'énerver. Il ne devrait pas être trop en relation avec les PJ, il est l'ami de Mario et le suivra jusqu'en enfer.

INT 6	REF 12	TEC 9
SF 10	BT 1	CH 5
MA 8	CON 12	EMP 1

Compétences : Sens du combat 8, Force 6, Commandement 2, Perception 6, Armes automatiques 7, Armes lourdes 9, Arts martiaux 8, Fusil 7, Lutte 5, Mêlée 8, Pistolet 9, Intimidation 8, Résister torture/drogues 6, Explosifs 7.
Mettre toutes les compétences de combat à 5 pour un Sniper type.

Implants cybers : Neuromat, Kerensikov +2, Boostmaster, Nanochirurgien, Anticorps amélioré, Cyber œil, Réticule de visée, Vision infrarouge, Anti-éblouissement, Time square, Liaison super armes, Wolfers, Plaque faciale, Armure subdermale (14 sp), Jambes cyber...

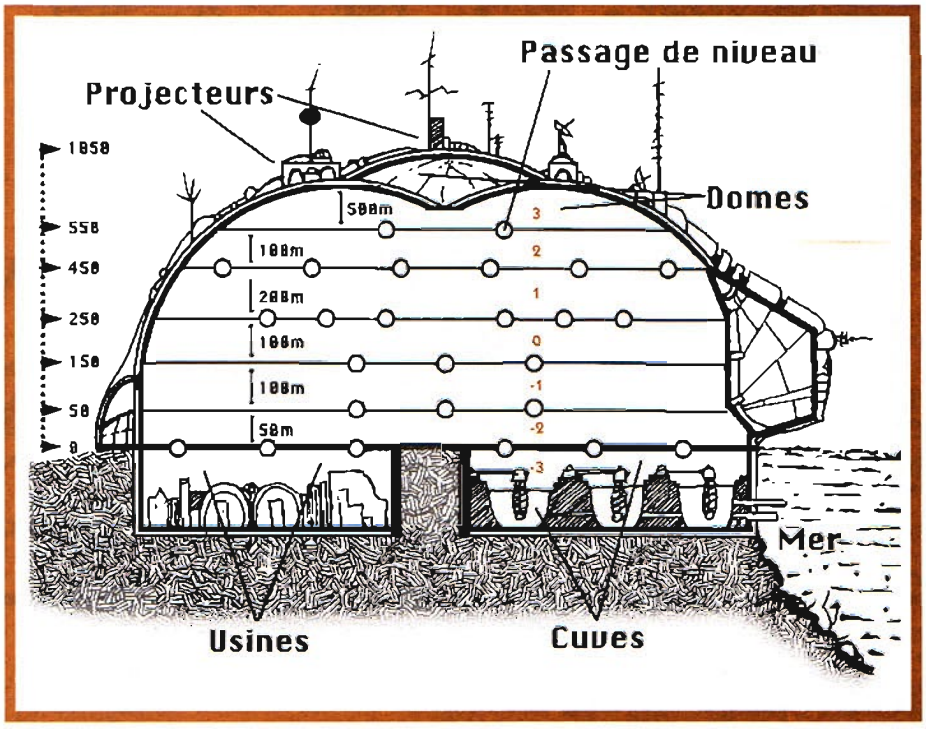
Rumeurs

Beaucoup de rumeurs circulent en ville, à vous de les utiliser.
— Au Niveau -3, il y aurait des conduits qui permettraient de sortir de la ville par des souterrains. On n'a jamais vu personne en revenir. Sont-ils morts ou ont-ils réussi à s'enfuir ?
— Le dôme ne serait pas aussi sûr qu'on le dit. Certaines radiations entraînant des mutations passeraient à travers.
— La ville ne serait pas dirigée par le conseil, mais par une IA.
— Un guerre généralisée a eu lieu à l'extérieur et a tout ravagé. Miraculeusement, C3M a été épargnée, et ses habitants sont les derniers êtres vivants de la planète. Afin de ne pas déclencher un vent de panique, la télévision diffuse des programmes montrant que le reste du monde existe, mais ce sont des montages d'avant la guerre. Si les autorités empêchent la population de sortir, c'est pour son bien : la radioactivité est trop importante dehors !

tenir ce but utopique (n'oubliez pas tout de même que l'on est dans Cyberpunk !), Militech a créé une police privée ultra équipée et fanatisée ayant, grâce à de petits modules de surveillance, un œil sur tous les niveaux. Ces S.P.Y. sont des « caméras-AV » de la taille d'un petit ballon de football qui retransmettent régulièrement son et vidéo en se branchant sur des bornes d'information de la police. Militech a développé pour sa police quelques modèles de « boomers » qui ne sont en fait que de pâles copies du « guardian » de chez Arasaka (voir Chromebook 3), prêts à intervenir n'importe où. Il existe de quatre à neuf centres de sécurité par niveau. En réalité, C3M est un grand laboratoire pour Militech. Celle-ci est une des corpos les plus influentes au Conseil, malgré ses parts dans la Lathcorp (17 %).

IEC et Raven

Après une courte collaboration pour la construction de C3M, ces deux corpos aux secteurs d'activité proches se sont entendues pour se partager les tâches. IEC s'occupe des supports technologiques dont la cité a besoin pour se développer. Raven a accaparé le net (Netwatch s'est déchargée de ses obligations de surveillance au bénéfice de Raven), un domaine que la corpo ne cesse d'étudier. Elle a reçu les pleins pouvoirs du Conseil quant à la sécurité du Réseau, qui est particulièrement dangereux.
En fait, à l'instar de Militech, les deux corporations utilisent C3M pour développer, à l'abri de la concurrence, des techniques dans lesquelles elles ne sont pas les meilleures (23 % et 19 % des parts de C3M).



Biotechnica et Ford/Nissan

Ces deux corpos sont tout simplement à C3M pour faire des affaires. Elles ont saisi l'opportunité d'un nouveau marché et ont donc ouvert (comme les autres) des filiales. Un système équivalent au Trauma Team est en place. Chipfec est une filiale de Ford/Nissan, c'est ce qui lui permet de résister malgré le monopole de Plantchem sur le marché alimentaire. Au fil du temps, toutes les autres corpos se sont intégrées à la ville, mais pas suffisamment pour faire partie du Conseil.

texte
Tristan Lhomme
illustration
Igor-Alban Chevalier
plan
Cyrille Daujean

LUNE ROUGE À NARSIVRIYA

Pour Simulacres space opera

Ce scénario est destiné à un groupe de joueurs et un MJ plutôt expérimentés. Le niveau d'expérience des personnages n'est pas particulièrement important... L'univers utilisé est celui présenté dans le hors-série n° 10, consacré à *Simulacres*. L'adaptation à *Star Wars* et à *Gurps Espace* est assez simple.

Prologue

Voici un petit rappel sur l'univers, au cas où vous n'auriez pas le hors-série n° 10.
Le premier empire galactique humain s'est effondré il y a des millénaires, en partie sous le poids de sa propre bureaucratie, en partie sous les coups des Frethrr, des Extrahumains de souche féline. Au bout de quelques siècles de chaos, de petits royaumes se reconstituèrent, généralement autour d'aventuriers peu scrupuleux. La technologie a régressé dans tous les domaines, notamment la génétique et les communications interstellaires.
Il y a quelques années, un général particulièrement ambitieux a découvert une flotte de croiseurs de combat de l'Ancien Empire en parfait état de marche. Il en a fait le noyau d'une immense armée, et a entrepris de restaurer l'Empire. Actuellement, son domaine s'étend sur environ 60 % de la superficie de l'Ancien Empire, et l'expansion continue.
Quant aux PJ, ils sont tous originaires de la Marche de Vassiriya, une petite région (une centaine de mondes habités) située entre le nouvel empire et les frontières du territoire frethrr. Ces derniers ont coupé tout contact direct avec les Humains il y a des millénaires, mais ils sont restés dans la mémoire collective comme l'archétype de l'Extrahumain monstrueux et cruel. La Marche se divise en une dizaine d'États, allant de l'oligarchie bienveillante au monde militariste et paranoïaque. On y trouve aussi quelques planètes peuplées d'Extrahumains, avec lesquels les relations sont généralement bonnes, mais distantes (ce qui est déjà un progrès par rapport au soi-disant Nouvel Empire, qui est ouvertement raciste).

NARSIVRIYA

Le massacre

Narsivriya est une petite planète de type terrestre, appartenant à l'Oligarchie de Vassiriya, la principale puissance de la Marche (elle regroupe une trentaine d'États). Elle jouit d'un climat agréable et de paysages grandioses, ce qui en fait un monde très prisé des touristes. Les PJ y séjournent pour diverses raisons, allant du séjour de vacances aux affaires, en passant par l'espionnage. Dans le fond, cela n'a aucune importance. Laissez-les profiter de ce petit paradis pendant quelques jours. Tant qu'à faire, vous pouvez essayer de leur faire faire connaissance si ce n'est pas déjà fait, mais ce n'est même pas fondamental.
La situation commence à dégénérer par une belle soirée de printemps, tiède et parfumée. Les PJ sont en train de dîner à la terrasse de leur hôtel lorsque soudain, une troisième lune apparaît dans le ciel. Elle est rouge sang, et semble deux fois plus grosse que la lune de la Terre.
Quelques secondes plus tard, le sol se met à trembler. Une immense vague de lumière blanche illumine l'océan à l'ouest, dans la direction de la capitale planétaire. Les lumières s'éteignent (à plusieurs centaines de kilomètres de là, la centrale à fusion qui fournissait l'énergie à l'hôtel vient d'être vaporisée).
Bien entendu, les autres clients du restaurant paniquent. En supposant que les PJ gardent la tête froide, ils peuvent se frayer un chemin jusqu'à la sortie sans trop de peine, en entraînant même quelques personnes avec eux. Ils parviennent à l'extérieur juste à temps : derrière eux, le bâtiment s'effondre. Le tremblement de terre ne s'apaise toujours pas. Des crevasses s'ouvrent un peu partout. Il fait nettement plus chaud qu'au début de la soirée. Laissez les PJ agir à leur guise. En gros, ils peuvent :

- **Essayer de regrouper les survivants**, soit une vingtaine de touristes en état de choc, et se mettre à l'abri. C'est la solution la plus sensée, mais ce ne sera pas facile. Où vont-ils ? L'intérieur des terres est le meilleur choix. La côte va bientôt être ravagée par un raz de marée (que les PJ verront arriver de loin, s'ils sont assez imprudents pour s'installer sur la plage). En revanche, les collines ne seront pas touchées.

- **Prendre un véhicule et s'éloigner.** Le système de guidage satellite ne fonctionne plus, il faudra donc conduire manuellement. Ils pourront faire quelques kilomètres avant qu'une rafale de lasers, tirée d'en haut, ne détruise leur véhicule (faites-leur peur, blessez-les, mais ne les tuez pas). S'ils arrivent à l'apercevoir, leur assaillant est tout petit, rapide, et à peine visible dans le ciel nocturne (un pilote isolé qui fait un carton sur une cible mobile, histoire de s'entraîner). Un peu plus loin, la route est coupée par une crevasse.

D'une manière ou d'une autre, les PJ arrivent à se mettre grossièrement à l'abri. S'ils parviennent à trouver une radio, ils ne captent que des parasites – du brouillage, apparemment. Il y avait un magasin d'électronique à un petit kilomètre de leur hôtel. Ils pourront y trouver quantité de petit matériel précieux... En revanche, l'armurerie la plus proche est à quatre heures de marche.
Deux heures après le début de l'attaque, la « lune » surnuméraire disparaît en une fraction de seconde (si les PJ la voient partir, ils reconnaîtront l'effet de halo caractéristique de l'hyperpropulsion).
Le jour se lève sur un paysage ravagé. Un épais nuage de fumée noire plane à l'horizon. Il pleut des cendres. Le sol gronde encore de temps à autre. Si les PJ disposent d'un instrument de mesure, ils constateront que la radioactivité a notablement augmenté.

Survivre !

Les trois jours suivants seront de plus en plus cauchemardesques. Les secousses se font de plus en plus fréquentes. Il fait sombre en permanence, même en plein midi. Les pluies de cendres sont de plus en plus denses. Le raz de marée a frappé, inondant toutes les terres basses et déposant des débris et des cadavres sur des kilomètres. Les communications ne sont toujours pas rétablies (avant de partir, les agresseurs ont détruit tous les satellites de transmission. Et s'il y a des radioamateurs, ils n'émettent pas sur la bonne fréquence...).
Les PJ peuvent chercher à regrouper les autres survivants de la région, mais la nourriture devient vite un problème préoccupant. Ils peuvent aussi essayer de bricoler une radio longue portée (c'est du domaine du possible, grâce à un éventuel talent en Électronique ou en Communications) pour émettre un S.O.S. A défaut, ils peuvent se procurer une carte de la région dans les débris inondés d'un magasin pour touristes, et noter la présence d'une importante station-relais dans les montagnes, à une trentaine de kilomètres de là. La balade sera épuisante, mais les PJ finiront par y arriver. Les bâtiments sont intacts, mais tous les techniciens sont morts. Ils donnent l'impression d'avoir été rôtis vivants. S'il y a des militaires dans le groupe, ils reconnaîtront les effets d'un faisceau de micro-ondes, projeté depuis l'espace. Quant au matériel... 90 % des émetteurs sont hors d'usage, mais les PJ finissent par mettre la main sur une série de transmetteurs opérationnels, protégés par un caisson spécial.

Recueillis !

Lorsque le trip « survie » ne vous semblera plus amusant, ou lorsque vous aurez l'impression qu'il commence à lasser les joueurs, faites arriver la cavalerie, sous la forme de la corvette *Xéressan* de la flotte de l'Oligarchie. Elle se pose, embarque les PJ et remonte jusqu'au vaisseau-mère, un croiseur en orbite géostationnaire. Au passage, les personnages peuvent jeter un coup d'œil sur la surface de Narsivriya. Le spectacle n'est pas

A la mémoire des deux amiraux Lorn Karlston. Ils n'ont fait que leur devoir.

beau à voir. Entre les nuages de cendre, on aperçoit un sol griffé d'immenses balafres noires. Certaines régions disparaissent sous la lave en fusion. C'est notamment le cas des alentours de la capitale et de toutes les grandes villes.
Le croiseur *Nervakian* est un univers rassurant et métallique, peuplé de militaires qui dissimulent leur angoisse sous un masque de professionnalisme. C'est la seconde fois en quelques années que l'Oligarchie est attaquée par des forces inconnues, mais monstrueusement puissantes, et sa flotte n'est pas en état de soutenir une guerre.
Le croiseur est la plus grosse unité militaire présente, mais ce n'est pas la seule. Des centaines de vaisseaux, allant du cargo au yacht privé, participent aux opérations de sauvetage.
Le lieutenant Yoëdyn, qui s'occupe des PJ, leur expliquera volontiers ce qui se passe : « Selon notre estimation, il reste environ trois millions de survivants en bas, soit moins de 0,5 % de la population planétaire. Nous avons déjà sauvé un petit million de personnes, mais la flotte arrive aux limites de ses capacités de transport. Nous pourrons encore en remontrer quelques dizaines de milliers, pas plus. Et le temps que nous fassions l'aller-retour jusqu'à un monde habité, les autres seront tous morts, tués par les radiations. »
En ce qui concerne les circonstances de l'attaque, il est moins prolixe (« après tout, vous étiez sur place. Vous en savez sans doute plus que nous »), mais les PJ finissent par comprendre que la planète a été bombardée depuis l'espace par quelque chose qui ressemblait beaucoup à un planétoïde de combat frethrr... Les villes et les bases militaires ont été anéanties aux atomiques en quelques secondes. Les sites moins stratégiques ont été balayés au laser ou aux micro-ondes. Avant de disparaître, les agresseurs ont déversé quelques dizaines de bombes H supplémentaires un peu au hasard.
Ce que les spécialistes du *Nervakian* ignorent, c'est qu'une douzaine de bombes de forte puissance sont tombées dans une fosse océanique. Lorsqu'elles exploseront, d'ici quelques jours ou quelques mois, elles projetteront la planète sur une nouvelle orbite. Bien entendu, le cataclysme sera assez violent pour anéantir tout ce qui se trouve sur la planète et dans ses parages immédiats, y compris la trentaine de vaisseaux qui tentaient toujours de retrouver des survivants. Gardez cette nouvelle dans votre manche et sortez-la au moment où les joueurs commenceront à relâcher leur attention.

Et si...

Les personnages ont déjà joué *L'écume des étoiles*, le scénario du HS n° 10 ? Dans ce cas, jouez à fond sur le sentiment de « oh non, ça recommence ! » qu'ils doivent éprouver. De plus, ils ont déjà eu l'occasion de visiter le *Nervakian*. S'ils s'en sont bien sortis la dernière fois, ils bénéficient d'un certain prestige, qui simplifiera notablement leurs relations avec les autorités.

La vérité

La totalité de la Marche va être convaincue d'être confrontés à une agression frethrr.
C'est exactement ce que veulent les véritables responsables : les militaires du Nouvel Empire, qui espèrent bien déclencher une gigantesque vague de panique sur Vassiriya. Au plus fort de la crise, ils en profiteront pour proposer un « traité d'alliance », qui sera en fait le prélude à une occupation militaire, puis à l'annexion à l'Empire. Cette opération représente plusieurs années d'efforts, elle les a obligés à construire un faux planétoïde de combat (rien de plus qu'un gigantesque décor, d'ailleurs. Les vrais dommages ont été occasionnés par une nuée de vaisseaux plus petits), et ils ne vont laisser personne se mettre en travers de leur chemin. Qui d'ailleurs pourrait menacer leurs plans ? Eh bien, les Frethrr eux-mêmes, pour commencer. Ils ont des antennes sur Vassiriya, et sont bien placés pour savoir qu'ils n'ont pas attaqué Narsivriya. Et, à une plus petite échelle, les PJ, qui finiront bien par se rendre compte que « quelque chose cloche »...

Survivant typique

PMJ moyen, avec souvent un talent du genre Chance ou Survie en extérieur.

Soldat de l'Oligarchie

(sur le *Nervakian*, puis sur Vassiriya)
PMJ faible, avec un talent en Armes à distance (laser).

VASSIRIYA

Un retour en fanfare

Après un trajet hyperluminique miséricordieusement dépourvu d'incidents, le *Nervakian* rejoint Vassiriya I, la capitale de l'Oligarchie et la planète la plus développée de la Marche (quatre continents, trois milliards d'habitants, deux gros spatioports. L'architecture de Kliorel, la ville principale, est à base de bâtiments bas, souvent peints de couleurs vives, séparés par des rues larges, souvent gazonnées. La plupart des industries et une bonne partie des infrastructures sont souterraines, faisant de la surface un vaste jardin).
Les PJ font partie, tout comme une centaine d'autres personnes, du groupe de « survivants » sélectionnés par les autorités militaires pour être présentés aux médias. Pourquoi eux ? A vous de voir. S'ils ont un passé militaire ou assimilé, Yoëdyn le leur demandera comme un service. S'ils ont été blessés ou irradiés lors de l'attaque, ils passeront particulièrement bien à l'écran. Et s'ils sont indemnes et désespérément moyens, c'est justement parce qu'ils forment un « échantillon représentatif ».
Quoi qu'il en soit, lorsqu'ils débarquent de la navette, ils se retrouvent dans un astroport noir de monde. Ils sont pris en charge par un groupe d'officiels qui les conduisent à la tribune, où le Premier Oligarque en personne leur serre la main, avant d'aller se faire photographier devant des blessés plus gravement atteints. Si les PJ se sont comportés de manière particulièrement héroïque vous pouvez toujours leur remettre une médaille... Bien entendu, il y a des journalistes partout, qui leur demandent de faire une déclaration. Les PJ sont libres de raconter ce qu'ils veulent : de toute manière, au montage, tout sera tronqué pour leur faire dire qu'ils ont miraculeusement réchappé d'une attaque d'Extrahumains non identifiés.
Après une heure frénétique, les PJ sont conduits dans un hôtel cinq étoiles. Yoëdyn leur annonce qu'ils vont être logés aux frais du gouvernement, moyennant un petit service : pourraient-ils consacré leurs prochains jours aux relations publiques ? « Oh, pas grand-chose, quelques conférences, un ou deux dîners officiels, ce genre de corvées. Bien sûr, je reste avec vous. » Après tout, cela semble un bien faible prix à payer. La flotte de l'Oligarchie leur a sauvé la vie, n'est-ce pas ?
A partir de maintenant, le scénario cesse d'être linéaire. Les PJ vont devoir se plier à un programme relativement chargé, mais ils sont libres d'évoluer comme ils le désirent entre les différentes corvées officielles, et d'interagir à leur guise avec les PNJ qu'ils y rencontreront. Voici une petite liste de nuisances plus ou moins insignifiantes à leur jeter dans les jambes, en attendant que les problèmes sérieux commencent.

Environnement

Les autres survivants

Ils suivent un planning assez similaire à celui des PJ, qui auront sans doute l'occasion de les croiser dans l'une ou l'autre des manifestions officielles.

- **Lamar P'Trovah**. Un homme d'une cinquantaine d'années, qui a perdu toute sa famille. Il se consume de haine pour les agresseurs, et ne doute pas un instant qu'il s'agisse des Frethrr. Il appelle à la guerre, le plus vite possible.

- **Carmiya V'Darhma**. Une brave ménagère, qui n'a pas la moindre idée de l'identité des attaquants, mais dont les descriptions effroyables font beaucoup pour la propagande de l'Oligarchie (elle a vu toute la population de son village prendre feu en l'espace d'une seconde, elle s'en est tirée parce qu'elle se trouvait à la périphérie de la zone d'effet).

Le programme

Jour 1 : conférence de presse, devant cinq cents journalistes avides d'informations.

Soirée : dîner au palais des Oligarques, en compagnie de convives choisis, dont l'ambassadeur du Nouvel Empire.

Jour 2 : visite de l'hôpital où sont soignés les survivants les plus amochés. Bien entendu, il y a plus de journalistes que de blessés.

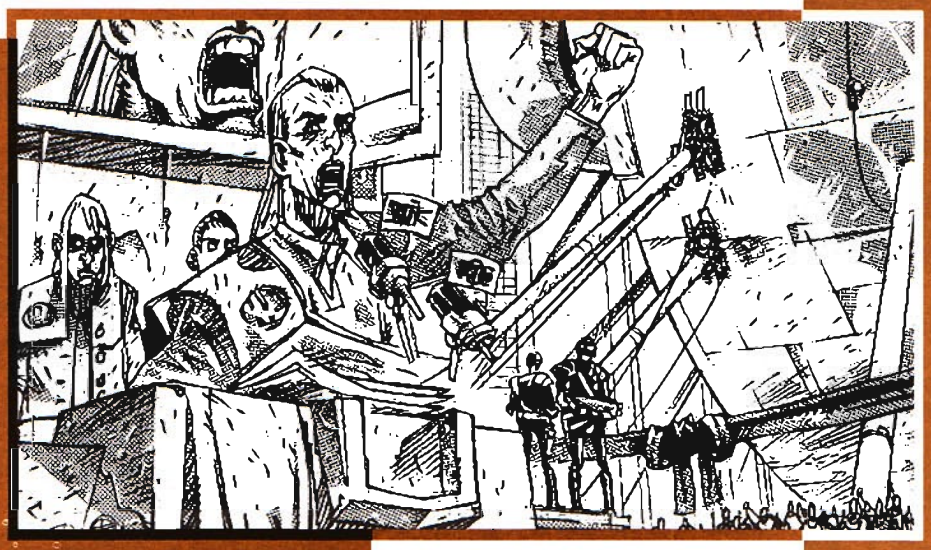
Jour 3 : visite du chantier orbital du nouveau croiseur *Poing d'acier*. Les PJ sont censés avoir l'air impressionnés et faire une déclaration percutante aux médias, sur le thème « ce sera dur, mais on finira par avoir ses fumiers ». S'ils sont du genre à rester à court d'idées, Yoëdyn leur fournira une déclaration toute écrite qu'ils n'auront plus qu'à réciter...

Jour 4 : débat télévisé, en compagnie de l'ambassadeur du Nouvel Empire et du président de la Ligue pour l'Amitié entre les Espèces. Sujet : « Que faire face à la menace frethrr ? »

Jour 5 : conférence à l'École de guerre (s'il y a des PJ ayant reçu une formation militaire) ou débat public.

Jour 6 : enregistrement de spots publicitaires pour la défense civile, sur le thème « si nous avions construit des abris, les pertes auraient été moindres ».

Et ainsi de suite, si les PJ mettent plus de six jours à s'attirer des ennuis... Parmi les autres désagréments possibles, la nomination des personnages à un poste officiel, la (grandiose) cérémonie d'inauguration du mémorial aux cinq cents millions de victimes, etc.



● **Nerwon**, un enfant de douze ans. Il a été gravement irradié et sévèrement brûlé. On l'a installé dans une salle stérile de l'hôpital. Il parle peu, mais son agonie est filmée 24 heures sur 24...

● **Duūyan F'Surivon**. Un gros costaud, avec une grande gueule et des idées courtes. Il profite de sa notoriété récente pour essayer de fonder son propre parti politique, dont la philosophie peut se résumer à « on va tous leur casser la gueule »... en commençant par les Extrahumains installés de manière tout à fait légitime sur Vassiriya.

● N'hésitez pas à en inventer d'autres. Plus il y en aura, plus les PJ auront de suspects pour la suite...

L'armée

Au niveau des PJ, l'armée est représentée par le lieutenant Yoëdyn, un jeune homme souriant, affable, mais qui manque cruellement d'expérience du combat (ce n'est pas vraiment son domaine, d'ailleurs. Il appartient à l'équivalent local du SIRPA). Il les cornaque, rédige leurs discours, les aide à ne pas commettre trop de gaffes, etc. En cas de pépin majeur, il demandera l'envoi de soldats de choc pour protéger les PJ... et se retrouvera à gérer une demi-douzaine d'appelés absolument pas compétents.

Politiquement parlant, le point de vue de l'armée est simple : il est indispensable de renforcer la défense de l'Oligarchie, et donc d'augmenter le budget des dépenses militaires. Par conséquent, il convient de faire un maximum de publicité autour des événements de Narsivriya (et d'autant plus qu'il sont totalement impossibles à cacher au public). A la limite, le décès tragique des PJ, s'il se produisait dans des circonstances suffisamment mystérieuses, ne les dérangerait pas outre mesure.

Les médias

Les premiers jours, les journalistes forment une masse indifférenciée de visages hurlant, généralement surmontés d'un casque-vidéo avec éclairage incorporé. Ils se montrent égaux à eux-mêmes : prompts à poser des questions absurdes (« Vous étiez au restaurant lorsque tout a commencé. Qu'aviez-vous commandé ? ») ou choquantes (« Et qu'avez-vous ressenti lorsque cette petite fille atrocement brûlée est morte dans vos bras ? »), sautant à toute vitesse aux conclusions, et totalement dépourvus de scrupules lorsqu'il s'agit de bidonner un reportage ou une interview.

● **Ahnion Brenszah**, casse-pied en chef. Un petit gros avec une moustache et des dents en or, qui incarne tout ce qu'il y a de pire dans la profession. Il s'intéresse beaucoup aux PJ, et n'arrête pas de surgir aux moments les plus inopportuns pour leur poser des questions gênantes. Il ignore le sens du mot « tact », et adore les « effets-chocs » : tactique qui consiste à dire n'importe quoi pour déstabiliser l'interlocuteur, et à profiter de son trouble pour enchaîner sur une ou deux insinuations malveillantes. Si vous vous débrouillez bien, les personnages devraient finir par lui casser la figure (si possible en public. Cela lui permettra, une fois de plus, d'occuper le devant de la scène... et de menacer les PJ de poursuites judiciaires).

● **Josak Jnerov**. Un individu discret et passe-partout, qui assiste aux différentes interventions des PJ. Il travaille pour un magazine sérieux et fait brillamment son travail d'enquêteur (il prépare un livre sur la destruction de Narsivriya). Il s'arrange pour interviewer les PJ en tête à tête. Ce sera sans doute la première personne à remarquer les bizarreries de leur entourage. S'ils lui ont fait bonne impression, il essayera de leur communiquer ses observations.

Les Oligarques

Les PJ devront en rencontrer un certain nombre. Ils portent des titres ronflants et se ressemblent tous : âgés, bronzés, lisses et souriants. Ils se débrouillent admirablement bien avec les journalistes, et arrivent à improviser pendant des heures sur n'importe quel sujet, sans délivrer la moindre information. Bref, ce sont d'excellents politiciens. En privé, le masque tombe, et ils commencent à ressembler à ce qu'ils sont : des vieillards effrayés par l'imminence d'une catastrophe qui les dépasse. Si les PJ arrivent à en coincer un hors caméra et à bavarder avec lui sans être interrompus, il leur confiera, sous le sceau du secret le plus absolu, que l'Oligarchie n'est strictement pas équipée pour faire face à une invasion frethrr. Et il ajoute : « Mais si je vous surprends à raconter une chose pareille, je vous fais abattre. On vous a engagés pour sourire et galvaniser la population, et vous

Les créatures des tentatives d'assassinat

A introduire dans la chambre des PJ, à glisser dans leurs affaires, etc., à chaque fois que vous avez l'impression que la tension se relâche.

● ***Grouillant de Kjhalmir***
Une grosse araignée vert foncé à dix pattes.
Combat : 5
Perception : 7
PV : 2
PS : 2
Dégâts : [A] plus un venin neurotoxique ([D] plus hallucinations).

● ***Poulpe étrangleur de Lj'undd***
Une grosse pieuvre terrestre, qui attendra qu'ils soient endormis pour passer à l'action.
Combat : 8
Perception : 9
PV : 3
PS : 5
Dégâts PS : [D]

● ***Dévoreur***
Une sorte de piranha monté sur pattes, gros comme une balle de tennis, mais terriblement rapide. Deux ou trois suffisent à tuer un homme.
Combat : 9
Perception : 4
PV : 2
PS : 1
Dégâts PV [E]

Krrajjyrr

PMJ faible, avec un talent en Marchandage et un autre de Discrétion (tous les N'renjjj'T sont doués pour passer inaperçus). Il est à la fois cupide et non-violent.

Les truands

PMJ moyens, avec des talents en Bagarre et en Étourdisseur.

sourirez jusqu'à ce que vos mâchoires se décrochent, ou gare ! »

La Ligue pour l'Amitié entre les Espèces

C'est un groupuscule pacifiste, considéré comme marginal même en temps normal. Dans les circonstances actuelles, le citoyen de base a tendance à considérer ces membres comme de dangereux utopistes, ou comme la partie émergée de la cinquième colonne frethrr.

● Morkan Al-Grendhæl préside la Ligue. C'est un Humain âgé, charismatique, qui a passé la meilleure partie de sa vie à prêcher la tolérance. Bref, un très brave homme. Arrangez-vous pour qu'il sympathise avec les PJ. Si cela vous amuse, vous pouvez le faire apparaître épisodiquement dans la suite du scénario, notamment lorsque l'enquête conduira les PJ vers les N'renjjj'T.

Recherches

Au bout d'un jour ou deux, la conviction du public est faite : la destruction de Narsivriya est l'œuvre des Frethrr. Les PJ se contenteront peut-être de bêler avec le reste des moutons... mais il est également possible qu'ils fassent preuve d'un minimum de curiosité et qu'ils cherchent à se renseigner sur « l'Ennemi ». Consulter une base de données publiques prend quelques minutes et les laissent avec une poignée de faits incertains. Quant aux données gouvernementales, elles sont à peine plus complètes... et il y a au moins un élément d'information que les PJ auront à obtenir par la corruption, la ruse ou le piratage informatique (voir les données classées ci-dessous).

● **Dans le domaine public.** Les Frethrr sont des félins humanoïdes carnivores. Leur empire est censé se trouver dans la frange galactique, pas très loin de la Marche. Ils ne sont pas intervenus dans les affaires humaines depuis environ huit mille ans, lors de la chute de l'Ancien Empire (qu'ils ont beaucoup accélérée en détruisant la plupart des planètes centrales).

● **Les informations gouvernementales.** Il s'agit de quelques antiques images enregistrées au moment de la chute de l'Ancien Empire, qui montrent l'anéantissement de Nouvelle-Kelden, l'un des mondes centraux. Le planétoïde de combat semble beaucoup plus gros que celui que les PJ ont observé, et Nouvelle-Kelden a tout simplement été pulvérisée en quelques secondes. Cette différence de tactique pourrait leur donner à réfléchir... mais après tout, en huit mille ans, la technologie frethrr a peut-être régressé.

● **Les données classées.** L'empire frethrr est beaucoup moins éloigné que ne le croient la plupart des gens. Leur avant-poste le plus proche se trouve à une vingtaine d'années-lumière, autrement dit à trois jours à peine d'hyperpropulsion. La dernière tentative d'approche remonte à dix ans. Le vaisseau d'exploration de l'Oligarchie a été détruit dès son entrée dans le système. Ce dernier porte le numéro de code de QXD-3345/K. Officiellement, c'est une étoile binaire naine blanche/géante rouge, dépourvue de planète, et donc sans intérêt.

La situation se complique

Les groupes précédents sont (relativement) inoffensifs. Ce n'est pas le cas des agents du Nouvel Empire, ni des représentants des Frethrr. Très vite, ces deux factions vont s'intéresser aux PJ, ainsi qu'aux autres survivants « visibles ».

Les agents du Nouvel Empire

Pour eux, les PJ représentent une ressource valable, à ne pas gaspiller. Du moins, tant qu'ils ne remettent pas en cause l'origine extrahumaine de la destruction de Narsivriya... S'ils émettent le moindre doute, ils se condamnent à mort.

● **Ponthaas-C-23** est un androïde-espion infiltré dans la sécurité militaire de Vassiriya. Il a été nommé, comme par hasard, « secrétaire » des PJ. Il semble parfaitement humain, à part ses pupilles rouge vif et sa totale absence d'humour.
Il leur servira de majordome, d'écran contre les journalistes indésirables et de conseiller, et profitera de sa position pour essayer de les influencer subtilement, et pour s'assurer qu'ils ne doutent pas une seconde de la culpabilité des Frethrr. Il est idéalement placé pour les manipuler et, si vous vous débrouillez bien, les PJ le prendront pour « le brave PNJ qui est là pour nous remettre sur la bonne voie si on se plante ».
Si Ponthaas se rend compte que le groupe commence à échapper à son contrôle, il peut les envoyer sur une infinité de fausses pistes (à commencer par la Ligue). Si cela ne suffit pas, il cherchera à les faire abattre. Après une ou deux tentatives en finesse (sabotage de leur véhicule, par exemple), il agira directement. Il ira jusqu'à agresser physiquement les PJ, en jouant au « gentil robot trafiqué par l'ennemi ». C'est assez facile. Il n'a qu'à prendre une voix monocorde et un regard vitreux, et entreprendre de les étrangler. Comme il se doit, il est monstrueusement fort. Bien entendu, dès qu'il a perdu plus de la moitié de ses points de vie, il « revient à lui » et ne « se souvient plus de rien ». Un examen de son cerveau positronique ne révélera aucune trace de manipulation, mais cela ne prouve rien, sinon que l'ennemi est très fort...
Toutefois, il n'est pas complètement insoupçonnable. Pour commencer par le plus évident : c'est un matériel importé... d'Hibern, l'un des mondes du Nouvel Empire ! Ce n'est toutefois pas marqué dessus, et il faudra chercher un peu pour l'apprendre. Par ailleurs, il n'est pas aussi fin qu'il se l'imagine (disons qu'il l'est juste un peu moins que les PJ. Il finira par se trahir, si possible après quelques tentatives d'assassinat). Enfin, il fait périodiquement un rapport à ses supérieurs, généralement par visiophone. Il n'appelle que lorsque les PJ sont absents, mais il n'y a rien de plus facile que d'arranger une fausse absence...
S'il est pris en flagrant délit de trahison, il s'autodétruira. Un excellent électronicien pourra peut-être sauver quelques bribes de sa mémoire, qui les conduiront au major.

● **Le major Kaphunhon** est le maître-espion impérial responsable de l'opération. Il réside dans un entrepôt non loin du spatioport. Il a une trentaine d'agents sous ses ordres, mais ne pourra en distraire que trois ou quatre pour liquider les PJ. Autant que possible, les hommes de l'Empire tenteront de mettre le crime sur le compte des « monstres d'outre-espace ». Ils préféreront donc des modes d'assassinat exotiques, à base de créatures venimeuses ou de poisons subtils. Si la situation se gâte vraiment, ils plient bagage.

● **Son Excellence Mahnton Se-Neriah** est l'ambassadeur du Nouvel Empire auprès de l'Oligarchie. Les PJ auront sans doute l'occasion de le rencontrer à un dîner officiel. Il n'est pas au courant des détails, mais sait que les services secrets de l'Empire montent une opération destinée à annexer la Marche.

Les agents des Frethrr

Ils sont assez peu nombreux, et il s'agit essentiellement d'Hommes-Rats n'renjjj'T (1,60 m, fourrure marron-noire, yeux verts sans pupille, incisives démesurées, culture commerçante paisible). Culturellement parlant, ces créatures sont largement moins agressives que les Humains. En revanche, leurs voyous, embauchés dans la pègre vassiriyenne, n'ont pas de préjugés contre la violence...
Ils se limiteront dans un premier temps à une surveillance discrète des PJ. Ceux-ci pourront remarquer qu'une poignée d'individus à la mine patibulaire assistent à toutes leurs interventions. Lorsque les PJ commenceront à les croiser dans les couloirs de l'hôtel, ils se poseront sans doute des questions.
Les espions vont régulièrement faire leur rapport à leur chef, le contremaître humain d'une entreprise de travaux publics dont le propriétaire se trouve être un N'renjjj'T du nom de Krrajjyrr. Ils ont beau prendre des précautions pour ne pas être suivis, les PJ pourront les prendre

Comment gérer la situation ?

Les malheureux personnages risquent, très vite, de se retrouver pris dans une spirale d'événements qui leur échappent complètement... En effet, ils n'ont aucun moyen de distinguer « bons » et « mauvais », ou même « importants » et « pas importants ».
Titillez leur paranoïa. Ils ne doivent strictement pas savoir qui est derrière quel groupe, et qui est responsable de quoi... Pour le MJ, la situation est nettement plus confortable. Vous êtes le seul à savoir qui tire quelles ficelles, et vous pouvez improviser à outrance sans que cela vous pose trop de problèmes de cohérence (puisque vous pouvez mettre tout ce que les PJ ne comprennent pas sur le compte d'un parti X ou Y). La difficulté est de les maintenir dans le brouillard sans les décourager, et cela demande un minimum de doigté.
Ne lésinez pas sur les avertissements mystérieux au visiophone (« Cessez de vous compliquer l'existence. La version officielle ne vous suffit pas ? » ; « Prenez garde. Dans cette affaire, un mort de plus ou de moins... »).
De temps en temps, si vous sentez que les PJ sont d'humeur agressive, lancez une petite séquence d'action. Les assassins dissimulés dans leur chambre d'hôtel sont un classique indémodable, tout comme les fusillades dans un endroit public, débouchant si possible sur une poursuite, et se terminant par la destruction du véhicule de l'ennemi.

en filature sans trop de mal (jets de Corps+Perception+Humain -2).
Krrajjyrr sait que le Nouvel Empire a infiltré des agents dans l'entourage des survivants, et cherchera sans doute à les repérer ou à les éliminer. Bien entendu, tout ce que les PJ verront, ce sont des tentatives d'assassinat contre leurs proches... Les truands ne sont pas, mais alors pas subtils du tout. Ils abattent les isolés au laser, placent des charges d'explosifs dans les glisseurs...
Bien entendu, les personnages peuvent les repérer et les signaler aux services de sécurité vassiriyiens. Dans ce cas, le réseau sera démantelé en quelques heures. Bien entendu, la nouvelle filtrera dans les médias. Et les PJ auront contribué à « prouver » que les Frethrr ont des espions sur Vassiriya. Pire, ils auront posé, dans l'esprit du grand public, l'équation « N'renjjj'T = agents des monstres d'outre-espace ». Dans les jours qui suivent, on signale des émeutes un peu partout dans la Marche, qui vont faire quelques milliers de morts parmi les N'renjjj'T. Ce n'est pas dramatique. En fait, dramatiquement parlant, ce n'est pas loin d'être le meilleur déroulement possible.

Enlevés !

Une fois que les PJ auront compris qu'il y a « quelque chose » qui se déroule en coulisse et/ou repéré Krrajjyrr, tout ira très vite. Une nuit, leurs chambres se remplissent de gaz somnifère (jets de Corps+Résistance+Humain -4. Ceux qui réussissent ont un malus de -4 à toutes leurs actions pendant plusieurs heures. Les autres perdent purement et simplement connaissance). Des silhouettes en combinaison étanche pénètrent dans la pièce et s'emparent d'eux. Ils sont conduits au dernier étage, sur la terrasse d'envol, où les attend une bulle antigrav aux vitres fumées. Les ravisseurs font une piqûre à ceux qui sont encore conscients, et ils sombrent à leur tour dans le néant...

DANS L'ESPACE

Un réveil difficile

Les PJ reprennent conscience dans la soute d'un vaisseau spatial. Ce n'est rien de plus qu'un cube métallique de 10 mètres de côté, avec une énorme porte d'acier qui reste obstinément fermée. Tout cela a l'air d'être de construction humaine. Les PJ n'ont rien de mieux à faire que de commencer à bricoler la porte. Le jet serait Esprit+Action+Mécanique -2, mais elle s'ouvrira au milieu de leur tentative.
Une demi-douzaine de grands humanoïdes couverts de fourrure grise entrent dans la salle. Ils sont armés de paralyseurs aux allures exotiques, et ordonnent aux PJ de les suivre, dans un galactique aux intonations étranges. Ce sont des Frethrr !
Les PJ sont conduits sur la passerelle (conscients ou non, cela dépend d'eux). Ils y sont accueillis par un autre Frethrr, un peu plus grand et à la fourrure argentée. Il ne se présentera pas, mais il s'agit de toute évidence d'un personnage important (le Grand Amiral du clan qui occupe QXD-3345/K).
Si vous avez bien fait votre travail, les PJ sont sans doute à moitié persuadés d'être en face du grand méchant de l'histoire, et se demandant ce qu'ils ont raté.
L'entretien qui suit devrait les surprendre (comment jouer l'amiral : accent chantant, cruauté mal dissimulée, dégoût manifeste et mal réprimé face aux PJ, mais intelligent et aussi courtois que possible vu les circonstances). Il leur demande poliment de lui raconter ce qu'ils ont vécu. Il a l'air particulièrement intéressé par leur description du planétoïde qui a détruit Narsivriya. « Rouge, vous êtes sûrs ? Avait-il des marques d'identification ? » Leurs réponses n'ont pas l'air de le satisfaire, et il finit par leur demander s'ils « accepteraient de se prêter à une petite expérience ». Il veut s'introduire dans leurs esprits pour revoir la scène lui-même. Si les PJ acceptent, ils vont vivre une expérience désagréable, mais l'amiral deviendra sensiblement plus amical. S'ils refusent... eh bien, il se passera de leur autorisation ! Après tout, ce ne sont que des Humains (jets possibles de Résistance+Esprit, sans Règne).

Une proposition

L'amiral reprend : « Croyez-moi, nous ne sommes pour rien dans cette affaire, et nous n'avons pas l'intention de servir de bouc émissaire à des querelles entre Humains. Nous ne désirons pas intervenir directement. Mais si vous acceptez, ce qui serait la moindre des choses dans la mesure où vous avez été directement victimes de ces criminels, nous vous aiderons dans la mesure du possible. »
En pratique, l'offre est la suivante : ils leur confient le vaisseau où ils se trouvent actuellement, avec un ou deux Frethrr pour les surveiller. A charge pour eux de trouver le planétoïde de combat. Ensuite, les Frethrr interviendront ou non, selon les circonstances ; ils veulent avant tout rester discrets.

Et si...

Ils refusent ? Ils sont renvoyés sur Vassiriya. Le scénario n'est pas fini, mais il risque de prendre une tournure assez différente. Peu après leur retour, l'ambassadeur du Nouvel Empire présente aux Oligarques une « proposition d'alliance ». L'opinion publique est tiède... Au milieu des débats, le planétoïde rase une nouvelle planète. A ce stade, les PJ comprendront sans doute qui est le véritable ennemi... Quelques jours plus tard, ils seront contactés par un N'renjjj'T qui réitère la proposition de l'amiral. S'ils refusent, les Frethrr sont tout à fait capables de rentrer chez eux et de laisser les Humains se débrouiller. Après tout, ils sont tout à fait en mesure de repousser toute attaque, même venant du Nouvel Empire.

Et maintenant ?

Les PJ se retrouvent seuls maîtres à bord du *Gomul*, un petit cargo légèrement armé, immatriculé dans les Libres Systèmes Unifiés (l'un des États de la Marche, réputé pour son mode de gouvernement anarchique).
Les quartiers d'habitation sont juste assez grands pour les PJ et leurs surveillants frethrr. Les ordinateurs de bord sont poussifs et s'expriment dans le patois de galactique propre aux L.S.U. (si vous vous

Les Frethrr

- Les soldats sont des PMJ moyens, avec des talents en Armes à distance (laser) et en Armes de contact (épée de cérémonie très ornée, dommages PV/PS [F]/[A]).
- Le technicien est un PMJ faible, avec pour talent Utilisation de senseurs.
- L'amiral est un PMJ exceptionnel, avec les mêmes talents en arme que les soldats, plus Télépathie (lui coûte 2PS lorsqu'il l'utilise sur les Humains).

en sentez capable, prenez n'importe quel accent idiot).
Il y a toutefois une amélioration sensible par rapport au « *Gomul* » originel : les senseurs. Ils sont entièrement de fabrication frethrr, et sont infiniment plus sensibles que les modèles humains.
Cinq Frethrr sont restés à bord. Il s'agit de quatre soldats gris et d'un technicien à la fourrure marron. Ils se bornent à aider les PJ à utiliser les senseurs, et à faire périodiquement des rapports à l'amiral sur un canal de transmission particulier (soit dit en passant : ils montent une garde vigilante autour des radios. Ils ne tiennent pas à ce que les PJ envoient un SOS). Ils restent à l'écart pour deux raisons. Primo, parce que dans leur culture, la vengeance est un droit sacré, et qu'ils empiéteraient sur la vendetta des personnages en donnant autre chose que des conseils. Et secundo, pour que les PJ aient quelque chose à faire...
La marche à suivre est assez simple. Il suffit de voler d'un secteur galactique à l'autre, et d'examiner les systèmes qui s'y trouvent à la recherche d'une planète supplémentaire. La première lecture en détectera trois, d'environ cinq mille kilomètres de diamètre chacune. Mais le technicien frethrr refusera d'en tenir compte (« non ce n'est pas celle-là. Ça, c'est à nous »).
A la cinquième tentative, ils auront parcouru l'essentiel des Marches... et toujours rien trouvé, à part ce qui semble être une ceinture d'astéroïdes, ou peut-être une importante flotte de guerre, aux alentours de la troisième planète du système Bryarch. Dans la mesure où c'est leur seule piste, ils finiront bien par se décider à y faire un tour.

Bryarch

Après quatre jours d'hyperespace, le *Gomul* se rematérialise aux abords de Bryarch-V, une grosse boule de rocher glacée. Il est trop petit et trop loin pour être repéré, tant qu'il fait preuve d'un minimum de discrétion.
A cette distance, les senseurs n'ont aucun problème pour identifier ce qu'ils voient : dix croiseurs du Nouvel Empire, accompagnés d'une nuée de vaisseaux de guerre plus petits, plus des douzaines d'appareils de soutien. Bref, une véritable armada ! Il y a également un écho ténu en espace profond, à quelques millions de kilomètres de là. La flotte émet occasionnellement dans cette direction. Bien entendu, les messages sont codés. Les PJ penseront sans doute que cela vaut le coup d'aller jeter un coup d'œil par là...
Le planétoïde les y attend, à deux heures de voyage en espace normal. Il est bien rouge, et mesure environ quatre mille kilomètres de diamètre. Mais curieusement, les senseurs lui attribuent une masse totale d'environ mille tonnes (moins que le *Gomul* !). Un examen plus approfondi révélera que ce n'est qu'un décor ! Rien de plus qu'une armature couverte d'une fine « peau » métallique, avec une demi-douzaine de gros moteurs hyperluminiques et un « noyau » qui doit abriter le centre de contrôle. Les PJ n'auront sans doute pas besoin qu'on leur souffle que la destruction de Narsivriya est l'œuvre de la flotte.
Et maintenant, que vont-ils faire ?

● **Appeler les Frethrr au secours.** A priori, l'amiral est réticent. Forces disproportionnées ou pas, c'est une affaire humaine et il ne tient pas à intervenir. Évidemment, si les PJ font des prodiges en psychologie, il enverra peut-être l'une de ses unités, qui liquidera la flotte du Nouvel Empire pendant que les PJ s'occupent du planétoïde.

● **Appeler les troupes de l'Oligarchie.** Le plus mauvais choix possible. D'abord parce que les fréquences de communication de l'armée vassiriyenne sont connues des Impériaux, qui les surveillent (s'ils font cette sottise, les PJ vont se retrouver traqués dans tout le système). Et ensuite parce que la flotte de Vassiriya est complètement surclassée. Même en additionnant tous les États de la Marche, on arrive encore à un rapport de forces de 2/1 en faveur des Impériaux. Si ces derniers n'ont pas conquis la région par la force depuis longtemps, c'est surtout parce qu'ils espèrent s'en emparer sans diminuer son potentiel économique et militaire.

● **Se charger du problème eux-mêmes.** Détruire le planétoïde semble facile, mais n'aurait aucun intérêt. En revanche, s'en emparer et l'amener sur Vassiriya...

A l'attaque !

Si les PJ décident de passer à l'action, le technicien et les soldats frethrr demandent à être évacués au préalable. Ils montent à bord de la capsule de survie, et s'éjectent. Ils assisteront à la bataille depuis Bryarch-VI, où une expédition de secours frethrr les récupérera. Ils emmènent leurs senseurs avec eux, bien entendu.
Pour une fois, la tactique la plus directe est aussi la plus logique : on fonce sur le planétoïde, on pénètre dedans, on s'empare du centre de contrôle et on rentre. Il y a juste deux petits impondérables, un à l'extérieur et l'autre à l'intérieur...

● A la seconde où le *Gomul* se dévoilera, un croiseur impérial commencera à se diriger vers le planétoïde. Les ordres sont de le détruire plutôt que de le laisser tomber aux mains de l'ennemi. Mais le croiseur ne sera à portée de tir que dans une petite demi-heure... Les PJ ont tout le temps de mettre leur plan à exécution. Il devrait même leur rester un petit moment pour musarder, disons cinq ou six secondes... Bien entendu, si les Frethrr ou la flotte vassiriyenne sont intervenus, les PJ gagnent du temps (pour être plus précis : dites-leur qu'ils gagnent du temps et qu'ils n'y seraient jamais arrivés s'ils n'avaient pas eu la bonne idée d'appeler à l'aide. En pratique, le timing reste aussi serré).

● Plus préoccupant : l'espace qui s'étend entre la « peau » du planétoïde et son noyau est miné. Les PJ vont devoir slalomer entre des centaines de minuscules bombes à antimatière, trop petites pour être détectées par leurs senseurs (tests de Perception+Instincts+Mécanique -2, avec un éventuel talent de Pilotage). L'autopilote du *Gomul* est complètement dépassé et se déconnecte de lui-même. Si les PJ tentent de se frayer un passage au laser, lancez 1d6. Sur 1, la mine explose... et fait sauter sa voisine qui elle-même risque (sur 1-2) de faire sauter 1d6 de ses voisines. Au-delà, l'ampleur exacte de la réaction en chaîne est laissée à votre appréciation. Ne vous souciez pas trop de dégâts, ni même du résultat des jets de dés. Enfoncez une partie de la coque du cargo, dépressurisez la cabine, obligez les PJ à enfiler leur scaphandre en moins de trente secondes, détruisez toutes les superstructures et une partie des moteurs... Ils arrivent au noyau à bord d'une épave calcinée, qui ne volera jamais plus, mais ils y parviennent.
Il ne reste plus qu'à découper la coque au laser et à entrer. Le noyau est une sphère de trois cents mètres de diamètre. L'intérieur est spartiate, à base de coursives métalliques et de portes blindées. L'essentiel de l'espace est occupé par les ordinateurs qui programment les hyper-sauts. A l'intérieur, les transports sont assurés par de petits véhicules à répulsion magnétique, dont la mémoire contient le plan complet des coursives (jet d'Action+Esprit+Mécanique pour le récupérer, plus quelques minutes de bricolage). En revanche, monter à bord est une mauvaise idée : ils peuvent être contrôlés à distance par les pilotes du planétoïde. Les PJ se retrouveront déposés directement au bloc de détention...
Le poste de contrôle se trouve au centre de la sphère, mais des PJ inventifs éviteront de s'y rendre. Après tout, la magie de l'électronique aidant, ils peuvent tout aussi bien reprogrammer les ordinateurs depuis l'une des salles de maintenance ! Ce serait plus facile dans la salle de contrôle (tests Action+Esprit+Mécanique -2 au lieu de -4), mais pour y pénétrer, il faudrait liquider les soldats impériaux qui la surveillent (comptez-en un par PJ, moins si vous avez l'impression qu'ils ne sont pas de taille).
Parmi les objectifs possibles figure également l'armurerie, où ils trouveront de quoi s'équiper avant de passer aux choses sérieuses (lasers, grenades, armures... et uniformes impériaux, qui pourraient, la confusion aidant, leur être bien utiles).
Le final devrait ressembler à ceci : les PJ, retranchés dans la salle de contrôle, achèvent la programmation du saut pour Vassiriya, tandis que les soldats impériaux découpent la porte au laser et que le croi-

Le Gomul

C'est un cylindre de 200 m de long et 50 de section. Vitesse 2 (2) [C], coque de 30 PCF, 2 canons laser F.

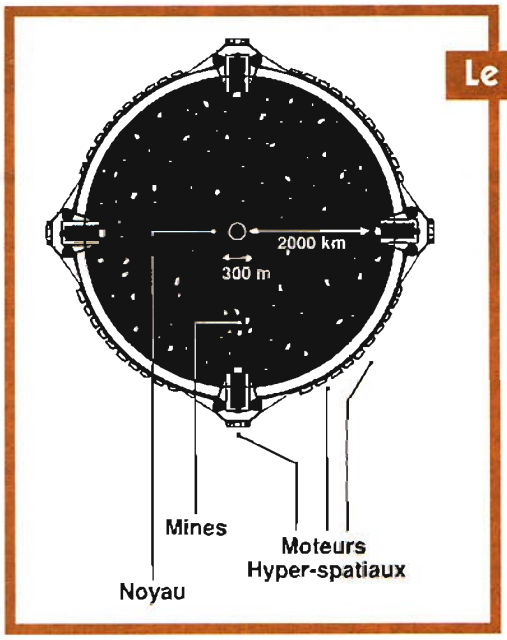
Soldat du Nouvel Empire

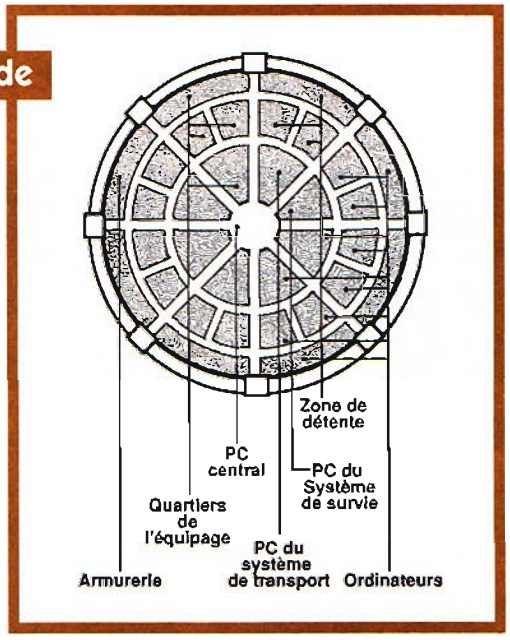
PMJ moyen, avec des talents en Armes à distance (laser et étourdisseur).

Les mines à antimatière du planétoïde

Il s'agit de sphères d'1 m de diamètre, avec un détonateur au contact. Dommages I, si vous avez envie de vous embêter avec les chiffres...

Le planétoïde





seur s'approche de sa position de tir. (Vous pouvez toujours compliquer les choses, par exemple en mentionnant que le planétoïde ne pourra pas rester longtemps dans le puits gravitique de Vassiriya, qu'il est beaucoup trop fragile pour séjourner plus d'une heure ou deux à proximité d'une planète.) Ils appuient sur le bouton rouge un instant avant que le croiseur ne les désintègre... et maintenant ?

Le trajet en hyperespace va prendre un peu plus de deux heures, qu'il va bien falloir occuper. Tant que le planétoïde n'est pas de retour en espace normal, il est impossible d'utiliser la radio, et donc de prévenir la flotte de l'Oligarchie et de demander un comité d'accueil.

Les PJ peuvent en revanche utiliser le système de communication intérieur pour sommer les cinquante soldats impériaux restant à bord de se rendre. Ils y arriveront peut-être, s'ils sont très convaincants... Mais il est beaucoup plus probable qu'ils passeront leur trajet à fuir de coursive en coursive, avec les Impériaux aux trousses. Bien entendu, s'ils quittent la salle de contrôle, ils ont intérêt à saboter les appareils d'astrogation. Sans quoi les Impériaux programmeront un second saut qui les ramènera à leur point de départ...

Si tout se passe bien, le planétoïde se rematérialise juste au-dessus de Vassiriya, déclenchant au passage la plus gigantesque panique de l'histoire de l'Oligarchie. Le *Nervakian* et quelques autres croiseurs se placent sur une trajectoire d'interception. Si les PJ ne leur expliquent pas rapidement qui ils sont, ils ouvriront le feu...

Conclusion

Le scénario se termine par l'arrivée d'un groupe de marines venant extraire les PJ du planétoïde. Pour une fois, les journalistes ne les attendent pas à leur retour au sol. Les personnages doivent raconter leur histoire à une bande d'officiers de plus en plus galonnés, puis à une quantité d'Oligarques effarés. Les politiques prennent la décision de ne rien cacher au public, et le soir même, les PJ doivent donner une nouvelle conférence de presse, qui sera diffusée en direct dans toutes les Marches.

Conséquences

● Sur un plan bêtement personnel, pour commencer. Les personnages sont des héros, et l'Oligarchie sait se montrer généreuse. Re-médailles, re-récompenses, mais assorties cette fois d'une offre d'emploi discrète, dans les services secrets. Par ailleurs, si l'Oligarchie survit, les PJ pourront savourer tous les avantages et les inconvénients de la célébrité : depuis des propositions faramineuses des cinéastes, éditeurs et autres publicitaires désireux de récupérer quelques miettes de leur gloire, jusqu'à des menaces de mort venues d'un peu partout (et qui ne sont pas toutes émises par des cinglés).

● Politiquement parlant, une crise majeure s'ouvre avec le Nouvel Empire. L'ambassadeur sera expulsé sans autre forme de procès (en supposant qu'il ne soit pas tout simplement lynché !). Bien entendu, les autorités impériales nient tout en bloc, mais l'Oligarchie a des preuves. Elle a même une preuve de quatre mille kilomètres de diamètre ! Sans oublier les prisonniers, plus les mémoires des ordinateurs du planétoïde, plus le témoignage des PJ...

A vous de déterminer quelles seront les conséquences à long terme. L'Empire ravalera peut-être son humiliation et ira passer sa mauvaise humeur sur un autre secteur des Marches, à quelques années-lumière des PJ. Mais il est tout à fait possible qu'il soit assez mauvais perdant pour déclencher le plan B, à savoir l'invasion militaire de la Marche. Cela pourrait donner lieu à une longue campagne militaro-diplomatique. Il est clair que Vassiriya n'a pas la moindre chance sur un champ de bataille conventionnel. En revanche, l'espace se prête admirablement à la guérilla (comme l'illustrent admirablement trois films se déroulant il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine). Et contrairement à l'univers de *Star Wars*, les Marches sont pleines de systèmes indépendants, humains et non-humains. S'ils s'unissaient, ils pourraient sans doute résister efficacement...

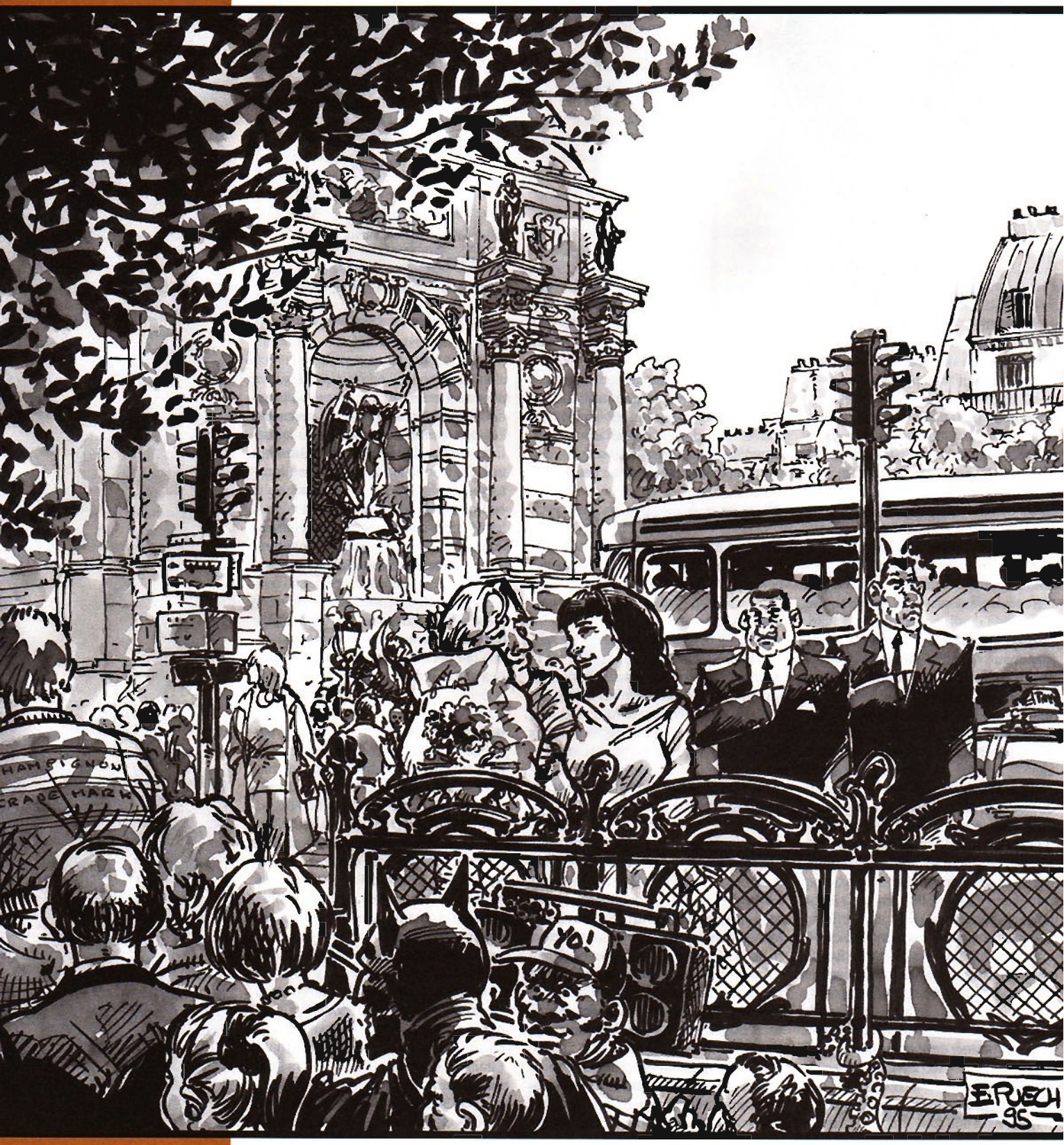
Quoi qu'il en soit, même si l'Empire ne passe pas à l'action tout de suite, ce n'est que partie remise. Les stratèges de Capitale ont décidé que la Marche de Vassiriya devait être annexée à l'Empire, et ils reviendront à la charge, tôt ou tard...

● Reste une inconnue : les Frethrr. Jusqu'ici, ils se sont contentés de laisser les Humains s'entre-déchirer, mais qui sait ? Leur structure dirigeante est peut-être en train d'évoluer vers une politique d'ouverture limitée. Dans ce cas, les PJ ont une carrière toute trouvée : ambassadeurs sur QXD-3345/K. Leur séjour n'a pas besoin d'être plaisant, d'ailleurs. La planète est peuplée d'Hommes-Chats xénophobes, qui considèrent les humains comme des créatures répugnantes et qui hésitent à les exterminer, simplement pour des raisons esthétiques.

Cela dit, les Frethrr pourraient se retrouver obligés de protéger Vassiriya, simplement pour éviter que le Nouvel Empire ne se rapproche trop d'eux. En fait, un « traité de défense mutuelle » entre l'Oligarchie et le clan Rrrorrrarch, qui occupe QXD, serait une excellente chose pour les uns comme pour les autres. Aux PJ de le négocier au mieux (en tenant compte de l'inévitable tentative de l'Empire pour saboter les discussions, et des réactions négatives des fanatiques des deux camps).

ROMÉO ET S'AIMER

texte
Pierre Lejoyeux
illustration
Eric Puech



JULIETTE DOIVENT EN ENFER...

SCÉNARIO SOLO

Les espions, les soldats de l'« ombre » comme on les appelle parfois, s'affrontent chaque jour sans qu'aucun de nous n'en sache rien. Pourtant, n'importe qui peut se retrouver au centre d'une affaire d'espionnage, il suffit pour cela d'être au mauvais endroit, au mauvais moment...

1 Vous êtes un jeune homme de vingt ans monté à Paris pour ses études. Avec votre petite amie Sophie, vous habitez un appartement dans le VIe arrondissement. Vous êtes un fanatique de jeux sur ordinateur. A l'occasion, vous en faites des critiques dans le magazine où travaille l'un de vos amis : Hubert.
▶ Sophie 31 ▶ Hubert 60 ▶ Études 32 ▶ Appart. 102

2 « Il est très important. Il est primordial que je le récupère. L'avez-vous ? » Avez-vous encore ce CD de malheur ? Et quand bien même, le lui donneriez-vous ?
▶ Oui 81 ▶ Non 48

3 En un éclair vos doigts se referment sur la crosse, vous brandissez l'arme et sans réfléchir vous appuyez sur la gâchette. Le bruit vous assourdit, le recul vous fait vaciller et l'homme s'écroule sans un cri... Vous venez de sauver votre vie, mais au prix d'une autre. Si cela peut vous consoler dites-vous que vous n'aviez pas le choix... Vous le fouillez malgré vos mains qui tremblent et la peur qui vous noue encore l'estomac et vous donne la nausée. A votre grande surprise il n'a aucun papier sur lui. Rien qui puisse l'identifier... Si vous étiez dans un film d'espionnage, cet homme serait l'archétype d'un espion. Vous souriez à cette pensée, mais vous souriez jaune. Ce n'est pas un film, c'est la réalité...
▶ Couloir 113

4 Ne soyez pas si pressé... Retournez d'où vous venez.

5 Ils vous le prennent et, toujours poliment, vous demande si vous voulez les aider... Le voulez-vous ?
▶ Oui 77 ▶ Non 50

6 Comme une flèche vous foncez vers la cuisine que vous traversez en quelques secondes pour sortir par l'entrée de service. Vos poursuivants, quant à eux, sont bloqués par le personnel de la cafétéria et ne peuvent vous suivre. Vous profitez de cette chance pour les semer définitivement... De votre cachette, un hall d'immeuble, vous apercevez vos ravisseurs remonter en voiture et s'engager sur une petite route de montagne semée de chalets isolés. Peu avant la crête, la voiture se gare près d'un de ces chalets. La chance serait-elle en train de tourner, enfin... A présent, vous n'avez pas trente-six solutions. Ou vous jouez au héros de feuilleton américain ou vous appelez les flics.
▶ Héros 83 ▶ Flics 28

7 Ils semblent déçus de ne pas la trouver en votre possession. Toujours poliment, ils vous demandent si vous voulez les aider... Le voulez-vous ?
▶ Oui 77 ▶ Non 50

8 La voiture démarre sur les chapeaux de roue et file ainsi durant des heures. Le véhicule s'arrête de nouveau. Vous clignez des yeux quand ils ouvrent le coffre. Vous frissonnez en marchant à travers la forêt de pins enneigée. Vous les suppliez alors qu'ils vous font mettre à genoux... Personne ne vous explique pourquoi vous allez mourir. Ce n'est pas un *James Bond*, c'est le monde réel... La dernière impression que vous ressentez est le contact glacial d'un canon sur votre nuque. Vous n'entendez même pas la détonation. Votre corps sans vie s'affale dans la neige. Si cela peut vous consoler, Sophie est sans doute déjà là-haut à vous attendre... FIN

9 Vous vous placez au milieu de la route pour forcer le car à vous prendre. Le chauffeur grommelle et vous lui servez un baratin bien ficelé pour le calmer. Alors que les portes se referment vous voyez la silhouette de vos poursuivants se profiler entre les arbres... Vous trouvez une place assise au fond du car.
▶ 89

10 Vous avancez à tâtons dans une demi-pénombre quand vous entendez un léger bruit derrière vous. Vous avez à peine le temps de prendre peur que vous vous écroulez, assommé net...
▶ 41

11 Vous avez beau téléphoner ou vous déplacer, elle ne semble jamais être chez elle ! Dépité, vous décidez pour vous consoler de vous lancer à corps perdu dans une grande partie d'un « shoot them up »... Revenez d'où vous venez.

12 Le bois craque avec un bruit d'enfer ! Le tiroir renferme un livre, quelques papiers et un pistolet automatique de gros calibre... Le livre est un recueil de morceaux choisis : Voltaire, Corneille, Racine, etc. Il a été édité avant-guerre par une maison maintenant disparue. Les papiers sont des fax sans indication d'origine, seulement des phrases laconiques et des dates. Vous les classez par ordre chronologique et lisez : « Icare vole trop haut, Cassandre avait raison » « Le soleil doit brûler les ailes d'Icare » A la date du cocktail vous lisez : « Hélène vient chercher Pâris » « La peau d'Hélène ne supporte plus le soleil » Et deux jours plus tard, c'est-à-dire aujourd'hui : « Candide a rencontré Cerbère. Roméo et Juliette doivent s'aimer en enfer. » Vous craignez de comprendre...
▶ 132

13 Vous avez son adresse, avoir son numéro de téléphone est un jeu d'enfant... Si vous voulez lui parler, ajoutez 7 au numéro de sa rue, sinon revenez d'où vous venez.

14 High score à nous deux ! D'essai en essai, vous remarquez un fait étrange : les éléments tombent toujours dans le même ordre. C'est d'autant plus troublant que ce n'était pas le cas lors du cocktail... Perplexe, vous faites une pause. C'est le moment que choisit Sophie pour rentrer, passablement énervée, d'une dure journée de travail. En vous découvrant une nouvelle fois en pleine extase avec sa rivale, elle éclate et vous fait une scène...
▶ 85

15 La pièce est somptueuse : moquette de haute laine, lithographies, télex, sièges en cuir, fauteuil « executive », immense bureau en merisier. Aucun papier ne traîne, tout est propre et net. Le tiroir du bureau est fermé à clef. Allez-vous le forcer ?
▶ Forcer 12 ▶ Couloir 113

16 Vous rebroussez chemin sans encombres. Qu'allez-vous faire à présent : essayer tout de même malgré les risques ou appeler les flics ?
▶ Essayer 64 ▶ Flics 131

17 « Mieux vaut pour vous ne pas savoir... » lâche Anne, laconique. Hubert, quant à lui, vous explique ce qui lui est arrivé. Il s'était rendu à Ticora Tech pour avoir des explications sur le CD. A peine avait-il commencé à en parler qu'il s'est retrouvé avec un flingue sous le nez. Une minute après il était assommé, à son réveil il se trouvait dans cette pièce. Ce CD est la clef du mystère et Anne semble en savoir long, mais elle ne veut visiblement pas vous en dire plus. Vos menaces ou vos supplications n'y changent rien... Vous changez alors de conversation.
▶ Sophie 46 ▶ Le CD 2

Comment jouer ?

Ce récit est interactif. A la fin de chaque paragraphe, reportez-vous directement à celui dont le numéro est indiqué. Vous aurez parfois plusieurs choix, dans ce cas à vous de décider ce que vous faites. Allez alors au paragraphe qui correspond à votre choix. 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. Commencez au paragraphe n° 1.

▶

18 Un mois passe, la DST vous a assurée qu'elle mettrait tout en œuvre pour retrouver Sophie. Anne est retournée dans son pays. Vous soignez avec amour le bonsaï de votre amie lorsque l'on sonne à votre porte... Aimez-vous les happy ends ?
▶ Oui 84 ▶ Non 90

19 Le rideau de fer n'a pas été baissé totalement. Vous arrivez à vous glisser en dessous en rampant dans des flaques d'eau sale constellée d'essence.
▶ 92

20 En début de soirée, vous allez voir Hubert. Vous lui lancez vos 12387 points au visage (souvenez-vous de ce nombre) et lui faites part de votre opinion sur le jeu. Vous insistez sur le fait étrange que les éléments tombent toujours dans le même ordre. Hubert, intrigué, vous prend le CD et décide d'appeler lui-même Ticora Tech à ce sujet...
▶ 99

21 Fermée ! Il faut trouver autre chose...
▶ Cuisine 105 ▶ Balcon 88

22 Vous courez, le directeur toujours sur vos talons. Devant vous, une voiture se met en travers de la rue, un point rouge apparaît sur votre jambe et aussitôt une violente douleur vous fait chuter. Une balle vient de vous perforer le mollet... Le directeur, un pistolet à la main, s'approche de vous et vous assomme alors que la voiture arrive à toute vitesse...
▶ 33

23 Vous la traversez à pas feutrés pour atteindre la pièce principale du rez-de-chaussée. Vous hésitez sur le seuil. Un garde sommeille sur le divan, un pistolet-mitrailleur sur le ventre. Vous devez prendre une décision rapide. Allez-vous essayer de prendre l'arme ou plus prudemment rebrousser chemin ?
▶ Arme 64 ▶ Rebrousser chemin 16

24 Vous détournez votre regard quand l'acier du sécateur mord cruellement dans le plastique sans défense du CD... Vous cherchez une lueur de pitié dans les yeux de Sophie, mais elle reste inflexible. Le CD éclate en même temps que votre cœur. « 10327 points ! » lâchez-vous désespéré... Souvenez-vous de ce nombre.
▶ 51

25 Anne ou Sophie ? Sophie ou Anne ? Anne et Sophie ?
▶ Anne 13 ▶ Sophie 72 ▶ Les deux 65
▶ Assez pensé ! 136

26 Cette société vous est totalement inconnue. Sans doute vient-elle tout juste d'être créée. C'est d'ailleurs monnaie courante dans ce milieu...
▶ Hôtesse 75 ▶ Jeu 35

27 Bloody Hell ! Les morceaux déchiquetés du CD de Ticora Tech sont encore dans la corbeille à papier... Même avec un bon tube de colle, il n'y a rien à faire... A présent, allez-vous obéir aux ravisseurs, fureter du côté de Ticora Tech ou appeler la Police ?
▶ Obéir 43 ▶ Police 100 ▶ Ticora 91

28 Ces gens sont de dangereux criminels, vous n'êtes pas de taille à vous mesurer à eux. Résolument, vous allez à la plus proche cabine téléphonique... Alors que vous composez le numéro, un homme en complet veston sombre s'approche de vous. Bien peigné, bien rasé, lunettes de soleil, il raccroche du doigt et exhibe sa carte DST, les services secrets... Il vous prie de le suivre et dit pouvoir vous fournir des explications... Le suivez-vous ou préférez-vous décliner son invitation ?
▶ Le suivre 131 ▶ Refuser 53

29 C'est le moment d'avoir de la chance !
▶ 10 ou 125

30 Vous tentez de trouver un compromis, mais Sophie n'est pas d'humeur aux tables rondes et aux négociations. Elle vous signifie sa réponse en ramassant ses affaires et en claquant la porte de l'appartement... Vous voilà seul avec votre ordinateur ronronnant de plaisir... Il est encore temps de changer d'avis, allez-vous le faire ?
▶ Non 44 ▶ Oui 123

31 Brune, les yeux noisette, fan de body building et de bonsaï, elle accapare la majeure partie de vos loisirs. Beaucoup trop à votre avis... Mais vous êtes fou d'elle et vous lui pardonnez tout, même quand elle se venge cruellement de sa rivale, la machine, en découpant les disquettes et les CD au sécateur ou en les jetant dans le vide-ordures...
▶ Hubert 60 ▶ Études 32 ▶ Appart. 102

32 Vous bûchez depuis une année déjà sur une thèse palpitante : « L'étude comparée des agricultures protoétrusque et néobabylonienne et ses troublantes ressemblances avec les techniques sovkhosiennes dans les démocraties populaires ». Que vous dire de plus...
▶ Sophie 31 ▶ Hubert 60 ▶ Appart. 102

33 Lorsque vous vous réveillez vous êtes dans un coffre de voiture, ballotté de droite et de gauche. Vous grelottez de froid et votre jambe vous fait horriblement souffrir. Combien de temps s'est-il écoulé depuis votre capture ? Vous ne sauriez le dire... Allez-vous essayer d'ouvrir le coffre ou préférez-vous attendre ?...
▶ Ouvrir 109 ▶ Attendre 127

34 L'homme vous poursuit aussitôt alors que Sophie est jetée sans ménagement dans la voiture. « Dans quoi suis-je tombé ? » pensez-vous tandis que la voiture vous prend en chasse... C'est alors qu'un point lumineux rouge apparaît sur la poitrine de votre poursuivant qui, l'instant d'après, s'écroule touché en plein cœur par une balle. Pourtant vous n'avez entendu aucune détonation... Son œuvre de mort accomplie, le viseur laser se dirige vers vous. Le choix est simple : fuir ou se rendre...
▶ Fuir 68 ▶ Se rendre 62

35 A première vue, rien de fabuleux. Les « graphismes » sont superbes, l'« ergonomie » est sans reproche, la « jouabilité » et la « durée de vie » sont très bonnes, mais en définitive il ne s'agit que d'un nouveau clone, relooké multimédia et réalité virtuelle, d'un jeu russe d'empilement très connu dont curieusement le nom vous échappe. Par rapport à l'original, les éléments descendent plus vite, sur plusieurs plans successifs et leur forme est plus torturée, ce qui augmente énormément la difficulté de jeu. Malgré tout, vous arrivez à inscrire votre nom en haut du tableau et vous avez droit à des applaudissements... De nombreuses photos de vous, le champion d'un jour, sont prises. Vous voilà le centre d'intérêt du cocktail. Qu'allez-vous faire à présent : vous renseigner plus avant ou tout simplement attendre la fin ?
▶ Ticora 26 ▶ Hôtesse 75 ▶ Fin 49

36 Fermée ! Il faut trouver autre chose...
▶ Cuisine 76 ▶ Balcon 137

37 L'arme crache une rafale qui laboure le parquet devant le garde, qui fait un bond en arrière. Il vous prend à présent au sérieux. Le seul bruit a été celui des échardes volant à travers la pièce. Cette arme est équipée d'un silencieux. Heureusement pour vous car sinon toute la maisonnée aurait été réveillée... L'homme reste muet comme une tombe... Vous n'en tirerez rien, c'est sûr ! Tout ce que vous pouvez faire est de l'utiliser comme bouclier humain pour visiter l'étage. Peut-être allez-vous trouver ce que vous cherchez : votre amie et des réponses...
▶ 107

38 La voiture s'arrête enfin, le moteur est coupé. Des bribes de conversation vous parviennent. Vous devinez qu'ils sont en train de faire le plein à une station-service. Allez-vous appeler à l'aide ou rester muet de peur des représailles.
▶ Appeler 66 ▶ Muet 122

39 Sophie vous reviendra sans que vous ayez à lever le petit doigt. Vous en êtes persuadé. Elle ne peut pas se passer de vous... Enfin, l'espoir fait vivre...
▶ 55

40 Un homme d'une cinquantaine d'années apparaît dans l'encadrement de la porte. Son regard est dur, sans aucune surprise. Vous êtes comme paralysé. Le bruit caractéristique d'un couteau à cran d'arrêt vous fait revenir à la réalité. Allez-vous essayer de fuir ou saisir le pistolet ?
▶ Fuir 52 ▶ Saisir 3

41 Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans un coffre de voiture, ballotté de droite et de gauche. Vous grelottez de froid. Combien de temps s'est-il écoulé depuis votre capture ? Vous ne sauriez le dire... Allez-vous essayer d'ouvrir le coffre ou préférez-vous attendre les événements ?...
▶ Ouvrir 63 ▶ Attendre 127

42 La peur vous donne des ailes. Vous entendez dans votre dos la voiture démarrer en trombe et ses pneus crisser. Le point rouge est toujours après vous. Une vitre dégringole, un pneu éclate et vous tournez enfin le coin de la rue. Vivant... Ne sachant que faire, vous errez jusqu'au petit matin...
▶ 103

43 A minuit, vous attendez devant la cabine dans une rue déserte. La sonnerie retentit soudain, vous entrez et décrochez. Personne ne répond, mais les phares d'une voiture garée non loin de là s'allument... Deux hommes genre armoire à glace en descendent. L'un d'eux tient fermement Sophie terrorisée. Quant à l'autre il vient vers vous. Vous apercevez une légère bosse sous son aisselle. Allez-vous prendre vos jambes à votre cou ou l'attendre ?
▶ Fuir 34 ▶ Attendre 120

44 Vous courez dans l'escalier pour la rattraper et vous faire pardonner. Elle devait avoir prévu votre réaction car elle vous attend sur le palier du deuxième étage. Sûre d'elle, elle exige un gage d'amour véritable et vous acceptez son diktat, trop heureux de la garder.
▶ 112

45 Vous foncez au vide-ordures. La benne n'a pas encore été vidée. Vous fouillez durant d'interminables minutes, la peur au ventre. Enfin vous trouvez le CD. Il a une odeur peu ragoûtante et il est maculé de graisse, mais c'est bien lui... A présent, allez-vous obéir aux ravisseurs, fureter du côté de Ticora Tech ou appeler la Police ?
▶ Obéir 43 ▶ Police 100 ▶ Ticora 91

46 « Elle est entre nos mains. En sécurité. » vous apprend Anne d'une voix ferme. Vous restez un moment prostré, incrédule, ne sachant que faire. Anne en profite pour poser ses conditions : « Donnez-moi le CD et je vous promets que vous la reverrez... vivante. » Avez-vous encore ce CD de malheur ? Et quand bien même, le lui donneriez-vous ?
▶ Oui 81 ▶ Non 48

47 Hubert vous prie d'aller à sa place à un cocktail de presse donné par la société Ticora Tech à l'occasion de la sortie de leur premier jeu informatique. Vous acceptez, trop heureux de laisser tomber pour un temps l'étude de vos bouquins poussiéreux... La présentation a lieu dans le grand hall des locaux de la société. Une vingtaine de personnes, verre en main, s'agglutinent autour de machines de jeu. Une charmante hôtesse en minirobe vous accueille, vous remet un badge au nom de votre ami et vous conduit à un ordinateur libre afin de vous faire découvrir le jeu. A quoi allez-vous vous intéresser en premier ?
▶ Ticora 26 ▶ Hôtesse 75 ▶ Jeu 35

48 Son visage se durcit soudain et elle vous regarde droit dans les yeux en braquant le canon de l'arme vers Hubert et vous : « Je suis désolée... Je n'ai pas le choix... » C'est sans doute étrange, mais en ce moment, à quelques secondes de la mort, vos pensées sont accaparées par :
▶ Un jeu informatique 59 ▶ Votre montre 101 ▶ Une carte de téléphone 118

49 La réception s'achève. Chaque participant repart avec un exemplaire du jeu sur CD-R et un dossier de presse complet. L'hôtesse vous remet le vôtre avec un grand sourire. Vous êtes sûr de pouvoir améliorer votre score et vous rentrez aussitôt chez vous pour passer à l'acte...
▶ 14

50 Ils emploient alors un argument massue : « C'est votre seule chance de revoir votre amie vivante... »
▶ Oui 77 ▶ Non 93

51 Enfin satisfaite, Sophie fait de son mieux pour vous consoler. Vous essayez de dégager le côté positif de tout cela. Votre note d'électricité sera moins lourde à présent. Justement, elle vous demande d'éteindre la lumière...
▶ 71

52 L'homme bloque la seule issue. Vous avez laissé passer votre chance. En un éclair, il est sur vous et sa lame plonge dans votre flanc, exactement là où il faut frapper pour atteindre le cœur à coup sûr... Désolé, mais vous êtes mort ! N'était-il pas écrit que Roméo et Juliette devaient s'aimer en enfer... FIN

53 Comme vous reculez prudemment, il écarte sa veste découvrant un automatique de gros calibre... Le suivez-vous finalement ou tentez-vous de fuir ?
▶ Suivre 131 ▶ Fuir 97

54 Une des deux autres portes de la mezzanine s'ouvre alors. Vous paniquez, vos doigts sont aussi glacés que le métal de l'arme que vous tenez. Anne bondit sur ses pieds et s'empare du pistolet-mitrailleur. « A terre ! » vous crie-t-elle. Elle se poste à la porte et soudain c'est l'enfer... un enfer silencieux et rouge sang...
▶ 133

55 Anne ou Sophie ? Sophie ou Anne ? Anne et Sophie ?
▶ Anne 13 ▶ Sophie 39 ▶ Les deux 94 ▶ Assez pensé ! 140

56 Ces gens n'ont aucun sens de l'humour, mais en revanche ils sont très polis. Il vous donne du « monsieur » et vous font comprendre à demi-mot qu'ils font partie des services secrets. Poliment, mais fermement, ils réclament le CD... Entrez le dernier chiffre de votre high score.

57 Vous tournez l'interrupteur et aussitôt une lumière vive inonde la pièce. De la pièce d'à côté vous parvient le bruit caractéristique du levier d'armement d'une arme automatique. Pourquoi avez-vous fait une telle erreur ? Le stress ou l'inexpérience sans doute... Trop tard pour fuir ! Un homme armé d'un pistolet-mitrailleur vous braque en ricanant de votre bêtise. Cette fois-ci vous avez droit au chloroforme...
▶ 80

58 Le chalet possède deux entrées, la principale et celle de la cuisine. Il n'a qu'un seul étage avec un large balcon. Deux voitures sont garées devant. En tout, il vous semble que les ravisseurs doivent être quatre. La dernière lumière vient de s'éteindre. Maintenant c'est l'heure. La gorge sèche vous avancez... Par où allez-vous entrer ?
▶ Entrée principale 21 ▶ Cuisine 105 ▶ Balcon 88

59 Personne n'entendit la rafale qui vous faucha Hubert et vous. Sophie ne tardera pas à vous rejoindre. N'était-il pas écrit que Roméo et Juliette devaient s'aimer en enfer...FIN

60 Rouquin, des taches de rousseur lui constellant les pommettes, des tessons de bouteille devant les yeux et le dos voûté par la pratique trop intensive du clavier, c'est le diable qui vous écarte des doux bras de Sophie simplement en faisant miroiter devant vous les derniers hits des fadas du CD ROM... Hubert travaille dans un des innombrables magazines de jeux informatiques. Grâce à lui votre joystick ne manque jamais de chair à canon... En tant que vieux amis, vous vous êtes mutuellement rendus de nombreux services et justement aujourd'hui, il vient vous en demander un...
▶ 47

61 Quelques heures plus tard, vous attendez à l'arrière d'une voiture en compagnie d'Hubert. Vous ressassez les quelques explications que les agents de la DST vous ont données... La société Ticora Tech est en fait un nid d'espions travaillant pour une « puissance étrangère » selon l'expression consacrée. Une taupe de l'« autre bord » réussit à infiltrer la société et envoya des rapports réguliers sur l'activité de Ticora Tech à son nez et à sa barbe en les cachant dans un exemplaire de service de presse de leur jeu. La taupe arriva à obtenir la liste des agents de la « puissance étrangère » en France. Elle les coda sur un CD-R d'un tout nouveau jeu, mais se sentant surveillée, elle ne l'envoya pas. Elle demanda l'aide d'un agent

de son réseau, une hôtesse répondant au prénom de Anne. Anne devait récupérer le précieux CD lors d'un cocktail de presse. De lourds soupçons pesaient alors sur la taupe. Se sentant épiée, Anne ne pouvait courir le risque de sortir elle-même le CD de Ticora Tech. Elle le confia alors à un des participants, un anonyme, vous... Anne n'avait pas prévu que vous trouveriez le codage (les éléments qui tombaient toujours dans le même ordre). Hubert alla à Ticora Tech et fut enlevé par eux. Le jour même, la taupe fut liquidée. Le lendemain, Anne disparut à son tour, le surlendemain, c'était au tour de Sophie... A partir de là, les deux bords cherchèrent à récupérer le CD, quitte à s'entre-tuer pour l'avoir... Mais pourquoi la DST n'a-t-elle pas agi plus tôt si elle était au courant de toute l'histoire ? Difficile à dire. L'espionnage n'a ni règles ni lois, et les individus ne sont rien comparé à la sécurité des États... Anne est en fait une espionne, une « attachée culturelle » de premier plan. L'immunité diplomatique la protège. Mais qu'est-ce qui protégera Sophie ? Est-elle seulement encore vivante ?
▶ 18

62 Vous levez les mains bien haut. Le point rouge vient se placer sur votre front. La voiture passe en trombe devant vous, votre regard croise celui paniqué de Sophie, le visage collé à la vitre... Puis vous restez seul avec le point rouge. D'interminables et angoissantes minutes s'écoulent avant qu'un homme masqué ne sorte de l'immeuble d'en face pour venir vous assommer d'un coup de crosse...
▶ 41

63 En vous aidant des outils que contient le coffre vous arrivez à faire sauter la serrure. La voiture pile et vous bondissez hors du coffre. Dehors tout est enneigé, vous êtes sur une route de montagne en lacets. Sans attendre vos ravisseurs, vous dévalez la pente en zigzaguant entre les sapins. Les balles sifflent... Vous arrivez sans encombres au lacet suivant. Un car plein de skieurs grimpe poussivement jusqu'à la station. Tentez-vous de monter à bord ou continuez-vous droit devant vous ?
▶ Monter à bord 9 ▶ Droit devant 130

64 A pas de loup, vous approchez du divan. Délicatement, en retenant votre souffle, vous vous emparez de l'arme. Le garde est réveillé en sursaut par le bruit sec du levier d'armement. Bien que vous le teniez en joue il ne lève pas les mains. Vous reculez prudemment. Il avance vers vous : « Tu ne tireras pas petit... » lance-t-il. Allez-vous faire feu sur lui, sur le parquet ou alors baisser les bras ?
▶ Lui 82 ▶ Parquet 37 ▶ Baisser les bras 134

65 Cette crise tombe bien, finalement ! L'état de grâce actuel endort la méfiance naturelle de Sophie. De fait, vous avez un peu de temps pour vous occuper d'Anne... Si vous voulez lui parler, ajoutez 7 au numéro de sa rue. Sinon, retournez d'où vous venez.

66 Le pompiste entend vos appels. Malheureusement pour lui. Du coffre, vous entendez des détonations et le bruit mat de corps qui s'affalent. Qui sont donc ces monstres qui tuent aussi facilement ? Cette question restera sans réponse...
▶ 8

67 Deux jours passent sans que vous ayez de nouvelles d'Hubert. Il est coutumier du fait et vous ne vous inquiétez pas outre-mesure. D'ailleurs, vous avez bien autre chose à penser actuellement...
▶ 25

68 La peur vous donne des ailes. Le point rouge est toujours après vous. Une vitre dégringole, un pneu éclate et vous tournez enfin le coin de la rue. Vivant... Ne sachant que faire, vous errez jusqu'au petit matin.
▶ 103

69 Vous allumez votre briquet pour y voir plus clair et traversez la pièce sans encombres. Vous voilà maintenant au seuil de la pièce principale du rez-de-chaussée. Pour ce que vous pouvez en voir, elle est déserte. Un escalier mène au premier étage... Vous faites un pas dans la pièce et réalisez soudain votre erreur. La lumière vous a trahie... Un homme armé d'un pistolet-mitrailleur vous attend, tranquillement calé dans un fauteuil. Cette fois-ci vous avez droit au chloroforme...
▶ 80

70 Vous êtes en sang dans la carcasse du véhicule. Hubert est mort, les flammes vous environnent. Vous vous penchez vers la femme encore en vie pour découvrir alors qu'il ne s'agit pas de Sophie mais d'Anne... Une seconde plus tard le réservoir explose... C'était écrit, Roméo et Juliette devaient s'aimer en enfer. Vous avez simplement pris un peu d'avance sur elle. Juste un peu d'avance... FIN

71 C'est justement ce moment que Hubert choisit pour vous téléphoner. L'esprit occupé à tout autre chose, vous ne lui accordez que quelques instants. Vous lui faites part rapidement de votre opinion sur le jeu et de la fin tragique du CD. Vous insistez sur le fait étrange que les éléments tombent toujours dans le même ordre. Intrigué, Hubert décide d'appeler lui-même Ticora Tech à ce propos. Quant à vous, vous laissez le combiné décroché...
▶ 67

72 Elle prend de plus en plus de travers d'épouse légitime, mais après tout cela ne vous déplaît pas. Peut-être même que...
▶ 25

73 Comment avez-vous pu penser une seconde que de telles personnes pouvaient renoncer ! Un à un, ils s'installent à des tables libres, guettant vos moindres gestes. Après avoir presque réussi à leur échapper, vous êtes de nouveau pris au piège... Vous dégustez votre café, peut-être le dernier, et sortez de votre plein gré. Ils vous entourent et vous poussent vers la voiture. Cette fois vous avez droit au chloroforme...
▶ 80

74 Vous avez le choix entre l'interrupteur et votre briquet. Que choisissez-vous ?
▶ Briquet 69 ▶ Interrupteur 57

75 Mignonne, souriante, jeune, elle répond parfaitement à votre check-list. De plus elle porte un parfum captivant comme vous les aimez. Sophie n'apprécierait sans doute pas de vous voir parler avec elle...
▶ Parler 119 ▶ Jeu 35 ▶ Ticora 26

76 La porte de la cuisine n'est pas verrouillée. Vous la poussez prudemment et entrez dans une pièce plongée dans une demi-pénombre... Vous la traversez à pas feutrés pour atteindre la pièce principale du rez-de-chaussée. Vous hésitez sur le seuil. Un garde sommeille sur le divan, un pistolet-mitrailleur sur le ventre. Vous devez prendre une décision rapide. Allez-vous essayer de prendre l'arme ou plus prudemment rebrousser chemin ?
▶ Arme 64 ▶ Rebrousser chemin 16

77 Vous allez servir d'appât. Un émetteur est placé sur vous, il s'agit d'une carte de téléphone dont la puce est un émetteur portant à des dizaines de kilomètres. « Nous interviendrons au moment propice, n'ayez crainte, ne tentez rien par vous-même. Si vous voulez revoir votre amie, obéissez-nous. Allez au rendez-vous des ravisseurs... »
▶ 43

78 Une voix d'homme dure et sèche vous agresse littéralement : « Nous avons votre amie, nous voulons le CD de Ticora Tech. Ce soir, minuit, la cabine publique en face du 15 rue Massoudier. Ne soyez pas en retard et n'en parlez à personne. Sinon... » La situation est claire à présent, mais l'avez-vous encore ce CD ? Souvenez-vous de votre dernier high score et allez à l'entrée correspondant aux deux derniers chiffres.

79 Vous ne trouvez que des factures, des livres de comptes, des bordereaux...
▶ Couloir 113

80 Vous êtes à demi inconscient. Des bras vous installent au volant d'une voiture. Vous apercevez Hubert sanglé dans une ceinture de sécurité à côté de vous et, sur la banquette arrière, un corps féminin allongé. Vous gémissez son nom alors que l'on vous arrose copieusement de whisky. Puis la voiture est mise en roue libre et dévale la route. Vos réflexes ter-

riblement diminués sont insuffisants pour éviter le plongeon…
▶ 70

81 Vous lui donnez le précieux CD. Elle le glisse dans son jeans en vous remerciant, l'air triste, le regard fuyant.
▶ 48

82 L'arme crache une rafale qui laboure la poitrine du garde qui fait un bond en arrière et s'écroule contre la cheminée. Tué net… Le seul bruit a été celui du corps tombant à terre. Cette arme est équipée d'un silencieux. Heureusement pour vous car sinon toute la maisonnée aurait été réveillée… Reste l'étage à visiter. Peut-être allez-vous trouver ce que vous cherchez : votre amie et des réponses…
▶ 126

83 C'est la fin de l'après-midi, vous êtes tapi entre les sapins, grelottant de froid, en attendant la nuit. Quand pensez-vous passer à l'action ? A minuit ou juste avant l'aube ?…
▶ Minuit 58 ▶ Aube 116

84 A peine la porte ouverte, Sophie se jette dans vos bras. Elle est tellement heureuse de vous retrouver qu'elle ne s'apercevra que le lendemain matin que vous avez revendu votre ordinateur… FIN

85 « J'en ai assez de ce ménage à trois ! » explose Sophie. Elle se fait menaçante et, en désignant du doigt la machine, elle pose son ultimatum. « Tu vas devoir choisir une bonne fois pour toutes ! C'est elle ou moi ! »
▶ Elle 30 ▶ Moi 95

86 Vous vous glissez sous le rideau de fer de l'entrepôt. Dehors, la nuit est tombée. Alors que vous êtes à moitié sorti, vous sentez le contact froid d'un canon contre votre tempe et celui d'un bracelet de menottes sur vos poignets. Les flics viennent de vous serrer… Bientôt, vous mijotez en compagnie de prostituées et de poivrots dans la cage d'un commissariat de quartier, devant des policiers indifférents. L'heure tourne ! Sophie est-elle encore en vie ? Qu'est-il arrivé à Hubert ? Tout ceci est trop bête, cela ne peut pas finir ainsi… Il est 11 heures quand des hommes en complet veston sombre entrent. Ils exhibent leurs cartes aux policiers. Quelques instants plus tard, vous êtes en compagnie des nouveaux venus dans un bureau.
▶ 56

87 Vous courez chez Hubert pour récupérer le CD. Sa concierge ne l'a pas vu depuis votre dernière rencontre. Vous connaissant bien, elle vous donne un passe pour entrer chez lui. Vos recherches sont vaines, vous ne trouvez pas le CD, sans doute Hubert l'a-t-il rendu à Ticora tech… Vous prenez n'importe quel CD-R en espérant que les ravisseurs ne le vérifient pas lors de l'échange… A présent, allez-vous obéir aux ravisseurs, fureter du côté de Ticora Tech ou appeler la Police ?
▶ Obéir 43 ▶ Police 100 ▶ Ticora 91

88 L'atteindre n'est pas trop compliqué pour un grimpeur de votre trempe. Un petit rétablissement et vous voilà sur le balcon-terrasse du chalet. Trois portes-fenêtres y donnent, toutes fermées par des volets bien épais. Un rapide examen vous permet de conclure que vous ne pourrez jamais passer par là…
▶ Entrée principale 21 ▶ Cuisine 105

89 Vous n'êtes pas sauvé pour autant. La voiture suit le car à distance. Vous profitez de ce répit pour faire l'inventaire de vos poches. Ils ne vous ont rien pris. Sans doute ne s'attendaient-ils pas à ce que vous leur fauchiez compagnie si vite… Vous avez à peine repris votre souffle qu'il vous faut de nouveau courir. Dans la cohue de l'arrivée à la station, vous parvenez à grappiller quelques dizaines de mètres, des précieux mètres qui pourraient vous permettre de les semer si vous ne faites pas d'erreur… Vous pouvez filer dans la galerie marchande déserte à cette heure ou entrer dans la cafétéria bondée. Que choisissez-vous ?
▶ Galerie marchande 96 ▶ Cafétéria 114

90 Vous ouvrez le judas et trois balles traversent la porte. Vous vous écroulez, agonisant… Il était écrit que Roméo et Juliette devaient s'aimer en enfer… FIN

91 L'attente a été longue… Il est 6 heures du soir. Le dernier employé de la société vient de partir. Dissimulé sous un porche, vous hésitez une dernière fois. Prenant votre courage à deux mains vous approchez furtivement des locaux de Ticora Tech. Toutes les fenêtres ont des barreaux, et la porte d'entrée est verrouillée à double tour. Reste les toits et l'entrepôt. Quelle solution adoptez-vous ?
▶ Toits 111 ▶ Entrepôt 19

92 Vous videz vos poumons et passez de l'autre côté du rideau. L'eau a traversé tous vos vêtements et ruisselle le long de votre dos. Désagréable sensation, mais vous êtes dans la place au rez-de-chaussée. C'est le moment d'avoir de la chance !
▶ 10 ou 125

93 Vous êtes mis en garde à vue durant toute la nuit, juste de quoi vous faire rater le rendez-vous, puis libéré le lendemain matin sans autre formalité que celle de récupérer vos objets personnels…
▶ 103

94 A quelque chose malheur est bon. Cette scène tombe bien, elle vous dégage une plage horaire pour vous occuper d'Anne… Si vous voulez lui parler, ajoutez 7 au numéro de sa rue. Sinon, retournez d'où vous venez.

95 Il faut savoir grandir un jour ! Le cœur déchiré, vous cédez au chantage. Sophie vous tend le sécateur… « Ce que femme veut, Dieu en tremble ! » philosophez-vous. Allez-vous découper le CD ou le jeter au vide-ordures ?
▶ Découper 24 ▶ Jeter 129

96 Il est encore tôt, la plupart des magasins ne sont pas encore ouverts. La galerie est presque déserte. Derrière vous vos ravisseurs ne se pressent pas… Essoufflé, vous débouchez de l'autre côté de la galerie pour y découvrir la voiture. Le point rouge vient se placer sur votre front… On vous ceinture et vous jette à l'arrière. Cette fois vous avez droit au chloroforme…
▶ 80

97 Comme vous vous y attendiez, il ne vous tire pas dans le dos. Ce qui est plus curieux, c'est qu'il ne cherche même pas à vous rattraper. Vous comprenez pourquoi quand plusieurs de ses clones sortis de nulle part vous entourent… Vous les suivez de force.
▶ 131

98 Le garde profite de votre surprise pour s'éclipser en donnant l'alerte. Vous paniquez, vos doigts sont aussi glacés que le métal de l'arme que vous tenez. Anne bondit sur ses pieds et s'empare du pistolet-mitrailleur. « A terre ! » vous crie-t-elle. Elle se poste à la porte et soudain c'est l'enfer…
▶ 133

99 Deux jours passent sans que vous ayez des nouvelles d'Hubert. Il est coutumier du fait et vous ne vous inquiétez pas outre-mesure. D'ailleurs, vous avez bien autre chose à penser actuellement…
▶ 55

100 Vous allez directement au commissariat de votre quartier pour tout leur dire. Enfin tout ce que vous savez, c'est-à-dire pas grand-chose… Un inspecteur vous écoute complaisamment, il vous fait répétez plusieurs fois votre histoire. Sans comprendre, vous lui obéissez… Vous en êtes à la quatrième fois quand des hommes en complet veston sombre viennent rejoindre le policier. Ils lui exhibent leurs cartes sous le nez et il vous laisse seul avec eux.
▶ 56

101 Personne n'entendit la rafale qui vous faucha Hubert et vous. Sophie ne tardera pas à vous rejoindre. N'était-il pas écrit que Roméo et Juliette devaient s'aimer en enfer… FIN

102 Ce n'est rien de grandiose, mais cela a des allures de palace par les temps qui courent ! Un deux-pièces avec vue sur les arènes de Lutèce. Seulement trois étages à grimper et quatre voisins irascibles…
▶ Sophie 31 ▶ Hubert 60 ▶ Études 32

103 Il est seulement 6 heures du matin. Vous êtes fatigué, aussi décidez-vous de prendre un café dans un troquet. Vous vous asseyez à une table et tournez la cuiller en regardant dans le vide. Un homme vient s'asseoir à votre table. Vous le reconnaissez aussitôt comme le directeur de Ticora Tech. Il vous avait serré la main au cocktail... « Ne tentez pas de fuir, ce serait inutile... » Vous apercevez un point rouge sur votre tasse, il monte lentement jusqu'à votre poitrine. « Allez jusqu'à la voiture garée juste de l'autre côté de la rue. Surtout ne faites pas de bêtises, nous tirerions sur les clients du bar... »
▶ Voiture 110 ▶ Bêtises 106

104 Le bureau est vide. Apparemment, personne ne l'a occupé depuis plusieurs semaines...
▶ Couloir 113

105 La porte de la cuisine n'est pas verrouillée. Vous la poussez prudemment et entrez dans une pièce plongée dans l'obscurité la plus totale... Comment avancez-vous dans ces conditions ?
▶ A tâtons 23 ▶ Lumière 74

106 Il bluffe, il n'oserait pas ! Vous vous levez lentement et feignez d'obéir. Un bus passe alors devant le bar et vous en profitez pour vous enfuir. Le directeur se jette à vos trousses. Du bar provient des bruits de vitres brisées, des cris stridents et des hurlements de douleur. Non, il ne bluffait pas !
▶ 22

107 Sous la menace des armes, il vous conduit directement à la chambre où sont gardés les prisonniers : un homme et une femme... Hubert et Sophie ? Il déverrouille la porte. Ses volets clos, la pièce est complètement plongée dans l'obscurité. A la lumière de votre briquet, vous apercevez Hubert, attaché sur une chaise, et un corps féminin, pieds et poings liés, allongé sur le lit au fond de la pièce. Le garde les détache et vous découvrez avec stupeur et désespoir qu'il ne s'agit pas de Sophie, mais d'Anne...
▶ 98

108 Vous faites un rapide tour d'horizon des dégâts. Les cambrioleurs ont emporté tous les CD et toutes les disquettes, même celles qui calaient l'armoire ! Et en plus, ils ont reformaté votre disque dur... Vous ne comprenez pas qu'ils n'aient pas emporté des choses infiniment plus précieuses comme l'ordinateur, votre collection de mangas ou le chêne bonsaï tricentenaire de Sophie... Visiblement, ils cherchaient un programme. Mais qu'aviez-vous de si précieux qui vaille un cambriolage et peut-être un enlèvement ? Le téléphone résonne alors...
▶ 78

109 En vous aidant des outils que contient le coffre vous arrivez à faire sauter la serrure. Malheureusement, votre blessure vous empêche de bondir hors du coffre. Avant qu'ils ne le referment, vous avez le temps de voir que vous êtes sur une route enneigée en lacets.
▶ 38

110 Docilement, vous vous dirigez vers la voiture, le point rouge toujours sur la poitrine, le directeur dans votre dos. A l'arrière du véhicule, un homme vous braque avec un fusil à viseur laser. Vous n'avez aucune chance d'éviter la balle. Vous vous asseyez à côté de lui et le directeur vous assomme d'un coup de crosse.
▶ 41

111 Vous grimpez le long d'une gouttière et atteignez sans encombres le toit en terrasse du bâtiment. Un vasistas est resté entrouvert. Quelques minutes plus tard, vous vous glissez dans la place au premier étage...
▶ 113

112 De retour à l'appartement, à peine avez-vous posé la valise qu'elle vous a fait porter que Sophie vous met le sécateur en main. « Ce que femme veut, Dieu en tremble ! » philosophez-vous. Allez-vous découper le CD ou le jeter au vide-ordures ?
▶ Découper 24 ▶ Jeter 129

113 Vous êtes dans un petit couloir terminé par un escalier qui mène au rez-de-chaussée. De chaque côté du couloir, vous apercevez des portes en verre dépoli avec sur chacune d'elles la fonction de l'occupant du bureau : « Directeur », « Comptable », « Attachée de presse », « Concepteur » et « Commercial ». Par où allez-vous commencer ?
▶ Directeur 15 ▶ Comptable 79 ▶ Attachée de presse 104 ▶ Concepteur 135 ▶ Commercial 124 ▶ Rez-de-chaussée 29 ▶ Quitter les lieux 117

114 De nombreux skieurs y prennent un rapide petit-déjeuner avant de dévaler les pistes. Vous slalomez entre les tables alors que vos poursuivants hésitent à vous suivre. Allez-vous attendre devant un café qu'ils renoncent ou tenter de filer par les cuisines ?
▶ Café 73 ▶ Cuisines 6

115 Une rafale laboure la terre et le bitume tout autour de vous. Une certitude se fait jour en vous : ils vous veulent vivant... Et il n'y a plus aucun espoir de fuite, vous êtes fait comme un rat !
▶ 62

116 Les Dayaks attaquent à l'aube, les Apaches aussi. Vous décidez d'attendre ce moment propice. Le chalet possède deux entrées, la principale et celle de la cuisine. Il n'a qu'un seul étage avec un large balcon. Deux voitures sont garées devant. En tout, il vous semble que les ravisseurs doivent être quatre. Vers minuit, la dernière lumière s'est éteinte. Depuis, tout est calme. Quand enfin c'est l'heure, vous avancez, la gorge sèche... Par où allez-vous entrer ?
▶ Entrée principale 36 ▶ Cuisine 76 ▶ Balcon 137

117 Vous vous glissez pas le vasistas et descendez du toit sans que personne ne vous aperçoive. Well done kid ! Qu'allez-vous faire à présent ?
▶ Obéir 43 ▶ Police 100

118 Au moment où elle va appuyer sur la gâchette, deux membres du GIGN, cagoulés, habillés tout en noir et portant un épais gilet pare-balles sortent apparemment de nulle part. Surprise, Anne ne fait plus un geste. Elle se laisse désarmer et calmement invoque l'immunité diplomatique.
▶ 61

119 Le sourire d'Anne, c'est son petit nom, masque mal une certaine tension. Peut-être est-elle timide ? Peut-être est-ce son premier cocktail ? De banalités en petits fours et de lieux communs en flûtes de champagne, elle se détend. Vous finissez même par obtenir son adresse, 4 rue Montorge, et un embryon de rendez-vous. Petit veinard ! C'est alors qu'un nouvel arrivant accapare la belle. Philosophe ou sûr de vous, vous vous tournez vers un autre plaisir : celui du jeu...
▶ 35

120 L'homme s'approche tranquillement. Soudain, un point lumineux rouge apparaît sur sa poitrine et, l'instant d'après, il s'écroule touché en plein cœur par une balle. Pourtant vous n'avez entendu aucune détonation... Son œuvre de mort accomplie, le viseur laser se dirige vers vous. Vous avez très peu de temps pour réagir. Allez-vous fuir, chercher un abri ou vous rendre ?
▶ Fuir 42 ▶ S'abriter 138 ▶ Se rendre 62

121 L'assaut est bref, mais d'une rare violence. Les survivants sortent les mains sur la tête. Malheureusement, Hubert est au nombre des victimes ainsi que Anne, tous deux étaient prisonniers des espions et ceux-ci n'ont pas hésité à les abattre. Vous ne comprenez plus, il n'y a aucune trace de Sophie, les espions nient l'avoir enlevée, comme ils nient le cambriolage. C'est sans doute l'« autre bord », celui de Anne, qui la détient... Malgré les recherches, Sophie restera introuvable et sept ans plus tard elle sera officiellement déclarée disparue. Vous pensez à elle tous les jours en soignant le bonsaï auquel elle tenait tant... FIN

122 Ils échangent quelques plaisanteries avec le pompiste et la voiture repart... Il fait de plus en plus froid, la route ne cesse de monter. Vous somnolez lorsque le but du voyage est enfin atteint : un cha-

let perdu en pleine montagne... Vous avez à peine le temps de l'entrevoir avant d'être à nouveau assommé.
▶ 80

123 Vous êtes sûr de pouvoir dépasser les 11000 points avant ce soir. Question d'entraînement. Vous vous attelez à la tâche tandis que Sophie traverse les arènes. Une de perdue, dix de retrouvées ! Oui, enfin c'est ce qu'on dit...
▶ 20

124 La lampe de bureau est toujours allumée, sans doute un oubli... Étalées sur la table, vous découvrez des photos d'Anne et de vous, ainsi qu'un rapport complet sur vos allées et venues ces deux derniers jours, avec en prime le lieu du rendez-vous des ravisseurs... Il y a aussi une liste de noms tirés de la mythologie ou de la littérature : Icare, Hélène, Candide, Juliette et Roméo. Parmi ces noms, seuls les deux derniers ne sont pas rayés. Pas encore...
▶ 113

125 Vous avancez dans une demi-pénombre. Les seuls bruits sont ceux de vos pas et des battements de votre cœur... Une rapide exploration ne donne aucun résultat. Allez-vous continuer, monter au premier étage ou quitter les lieux ?
▶ Continuer 128 ▶ Premier étage 113 ▶ Quitter 86

126 Trois portes donnent sur la mezzanine. Une seule est verrouillée par un loquet extérieur. Ce doit être à coup sûr là que vos amis sont retenus... Prudemment vous ouvrez la porte. Ses volets clos, la pièce est plongée dans l'obscurité. A la lumière de votre briquet, vous apercevez Hubert, attaché sur une chaise, et un corps féminin, pieds et poings liés, allongé sur le lit au fond de la pièce. Vous vous précipitez vers elle pour la détacher et vous découvrez avec stupeur et désespoir qu'il ne s'agit pas de Sophie, mais d'Anne...
▶ 54

127 La voiture s'arrête enfin, le moteur est coupé. Des bribes de conversation vous parviennent. Vous devinez qu'ils sont en train de faire le plein à une station-service. Allez-vous appeler à l'aide ou rester muet de peur des représailles.
▶ Appelez 66 ▶ Muet 122

128 Fantastique ! Vous ne saviez pas qu'il existait encore un exemplaire de ce jeu mythique... Ni vu ni connu, il disparaît sous votre blouson. Pourquoi en effet ne pas joindre l'utile à l'agréable ! Allez-vous à présent monter à l'étage ou quitter les lieux ?
▶ Premier étage 113 ▶ Quitter 86

129 Non ! C'est trop dur ! Vous ne pouvez pas faire cela. Et puis, c'est un exemplaire de presse, il ne vous appartient pas... L'argument semble porter ses fruits. Sophie, magnanime, accepte l'alternative du vide-ordures. Le CD rebondit plusieurs fois dans le conduit. « 10245 points ! » lâchez-vous désespéré... Souvenez-vous de ce nombre.
▶ 51

130 Vous manquez d'audace ! Au lacet suivant, la voiture est là à vous attendre. L'homme au fusil vous aligne et vous recevez une balle dans la jambe. Vous roulez à terre, essoufflé et fou de douleur. Vos ravisseurs n'ont aucun mal à vous remettre dans le coffre. Dommage ! Vous auriez pu réussir.
▶ 38

131 Quelques heures plus tard vous attendez à l'arrière d'une voiture que l'assaut soit donné au chalet où se trouvent les membres de Ticora Tech. Vous ressassez les quelques explications que l'agent de la DST vous a données. La société Ticora Tech est en fait un nid d'espions travaillant pour une « puissance étrangère » selon l'expression consacrée. Une taupe de l'« autre bord » réussit à infiltrer la société et envoya des rapports réguliers sur l'activité de Ticora Tech à son nez et à sa barbe en les cachant dans un exemplaire de service de presse de leur jeu. La taupe arriva à obtenir la liste des agents de la « puissance étrangère » en France. Elle les coda sur un CD-R d'un tout nouveau jeu, mais se sentant surveillée ne l'envoya pas. Elle demanda l'aide d'un agent de son réseau, une hôtesse répondant au prénom de Anne. Anne devait récupérer le précieux CD lors d'un cocktail de presse. De lourds soupçons pesaient alors sur la taupe. Se sentant épiée, Anne ne pouvait courir le risque de sortir elle-même le CD de Ticora Tech. Elle la confia alors à un des participants, un anonyme, vous... Anne n'avait pas prévu que vous trouveriez le codage (les éléments qui tombaient toujours dans le même ordre). Hubert alla à Ticora Tech et fut enlevé par eux. Le jour même, la taupe fut liquidée. Le lendemain, Anne disparut à son tour, le surlendemain, c'était au tour de Sophie... A partir de là, les deux bords cherchèrent à récupérer le CD, quitte à s'entre-tuer pour l'avoir... Mais pourquoi la DST n'a-t-elle pas agi plus tôt si elle était au courant de toute l'histoire ? Difficile à dire. L'espionnage n'a ni règles ni lois, et les individus ne sont rien comparé à la sécurité des états... Les premières rafales d'armes automatiques vous tirent de vos pensées.
▶ 121

132 Vous ne voyez pas qui peuvent être Icare et Cassandre, mais les références mythologiques vous font penser qu'Icare approchait de trop près une vérité et que Cassandre l'avait prédit, sinon démasqué. Hélène, Pâris et Cerbère ne vous disent rien. En revanche, il est clair que Hubert endosse le rôle de Candide à cause de sa démarche à Ticora Tech. Quant à Roméo et Juliette... Soudain, un bruit de pas vous fait lever la tête...
▶ 40

133 Les rafales d'armes automatiques déchiquettent les lattes de bois, Hubert et vous êtes couverts d'échardes... Le combat cesse aussi brusquement qu'il avait commencé. Un corps achève de rouler dans l'escalier. Anne vous jette un regard... Vous avez sans doute beaucoup de choses à vous dire, si vous parlez...
▶ De Sophie 46 ▶ Du CD 2 ▶ De tout ceci 17

134 Vous n'êtes pas un tueur. Vous n'avez jamais aimé les armes et vous haïssez la violence. Il vous prend l'arme des mains. Cette fois-ci vous avez droit au chloroforme...
▶ 80

135 La pièce est remplie d'ordinateurs de diverses marques, du 8 bits antédiluvien au PC dernier modèle. Tout est sens dessus dessous et sur le bord d'une table vous trouvez des traces de sang séché, trop pour une simple « coupure »...
▶ Couloir 113

136 Le soir suivant, vous rentrez chez vous et découvrez votre porte enfoncée. Vous venez d'être cambriolé. Plus grave encore, vous trouvez le sac de Sophie éparpillé sur le pas de la porte, mais nulle trace de votre dulcinée...
▶ Sophie ! 139 ▶ Mon appart ! 108

137 L'atteindre n'est pas trop compliqué pour un grimpeur de votre trempe. Un petit rétablissement et vous voilà sur le balcon-terrasse du chalet. Trois portes-fenêtres y donnent, toutes fermées par des volets bien épais. Un rapide examen vous permet de conclure que vous ne pourrez jamais passer par là...
▶ Entrée principale 36 ▶ Cuisine 76

138 Sans réfléchir, vous vous jetez dans une tranchée de travaux publics alors que la cabine est truffée de balles. La voiture passe en trombe devant votre cachette et votre regard croise celui paniqué de Sophie, le visage collé à la vitre... Allez-vous rester là ou tenter votre chance ?
▶ Rester 115 ▶ Tenter la chance 68

139 Un terrible pressentiment vous glace le cœur. Par terre il y a ses clefs, ses papiers et même son argent. Quel que soit son agresseur, il cherchait quelque chose de bien précis, mais quoi ?
▶ 108

140 Le soir suivant, vous rentrez chez vous et découvrez votre porte enfoncée. Vous venez d'être cambriolé. Plus grave encore, vous trouvez le sac de Sophie éparpillé sur le pas de la porte... Pour une fois qu'il y en a une qui vous revient, elle se fait enlever !
▶ Sophie ! 139 ▶ Mon appart ! 108

conception,
texte et dessin
Didier Guiserix

LA COLLINE

Un labyrôle... Quid ? Né dans feu *Jeux et Stratégie*, le labyrôle est une aventure solo (comme le scénario des pages 94-101), mais dont les lieux principaux figurent sur le dessin (double page suivante) et sont reliés par des chemins labyrinthiques qu'il faut démêler pour suivre l'histoire. Ce labyrôle est plus simple que Contrôle Qulte, publié dans le précédent numéro de vacances.
Lisez les règles ci-contre avant de vous lancer dans l'aventure.

Vous êtes l'un des quatre frères Vladr, une famille originaire de Bulgarie ou de Hongrie... Élevés en France par un cousin après la disparition mystérieuse de vos parents, vous avez toujours connu, sur le buffet, cette photo d'un aïeul au regard inquiétant et de son épouse qui a gardé ses lunettes de soleil. Un matin, un coffret, souvenir de famille que vous n'aviez jamais réussi à ouvrir, s'est ouvert tout seul durant la nuit. A l'intérieur, des clés et des documents laissant à penser que dans la demeure de famille dont vous pourriez être les héritiers, là-bas dans les collines noires des Carpates, est caché un secret terrible et fascinant qui n'attend que vous. Votre frère Archibald est parti voir sur place, mais n'a pas donné de nouvelles depuis son arrivée à l'aéroport. Vous décidez d'aller le rejoindre. Un coup d'avion, et vous voilà, au volant d'une voiture de location, dans une région inhospitalière.
Le château est loin de tout. Le chemin est difficile à trouver, les buissons l'ont envahi, et la voiture grince et proteste... Après avoir roulé des kilomètres sans rencontrer âme qui vive, le manoir se profile en haut d'une colline. Mais un arbre barre le chemin ; vous finissez à pied.

1. L'arrivée. Selon l'histoire de la famille, le manoir est abandonné depuis les années 30. Il n'a pourtant pas l'air trop délabré.
Où allez-vous ?
- Sous un chêne plusieurs fois centenaire, un banc. > L 26
- A l'écart de la maison, un vieux puits. > L 28
- Vous sortez votre clé pour entrer. > L 3

2. Criant « Geraronimo ! », une sorte de farfadet teigneux vous tombe sur les épaules. Vous chutez et sombrez dans le cirage. Perdez 2pV. > L 26

3. L'esplanade. Le calme de la fin d'après-midi n'est troublé que par le cri des corbeaux.
- Continuer. > L 28, L 51, L 26.
- Retourner sur vos pas et rentrer chez vous. > 25

4. Un rat vous saute à la gorge et vous mord avant de s'enfuir. Plus que la blessure, c'est la peur qui vous paralyse : vous êtes presque certain que ce rat était l'un des rats empaillés de la salle de bal. Vous perdez 1pV et 1pC. > L 75

5. La pièce est squattée par un vieux soldat japonais qui vous dit : « Je suis un déselteur de la guelle sino-japonaise. Avant d'alliver ici, j'ai tlavelsé le déselt de Gobi, et j'y ai tlouvé la vélité. Vous aussi, vous allez la découvlil, mais poul cela je dois vous tlancher la tête. » Il se lève en brandissant son katana piqué de rouille.
- R ? > lieu précédent
- A ? > 30

6. Vous remarquez que, à chaque main, le majeur est bien plus gros que les autres, comme si la dame avait ces doigts hypertrophiés. Mais sur une autre paire, l'explication apparaît toute autre : cette paire-là possède six doigts à chaque main ! > L

7. Votre torche révèle une pièce de travail : au centre, une grande table est couverte de livres et de piles de papiers. Des armoires contiennent également des dossiers poussiéreux, des livres, des parchemins.
- C ? > L
- E ? > 32

8. « Blortzl-couic » fait le crapaud en explosant en deux parties distinctes qui, dès qu'elles ont touché le sol, se transforment en deux morceaux de prince habillé début XIXe siècle et tout aussi morts l'un que l'autre.
Vous vous sentez mal et quittez les lieux définitivement (notez : -P-). Perdez 1 pC. > L 107

9. Vous réintégrez le couloir et la créature ne vous suit pas. > L

10. En une seconde, vous êtes transformé en pâtée pour goule. Voici une peu enviable FIN.

11. Vous réintégrez le couloir et la créature ne vous suit pas. > L

12. Votre oreille est entraînée, vous ne perdez pas le pV indiqué dans le paragraphe précédent. > L

13. Un coup d'œil aux machines, un sur le plan... Mais, il n'est pas si naïf que ça ! En fait, ce principe de moteur pourrait faire de vous le maître du monde... Vous piquez les plans, tout en reprenant votre calme... > L

14. D'une lame tourbillonnante, vous dispersez les grappes de kobolds noirs agrippés à vos basques... > L

15. Vous récupérez tous vos pV perdus.

16. Autour d'un alambic s'entassent des caisses d'herbes diverses, des graines, des morceaux d'écorces, des animaux séchés (chauves-souris, crapauds, reptiles divers...). Une aiguille indique que l'alambic est sous pression. Une échelle s'enfonce vers une pièce en contrebas. > L

17. « Bâtard maudit !, s'écrie la jeune fille, aussi forte qu'un lutteur. C'est un descendant de la chienne des étoiles. » A qui dit-elle cela ? A deux autres personnages, des jeunes gaillards qui émergent abasourdis des autres cercueils... mais attaquent avec rage. > 42

18. Soudain, ils attaquent tous, avec une coordination parfaite : vous êtes débordé, les trois créatures prises d'hystérie vous démembrent et vous laissent mort. FIN

19. Avec mille précautions, vous revenez dans cette pièce. Soudain, dans un hurlement, trois vampires embusqués vous sautent dessus ! > 120

20. La porte de pierre qui bouche le passage ne peut pas être ouverte depuis ce côté. > L 118

21. Un autre bruit d'eau se superpose à celui de la rivière. Horreur, entre vous et le couloir se dressent des créatures écailleuses aux larges yeux ronds, mi-homme, mi-poisson. D'autres grimpent sur l'embarcadère de tous les côtés. Vous vous défendez comme un diable, mais les créatures sont nombreuses et affamées, vous succombez sous leurs griffes et leurs dents. FIN

22. Une surface mouvante miroitante comme celle d'un lac barre le passage.

NOIRE

● R ? > L
● Vous essayez de passer une main. > 46
● O ? > 70

23. Cette voie traverse un pont qui enjambe un ravin insondable. > L

24. Une surface mouvante, miroitant comme celle d'un lac, barre le passage. Vous y passez une main avec confiance. Vous devenez comme immatériel : un passage fantôme vous permet d'aller directement en L 77. Le soleil brille haut dans le ciel et votre première décision est de faire réparer le téléphone pour appeler vos frères. L'avenir promet d'être intéressant. FIN

25. Vous revenez chez vous. Mais le Secret vous taraude, il hante vos nuits, vous obnubile, mêlé à la peur de retourner là-bas et à l'amertume d'une sensation d'échec. Même les infirmières de la maison de repos où l'on vous a placé ont l'air de se moquer de vous. FIN

26. Le banc sous l'arbre. Une échelle de corde monte jusqu'à une cabane. Sur le tronc, la cicatrice d'une grosse branche a été décorée d'un bouton de porte. Étrange ! A moins qu'il n'y ait un trou, et que ce soit une vraie porte...
● Vous grimpez ? > L 27
● Vous essayez d'ouvrir la « porte ». > L 49
● Sinon > L

27. La cabane dans l'arbre. Surprise ! Une sorte de gamin est tapi dans l'ombre et vous menace d'un lance-pierres de taille inquiétante.
● F ? > 50
● Discuter > 74
● A ? > 86

28. Le puits fait bien 20 à 30 m de profondeur !
● Vous passez votre chemin. > L
● Pris d'une lubie, vous descendez le long de la corde. > L 40

29. L'usure des marches indique que l'escalier est très ancien, vestige d'une bâtisse plus ancienne... > L

30. Vous l'évitez... presque, et sa lame perce votre costume et même la viande qui se trouve dessous.
Vous perdez 1pV. Mais il s'épuise vite et vous l'assommez aisément, et pour longtemps, avec votre lourde torche électrique.
● Vous prenez le katana. > -K-
● C ? > L
● O ? > 53

31. Cette cave à vin renferme des grands crus, et certaines bouteilles qui datent du début du siècle doivent valoir une petite fortune.
● E ? > 54
● C ? > L

32. Sur un guéridon, des cartes à jouer. Sur la grande table, des papiers dans un alphabet inconnu de vous. A côté, un brouillon de lettre : « Chère amie, ma mission est terminée, je rentre sur Schmanet et j'emmène le comte. Je sais qu'une prochaine expérience est prévue, sous le code Frank N Furter, mais ne cherchez pas à les rencontrer, ces gens ne sont pas votre style. Je vous regretterai. Amitiés, V. »
Un lourd rideau dissimule le fond de la salle.
● C ? > L
● Vous écartez le rideau. > 55

33. Vous réintégrez le souterrain sans avoir été rattrapé par la bête. > L 107

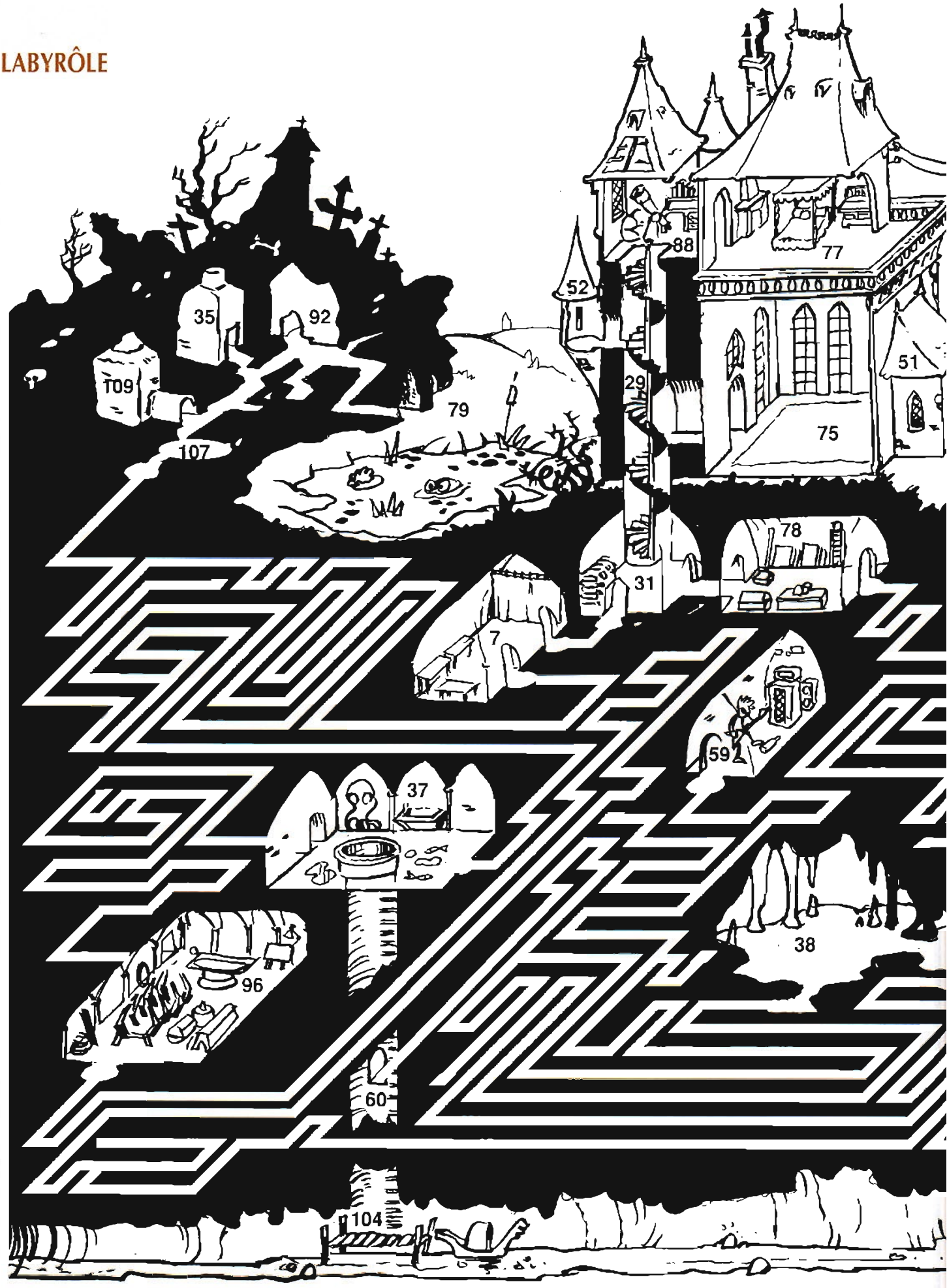
34. La goule est un ancien officier nommé Gustaf. Apathique, il regrette les parties de cartes avec le comte, qui est « parti récemment pour la planète Schnaps ». Gustaf vous dit de vous méfier de la baronne, ancienne favorite du comte, qui réside en 109, puis retombe dans son spleen. > L

35. L'occupant est une goule au regard fiévreux !
● F ? > 58
● O ? > 94
● A ? > 57

36. La créature décharnée se présente : c'est la baronne Strotchila. « Mon petit,

Règles

● Tout en lisant le texte et en regardant l'illustration des pages 104 et 105, suivez les chemins ou les couloirs. Ne passez dans une pièce ou un lieu que si un chemin ou une porte ouverte y mène, ou si le texte vous y invite. Le symbole > x signifie « reportez-vous à la note x ».
● Le joker peut être un objet, un indice ou un avantage momentané : au moment où vous l'acquérez, notez la lettre qui lui correspond (toujours entre - -). Vous pourrez l'utiliser dans certains paragraphes : reportez-vous à la note correspondant à son utilisation. Exemple : vous prenez une torche -L-.
Plus tard, le texte vous indiquera : si vous avez -L-, > 555, sinon 888.
Lorsque le joker peut être utilisé au choix, immédiatement ou plus tard, notez également le numéro de la note où vous devez vous reporter. Ne lisez cette note que le moment venu.
● Au début du jeu vous possédez une grosse lampe-torche -L- et un briquet -B-.
● Les lettres qui ne sont pas entre tirets correspondent à d'autres abréviations :
> L signifie « allez vers n'importe quel lieu accessible depuis celui où vous êtes ».
L suivi d'un chiffre signifie « allez obligatoirement et directement au lieu portant ce numéro ».
E ? signifie « si vous explorez le lieu où vous êtes ».
C ? signifie « si vous continuez sans vous attarder dans ce lieu ».
R ? signifie « si vous rebroussez chemin aussitôt, par là d'où vous venez ».
O ? signifie « si vous attendez pour observer ou discuter (mais sans agir). »
A ? signifie « si vous attaquez, ou du moins si vous vous tenez prêt à combattre ».
F ? signifie « si vous fuyez, par le chemin de votre choix, mais sans chercher à rien voir d'autre ni à combattre ».
● pV : points de vie. Vous en avez trois au début de l'histoire.
● pC : points de courage. Vous en avez trois au début de l'histoire.
● Enfin, vous êtes l'un des trois frères restant ; avant de partir, choisissez lequel :
— Patrik (-X-), le musicien plutôt punk-trash ;
— Daniel (-Y-), l'écrivain dandy ;
— Frank (-Z-), le biophysicien franchement savant fou.
Vous pouvez commencer à jouer, allez au chapitre 1.


35
92
T09
107
79
52
88
77
29
51
75
78
31
7
59
37
38
96
60
104

LABYRÔLE
1
84
27
49
26
28
108
48
99
16
40
23
105
22
47
106
71
41
43
24
118
45

dit-elle en vous palpant de ses mains moisies, si tu es plus malin que ton frère, tu peux devenir un personnage important, le sais-tu ? Mais il te faut une protection dans ton périple... Voici une amulette qui t'aidera auprès des créatures aquatiques du monde souterrain. (Elle soupire) Ah !, les sorties romantiques sur le vaste lac illuminé de mille lampions... Si tu vois un énorme cierge au bord d'un lac, allume-le, tu verras... Puis, elle part dans ses rêves et n'en dit pas plus.
- Si vous conservez l'amulette, notez -A-.
- Si vous vous en débarrassez dès que vous êtes sorti, ne notez rien.

37. Cette pièce vide sent le poisson pourri. Des écailles adhèrent encore aux parois d'une sorte d'auge ou de mangeoire. Un puits descend dans l'obscurité. > L

38. Cette forêt de stalactites abrite de petites créatures qui restent cachées, hors de votre lumière. Contre un talus, des restes de squelette humain sont entassés. (Si -E- > 14)
- R ? > 61
- Vous traversez cette grotte en courant. > 97
- O ? > 112

39. Cette grotte luminescente abrite une forêt de champignons géants, cultivée par deux kobolds noirs, qui sont surpris.
- Si vous êtes déjà passé par cette pièce. > 112
- R ? > L
- Passer en courant. > 62
- O ? > 98
- Passer en courant, mais piquer un bout de champignon au passage. > 113

40. Vers le milieu de la descente, la corde casse et c'est la chute... dans les eaux noires d'une rivière profonde. Barbotant, vous sortez votre lampe avant qu'elle ne prenne l'eau. L'endroit est une vaste caverne naturelle. > 63

41.
- Si vous êtes déjà passé ici. > 19
- Sinon > 64

42.
- Si -E- > 65
- Sinon > 120

43. Des tubes de cuivre et de verre s'écoule une liqueur violette aux reflets verts, recueillie dans de grands flacons de verre épais. Des tonneaux remplissent la pièce, surmontés d'étagères couvertes de fioles remplies du même liquide. Il n'y a pas d'autre issue.
- R ? > L 16
- E ? > 67

44. La barque semble solide. Celui qui l'a mise là a dû le faire en prévoyant une fuite. Il doit donc y avoir une issue. Vous embarquez. Comme le courant est trop fort pour être remonté, le choix est simple : vous suivez le flot. > 68

45. La rivière se jette dans un lac souterrain immense. Votre lampe accroche des îlots sculptés. Un rocher plus grand accueille même un temple de style gréco-romain orné d'une Diane chasseresse. Une créature gigantesque dresse un instant la tête hors de l'eau et disparaît. Vos rameurs vous ramènent à l'embarcadère. > L
- Si -I-, > 69

46. Vous devenez comme immatériel. Un passage vous permet d'aller en L 106.

47. Cette voie traverse un pont qui enjambe un ravin insondable. > L

48. Cette caverne sert de gîte à un couple de gnomes ; vous comprenez quelques mots : « Maîtres partis. Nous faire marcher maison, nourrir animaux, ménage, feu... » Ils ne savent rien dire d'autre. Un feu brûle dans leur cheminée. Le vieux gnome vous propose un verre d'une bière aigre.
- Vous acceptez et buvez. > 72
- Vous refusez. > 85

49. C'est une vraie porte, qui s'ouvre.
- Si -A-, > 73
- Sinon > 2

50. Tandis que vous vous mettez hors d'atteinte de la cabane, une voix moqueuse chante : « Gerardo très fort, chasser les intrus, la la la lère ! » > L

51. Votre vieille clé ouvre bien la porte d'un vestibule avec portemanteaux baroques et vitraux. Une porte donne sur L 75.

52. Cette tourelle d'angle donne sur un petit palier de l'escalier.
- C ? > L
- O ? > 76

53. Le comte Vladr étudiait au téléscope des êtres qu'il nommait « les grands anciens », comme l'attestent des notes jetées sur des feuilles éparses. Le texte – décrivant une sorte de soap opera entre des légumes insectoïdes de l'espace aux noms imprononçables – tendrait à montrer que votre ancêtre déraillait sévèrement. Seriez-vous venu pour rien ?
- C ? > L
- Vous laissez tomber ces imbécillités et rentrez à la maison. > 25

54. La pièce ne révèle rien d'autre. > L

55. Deux fauteuils et un sofa en vieux cuir encadrent un cercueil vide. Au mur, deux portraits. Sur l'un vous reconnaissez votre ancêtre. L'autre est une femme au charme mystérieux... qui possède six doigts à chaque main et des pupilles de chat. Elle ressemble fort à la femme de la photo qui trônait sur votre buffet... > L

56. « Bonjour, fait le crapaud dans un français impeccable. Vous ressemblez un peu à Madame Valentina. Seriez-vous un descendant du comte. Ah, si c'est le cas, fuyez ! Oh, mais cela peut aussi être une bonne idée de rester, si... vous apprenez vite et si vous êtes ambitieux. Car à la fin, il n'y aura qu'un vainqueur. »
Sur ces propos sibyllins, il replonge et ne réapparaît pas. > L 107

57. Créature à qui il reste parfois un peu d'humanité, la goule est surtout, vous le découvrez peut-être, un redoutable prédateur, de la famille des morts-vivants, qu'il n'est pas bon de contrarier. > 81

58. Vous réintégrez le couloir et la créature ne vous suit pas. > L

59. Un rocker punk dissident soviétique, avec sa guitare et un ampli qu'il a réussi à brancher quelque part, s'est réfugié là depuis 1988. Nourri uniquement de vodka, il ignore ce qui s'est passé depuis et vous prend pour un agent du KGB lancé à sa poursuite. Il vous attaque d'un riff distroy à côté duquel le plus metal des trash est une berceuse pour nourrisson.
- F ? > 95
- Essayer de rester un peu. >110

60. Des barreaux métalliques permettent de descendre. Au milieu du puits, un couloir s'enfonce vers l'inconnu. Un câble court sur le sol du couloir. > L

61. Oui ! Juste à ce moment, les petites créatures allaient vous bondir sur le poil ! > L

62. Les jardiniers piaillent, mais ne bougent pas. > L

63. Vous ne voyez pas trop comment sortir de là. En fait, vous n'aurez pas à vous en soucier. Quelque chose vous happe vers le fond, d'une force telle que vos efforts sont vains. L'eau envahit vos poumons, c'est la FIN...

64. Dès que vous ouvrez la porte de cette crypte, des écharpes de brume verdâtre striée d'éclairs bleus se mettent à tourbillonner dans la salle qui contient trois cercueils. Sur un râtelier sont accrochées de belles épées.
- A ? > 100
- O ? > 66
- E ? >112
- F ? > 117

65. Sans savoir comment, vous vous mettez à bondir de mur en mur. Vos adversaires font de même, mais ils semblent plus lents. Tout en guettant la faille dans votre garde, les trois vampires vous provoquent : « Nous sommes les enfants du comte et de la baronne Strotchila, comprends-tu, fils de Vénusienne ? Je devrais être prince des vampires de Paris... Et moi de Prague... Et moi de Venise... Mais

quand notre mère est morte, le comte est tombé fou amoureux de cette femme des étoiles qui lui promettait un avenir plus beau que celui des vampires. Elle lui a fait boire des drogues, et nous avons tenté de la tuer... Après notre échec, le comte nous a enfermés en stase dans la crypte ; merci de nous avoir libérés, ô notre demi-frère bâtard... »
- Si -K- > 101
- Si pas K > 116

66. De l'un des cercueils, émerge une fille ravissante. Elle vous dévisage et, avec un sourire, affirme : « Tu dois être mon cousin. Tu me ressembles. » > 102

67. Parmi les fioles, l'une est à moitié vide. A côté, sont posés un petit verre de cristal et... un gant à six doigts.
- Si vous goûtez le contenu d'une fiole -F- (maintenant ou plus tard). > 103
- Revenez au paragraphe où vous étiez (L 43).

68. Un détail que vous ignoriez, c'est que votre croisière souterraine durerait deux semaines. Lorsque la rivière émerge au jour, non loin de la mer Noire, vous êtes à peine conscient. On vous recueille, on vous amène à l'hôpital. Un éclair de lucidité vous traverse lorsque vous remarquez que l'infirmière de nuit ressemble fort à la jeune fille de la crypte. D'une piqûre peu orthodoxe, elle vous envoie, vous le rival, continuer votre voyage au pays des morts... FIN

69. L'énorme chandelle signalée par la baronne est là. Vous en allumez la mèche, et aussitôt mille lampions s'illuminent. Leurs lueurs multicolores, multipliées par la surface dansante du lac, donnent à la caverne un aspect féerique... > L 45

70. Dans un renfoncement, vous distinguez un trou de serrure. Vous essayez la clé de la maison, mais ce n'est pas la bonne.
- Si -C- >83
- Sinon > L

71. Cette voie traverse un pont qui enjambe un ravin insondable. > L

72. Passé la première gorgée, le breuvage est réconfortant. Gagnez 1pC. > L

73. Des buissons, la voix de Gerardo vous chante : « Gare au gnome si tu n'sais pas boire, son poing t'mettra dans la poire. » Une échelle de bois s'enfonce dans le tronc creux.
- Vous descendez. > L 43
- Sinon > L 26 ou L 27

74. Vous baragouinez : « Moi ami, ici maison de grand-père à moi ». Le gamin fait un sourire édenté, saute par la fenêtre et dévale le long du tronc en chantant « Gerardo a un nouvel ami ! ». Vous réalisez que le « gamin », qui a une tête de farfadet, doit avoir dans les 70 ans, ou plus. Il disparaît dans les buissons. Vous n'avez qu'à redescendre. Enfin, vous vous êtes fait un ami (-A-). > L 26

75. Mosaïques au sol, lustres de cristal sous le plafond immense, cette salle de bal et de réception a dû voir vivre des fêtes jusqu'au début du siècle. Une caisse noire dépare un peu le décor.
- C ? > L
- Fouiller la caisse. > 87

76. Par la fenêtre, on aperçoit une petite mare et un terre avec des tombes. Dans la mare, un crapaud imposant fait des ronds dans l'eau. Sur le palier, vous remarquez... le briquet de votre frère Archibald ! Il est donc bien arrivé jusqu'ici. Mais pourquoi n'a-t-il plus donné de nouvelles ?
- C ? > L
- O ? > 121

77. La chambre du comte Vladr respire un certain luxe. Les miroirs sont recouverts d'un tissu. Les fenêtres sont fermées de volets hermétiquement clos. Un soupçon vous étreint : vampire, vous avez dit vampire ?
- C ? > L
- E ? > 89

78. Ici s'entassent avec un ordre relatif des tonnes d'objets décoratifs, des livres, des meubles de prix, des portraits (dont un de votre ancêtre le comte Vladr, assez jeune).
- C ? > L
- E ? > 90

79. Constellé de lentilles d'eau, ce petit lac froid et sombre est cerné de ronces impénétrables.
- Si -P- >80
- R ? > L 107
- O ? > 91

80. Les morceaux du prince sont toujours là. Écœuré, vous rebroussez chemin. > L 107

81.
- Si -K- > 93
- Sinon > 10

82. Vous devenez comme immatériel. Un passage vous permet d'aller en 22 ou 106.

83. La clé vous ouvre ce passage secret qui débouche sur une crypte. > L 41

84. Une cheminée sort du sol, laissant échapper des volutes de fumée mêlée de vapeur... Impossible de voir à l'intérieur, et aucun bruit identifiable ne s'en échappe. > L

85. Avec une vivacité qui vous surprend, le gnome, vexé, vous allonge un direct digne d'un champion de boxe. Perdez 1pV. > L

86. Au premier geste menaçant, le lance-pierres part. Touché entre les deux yeux, vous tombez de l'arbre et dans les pommes. Perdez 2pV, 1pC et réveillez-vous en L 26.

87. Elle renferme un gros projecteur de cinéma, des rats empaillés, des fausses dents de vampire, et même les restes cassés d'une caméra à manivelle. > 4

88. Un téléscope et divers astrolabes envahissent cette petite pièce dont le toit peut s'ouvrir. Sur un sofa mité, une ombre assise en tailleur bouge un peu et vous adresse la parole. > 5

89 Au milieu de papiers jaunis, un tiroir révèle un contenu surprenant : des bijoux de femme. Dans une penderie, des bottes d'homme (pointure 45 !) côtoient des bottines de petite taille (35 !). Sur un cintre pend une robe noire brodée dont le col porte une étiquette au nom de Valentina Pietra. Dans un tiroir, plusieurs paires de gants également féminins.
- Vous prenez la robe -R- et les gants -G- > 6
- C ? > L

90. Des peintures à l'huile représentent des paysages grandioses et insolites sous un ciel d'un violet crépusculaire. Ils sont signés Valentina. Sur l'un d'eux, on voit également trois personnages pourvus de six doigts à chaque main. > L

91. Surgissant de l'eau noire, un crapaud énorme bondit sur la berge à vos côtés.
- Si vous utilisez -K-> 8
- F ? > 33
- O ? > 56

92. L'occupant : une goule malodorante !
- F ? >9
- O ? > 34
- A ? >57

93. Vous perdez 2 pV. Si vous êtes encore vivant, vous venez à bout de la créature qui bouillonne en dégageant une odeur insupportable. Vous ne pourrez plus revenir dans cette salle ! > L

94. Maîtresse du comte Vladr dans leurs jeunes années, Ludmillia la danseuse est morte dans la fleur de l'âge, le jour où le lit à baldaquin s'est écroulé. Vous dévisageant, elle pousse un soupir : « Comme vous leur ressemblez (... leur ?)... au comte et à Valentina. »
De derrière une pierre, elle tire une clé : « Récemment, un peu avant de partir, le comte Vladr m'a dit : "Si un jour un de mes descendants affronte ce que j'y ai enfermé, il aura bien gagné le titre qui lui reviendra..." »
Ludmillia ignore de quoi il s'agit, mais elle vous donne la clé -C- qui ouvre « la crypte la plus profonde de la colline ». Elle affirme ne pas en savoir plus. > L

95. Vous retournez dans le couloir, assez sonné (-1pV). > L

96. Cette crypte transformée en atelier est encombrée de machines en cuivre et en fonte, de câbles, de chaînes, qui ont dû servir à fabriquer une sorte de bateau ou d'aéronef. Une plate-forme-ascenseur montée sur piston devait servir à amener les réalisations jusqu'à la surface.
- C ? > L
- E ? > 111

97. Un instant surprises, les petites créatures se lancent à vos trousses. Vous êtes tombé sur le refuge des derniers kobolds noirs, teigneux et nombreux !
- Si -K- > 14
- Sinon, grâce à votre ruse, vous sortez de la grotte en n'ayant perdu que 1pV. > L

98. Les deux jardiniers piaillent peureusement, attirant une troupe de kobolds noirs de la salle voisine.
- Si K > 14
- Sinon > 112

99. Une machine à vapeur fournit à la fois de l'électricité, de l'air comprimé et de l'eau chaude qui partent par des câbles ou des tuyaux, à travers les murs, vers des destinations inconnues. La chaudière fonctionne au charbon (il y en a un grand tas dans un coin).
- R ? ou C ? > L
- O ? 114

100. Pris d'un sentiment de danger, vous bondissez sur les épées et les jetez (-P-) hors de la pièce dont vous refermez la porte à clé. Puis vous allez vers le cercueil le plus proche avec méfiance. D'un coup, une ravissante jeune fille s'y redresse.
- O ? > 115
- A ? > 17

101. Tandis qu'ils parlent, chacun tente de vous piéger. Mais vous apprenez vite, et vos pouvoirs, et leurs tactiques. Soudain, ils attaquent tous à la fois et c'est d'une seule trajectoire que votre lame les décapite !
Dans le silence retombé, vous réalisez pleinement que vous êtes un prince des étoiles, également doté des pouvoirs des vampires, mais sans en subir les contraintes (il vous faudra trouver des informations là-dessus dans les livres du comte, qui sont les vôtres maintenant). Un peu étourdi par ces révélations, vous cherchez le chemin pour remonter vers votre nouvelle demeure afin de reprendre les choses en main (en commençant par faire un peu de ménage...). > L 24

102. Vous n'avez pas le temps de voir grand-chose d'autre. Soudain, des hurlements vous entourent, émanant de créatures si rapides que vous ne les voyez même pas. En un instant, elles vous démembrent et vous laissent mort. FIN

103. La fiole contient un élixir au goût agréable. En buvant (notez -E-), une forte chaleur vous envahit. Des souvenirs qui ne sont pas les vôtres assaillent votre esprit. Une planète étrange et pourtant familière, des pouvoirs que vous sentez fourmiller au bout de vos doigts. Tout est trop soudain et vous avez du mal à comprendre. En tout cas, vous êtes à votre maximum de forme ! (Récupérez tous les pV et pC perdus.)
Revenez au paragraphe où vous étiez à l'instant.

104. Une rivière souterraine coule ici. Le courant est assez rapide. A un embarcadère vermoulu, mais encore solide, est amarrée une gondole, avec une perche et une godille pour la manœuvrer.
- Si R ? > L 60
- Si -A- > 119
- Sinon > 21

105. Une surface mouvante miroitante comme celle d'un lac barre le passage.
- R ? > L
- Vous essayez de passer une main. > 82

106. Ce couloir s'arrête là de façon abrupte. C'est un cul de sac. > L

107. Ce couloir de catacombes permettait d'inspecter les fondations des caveaux du cimetière. Trois caveaux sont d'ailleurs éventrés, permettant d'y entrer. Le couloir débouche sur l'extérieur. > L

108. La réserve des gnomes : du bois, des vivres, des graines, beaucoup de poisson, des herbes en train de sécher. > L

109. L'occupant est une goule au regard fiévreux !
- F ? > 11
- O ? > 36
- A ? > 57

110. Secouant votre chevelure en rythme, vous suivez les zones d'interférence acoustique où la douleur auriculaire reste à la limite du supportable (vous ne perdez que 1pV).
Surpris et flatté, le musicien, épongeant sa sueur et le sang qui lui coule des oreilles, vous offre une vodka. Il vous explique comment atteindre la salle des machines, où il a branché sa dynamo : en partant d'ici, passez par 37, 96, et bifurquez à gauche dans le couloir qui sort de 96.
- Si -X-, > 12
- Sinon > L

111. A tout hasard, vous actionnez un interrupteur et la lumière jaillit, certaines machine se mettent à tourner avec un soupir. Sur une table à dessin vous trouvez les plans, non d'un avion, mais d'une fusée ! Le plan en est très naïf et vous fait sourire.
- Si -Z- > 13
- Sinon > L

112. Des grappes de kobolds noirs s'abattent sur vos épaules. Impossible de bouger... Ils vous dévorent en chantant « Ah ah ah ! Ça change des champignons ! » Vous êtes mort... FIN

113. Malgré les piaillements des jardiniers, vous arrachez un morceau de champignon, au parfum engageant (-H-). Si vous en mangez, maintenant ou plus tard. > 15

114. Vous ne voyez rien de plus. > L

115. Elle vous dévisage avec un sourire, puis vous saute dessus, tous ongles pointus et dents sortis. Vous perdez 1 pV, et tentez de riposter. > 17

116. Tandis qu'ils parlent, chacun à son tour tente de vous piéger. Mais vous apprenez vite, et vos pouvoirs, et leurs tactiques.
Vous sentez que vous n'aurez pas le dessus, et eux aussi car ils ont bloqué la porte en y poussant un lourd meuble. C'est alors que votre vision aiguisée repère un passage secret.
- Continuer à attaquer. > 18
- F ? par le passage. > L

117. Vous refermez la porte à clé et revenez au lieu où vous étiez précédemment. > L 22

118. Un boyau débouche sur une rivière souterraine au fort courant. Un bateau est amarré là...
- Vous remontez le boyau. > 20
- Vous prenez le bateau. > 44

119. Deux créatures écailleuses aux larges yeux ronds, mi-homme mi-poisson, sortent de l'eau et montent sur la gondole. Saisissant l'une la perche, l'autre la godille, elles attendent visiblement que vous montiez à bord pour vous promener.
- R ? > L 60
- Monter à bord. > L 45

120. Vous n'avez même pas le temps de vous défendre : vos trois adversaires vont si vite qu'ils se matérialisent à droite, devant, derrière, au plafond...
Sans que vous sachiez ce qui anime leur haine. Puis l'un s'exclame : « Assez joué, le monde nous attend ! » Comme un jouet, ils vous jettent contre un mur avec une telle violence que pour vous c'est la FIN.

121. Vous prenez conscience de roucoulements au-dessus de votre tête. Une trappe dans le plafond permet d'accéder à l'intérieur du toit. Vous effrayez les pigeons dont c'est la demeure. Leur mangeoire est à moitié remplie de graines. Ils sont bagués, et deux d'entre eux portent un petit tube attaché à la patte. A l'intérieur : des coupures de journaux de divers pays, portant sur des faits-divers étranges (disparitions, accidents inexpliqués), ainsi que des extraits de revues d'astronomie (découverte d'une pulsar, etc.) ; ils sont assez récentes. > L

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

☐ **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 (**).**
C43H

☐ **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 (**).**
C43I

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 31/12/95, 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.

Cryptographes
Jean-Jacques Bloch
& Fabrice Colin

CONSONNEZ

Après la très classique cryptographie du dernier hors-série Vacances, voici un autre jeu de mots, plus original et moins matheux, proposé par Jean-Jacques Bloch, grand ludiverbiste devant l'Éternel, secondé de Fabrice Colin, adepte récent et talentueux. En dehors de vous distraire avec ces messages codés à déchiffrer, le but est bien sûr de vous offrir, MJ facétieux, de nouvelles astuces pour forcer vos joueurs à sortir de leur léthargie habituelle et dérouiller leur neurone (au singulier). A vous de leur proposer messages sibyllins ou mots clés à décrypter pour ouvrir les portes de l'aventure, en n'hésitant ni à repiquer les mots utilisés ici, ni à faire un petit effort cérébral pour en trouver de votre cru.

Principe du jeu

Il s'agit de reconstituer de brèves histoires dont certains mots ont été omis. Ces mots ont été remplacés par deux indices, mis entre parenthèses :
— le nombre de lettres du mot manquant ;
— la ou les consonnes à utiliser toujours deux fois, à l'exclusion de toute autre consonne.
Exemple : Selon le contexte (4 G), qui indique un mot de 4 lettres contenant deux fois la lettre G, peut signifier gaga, gage, gigi ou gogo ; et (8LN) : annuelle ou lanoline, tandis que (8CNR), (9CNR) et (10CNR) ne remplacent chacun qu'un seul mot : crincrin, concerner et concernera.
Nous avons augmenté l'espace entre les lignes pour que vous puissiez y écrire au crayon vos idées avant de regarder la solution.
A la différence de la cryptographie, vous pouvez ne parvenir à déchiffrer que certains des mots cachés, notamment lorsque vous rencontrez des noms propres (lieu, personnage) que vous ne connaissez pas.
Selon la difficulté, en trouver de 6 à 8 sur 10 est déjà un bon score.
Notation : Pour concourir avec votre entourage, marquez un point pour chaque mot trouvé de moins de huit lettres, et deux points pour chaque mot de huit lettres ou plus.

Ambiance Cthulhu

L'héritage

Pour démarrer, cette petite nouvelle, écrite par un investigateur en herbe qui vient de perdre son oncle (hé, indice !).
Note : Assez facile. Beaucoup de mots viennent d'eux-mêmes à l'esprit.
Lorsque vous regarderez la solution, mémorisez bien les mots très courants, que vous retrouverez probablement dans les autres textes.

Mon vieux (6TN) venait de mourir, et j'héritais de son manoir. Pourquoi (8CHR) à comprendre ? L'homme (5T) (4T), sauf prévisible. Aujourd'hui encore, je me (8RM) avec émotion et tendresse les années passées dans cette vieille demeure, ces instants vaguement (9SLN) pendant lesquels, alors que je n'étais encore qu'un (10NRS), il me faisait (7RV) par le menu la glorieuse (6P) qu'avait été sa jeunesse. Bref... Je me mis (8ST) en route. J'arrivai dans la soirée, guère (7RS) par l'aspect peu engageant de la vieille bâtisse. Une fois sur le (6TR), je risquai un œil à l'intérieur. Quel fouillis ! Mon oncle s'était toujours plu à (10PRL) ses affaires, et il lui fallait souvent de longues heures de (9RCH) avant de s'y retrouver. Pourtant (4T) était là comme avant : les vieilles (10STT) péruviennes, l'antique (6TM) africain à moitié défoncé et le mystérieux (6N) en corail de R'lyeh, nimbé d'une étrange lueur, sans compter le... « Quel (5N), n'est-ce pas !
— Qui... qui êtes-vous ? » Une monstruosité chtonienne, sorte de croisement improbable et (7BR) entre un reptile sournois et un (8KNG) miniature, venait de s'adresser à moi. Il ne parlait pas vraiment : il (10CHT), et je ne comprenais pas par quel tour de (10PS) il était parvenu à se matérialiser dans le fauteuil de mon oncle, où il était maintenant (8FS).
— « Je suis un (3G)*. C'est le nom que Lovecraft m'a donné. Ton oncle et moi (6SM), enfin... étions très liés. J'ai longuement pleuré sa mort, mais tout cela est fini maintenant : tu es enfin venu, grâce aux dieux. Si tu savais comme je me sens (7RV)...
— Je... ah oui ! » Et moi je suis le (4P), pensais-je. Le monstre ne semblait pas particulièrement (8SF) de sang, mais je ne tenais pas à me trouver dans le secteur lorsque son (7PT) se réveillerait. « Et... vous comptez rester ici ? Je veux dire, pour toujours ?
— Eh bien vois-tu, je suis (4S) d'un milieu fort modeste, et ce manoir est pour ainsi dire mon seul (4F) ! Peut-être pouvons-nous trouver un terrain d'(7NT) ? A moins que tes intérêts ne se révèlent diamétralement (7PS) aux miens... » Tout en bavant, la redoutable créature agitait quelques tentacules (9SNT) du plus mauvais effet.
« Que dirais-tu d'un petit (5S) ? »
Je m'entendis (9MRN) une vague réponse : « Nous verrons... demain peut-être ? Oui, c'est ça, demain. Je passerai... » Il n'y avait pas à (9TRL) : je devais quitter les lieux sans délai. Bien sûr, j'aurais pu tenter d'(7MR) le monstre dans l'une des (6SL) de la cave, mais j'avais passé l'âge pour ce type d'expérience. Je pris lentement le chemin du retour, en essayant de

TOUJOURS DEUX FOIS

ne pas (9RSS) trop de regrets.
Amis (13LSTR), si vous passez dans le coin, n'hésitez pas : l'endroit vaut le coup d'œil. Avec un peu de chance, peut-être même tomberez-vous sur le cadavre du vieil (4B) Derleth, un (4G) inconscient qui est parti il y a trois ans pour exorciser l'endroit et qui n'est jamais revenu.* **F.B.**

** Créature de L'appel de Cthulhu, page 106 de la cinquième édition.*

Ambiance médiévale-fantastique

La porte sussurante

Cette fois, il s'agit d'un message gravé sur une porte, laquelle débouche sur un passage secret. Ce texte est le plus facile à utiliser directement, dans un bon vieux donjon, par exemple… Les PJ doivent y déchiffrer le texte pour suivre l'exemple du voleur, et parvenir à ouvrir la porte. Celle-ci est décorée d'une fresque figurant notamment trois soleils (pour compliquer un peu les choses, plusieurs symboles peuvent revenir par trois dans la fresque).
Une tête sculptée fixe les intrus avec suspicion, mais elle ne leur délivre aucun message : c'est aux visiteurs de s'en sortir… Les PJ parviendront-ils à passer ?
Note : Voilà un texte assez facile, d'autant que pour vous aider à démarrer, on vous souffle le premier mot : Quoique.

(7Q) bien (7PR), le voleur ne peut s'empêcher de (10TRS) lorsqu'il se rend compte que la (4T) sculptée sur la porte le regarde fixement. « (4S) doute un culte oublié, (5D) à quelque déesse (8RL) » tente-t-il de se rassurer. Un peu plus (3T), ses amis avaient choisi de s'(10PRL) avec des (8SR) gênés, tant (5T) (4V), apparemment, leur inquiétude. Eux qui se plaisaient il y a peu encore à le (7TR) de vieux (4P) froussard ! « (10TRS) que tout (4C) » se surprend à (9MRN) notre héros qui ne parvient guère, on le comprend, à se (7DR). « L'instinct (8GR), c'est de la foutaise ! » Bien. Comment (7RS) à ouvrir cette porte ? Le voleur (7TN), (6S) quelques (9SNT) au hasard, (7TL) mollement deux ou trois leviers ; il ne se montre pas vraiment (9NST) et (10PLN) un peu. Résultat : un premier (5S) plutôt (7CS). Le temps passe. Serait-ce (4S) espoir ? (3N) ! Car il ne rêve pas : une voix l'(7PL), qui semble se (10SPR) à sa (6PR) conscience. « (6P) (4S) les trois (7SL). Vite ! » Ah bon ? D'accord… Il ne faut à notre homme que quelques (8NST) pour s'exécuter : un léger (8 FR) … un (6TC) anodin… et c'est gagné ! Plutôt (8 FC) comme système ! Il ne reste plus qu'à s'engager dans l'(5L).
« Et le guide ? N'oubliez pas le guide en (8RNT) !, lui (10RPL) la (4T) …
— Du (6P), oui !, conclut le voleur sans lui jeter le moindre regard. »
Il est passé. A vous maintenant. **F.B.**

Ambiance médiévale déjantée

Grimoire trouvé sous la dalle du tombeau d'Yvon le chevalier au lion

Cette scène aurait pu être écrite par Chrétien de Troyes, un soir de fiesta. Plus « sérieusement », elle peut indiquer à des chevaliers aventureux que les quatre mots contenant les consonnes R et S sont les mots de passe pour accéder à quatre salles secrètes du fameux tombeau d'Yvon.
Note : Si vous trouvez un mot sur deux, vous êtes vraiment fort ! Inutile de vous acharner, en allant à la solution vous comprendrez combien nous n'aviez aucune chance…

La délégation de l'assemblée des Dames fut reçue, en son (4 F) par le roi Marc ; (4L) se composait de deux (10SSS), une (8TN), une (6P), une (9SN), une (7NP), une (8SR), une (7BR), une (9NS), deux (9SN) et une native d'un bourg des Alpes appelé (6RS). Chacune de ces douze femmes portait l'(6N) sacré (5D) au roi Arthur et à la reine Guenièvre. A leur entrée, un (7MR) s'éleva dans l'assistance. A peine (7SR) au début, il s'acheva dans un hourra grandiose pour saluer la dernière, une (7BS) vêtue de (6PR) (7S) qui, telle une (7PS) (8RL), finit par prendre place sur le seul siège qui faisait face au trône du roi Marc : une chaise curule.
A la droite du roi se tenait Lancelot, à sa gauche Perceval. Les douze déléguées restées debout interprétèrent alors diverses (7ST) politiques et sociales. A la fin, Marc, Lancelot et Perceval allèrent (6 FR) à chacune le (8NR) rôti et la potée ibérique appelée (5L) qu'elles dégustèrent avec (6PT), puis le roi et ses chevaliers pénétrèrent dans le tombeau d'Yvon en égrenant leurs (8RS). Alors les Dames les suivirent agitant des branches d'(6S) et des épines de (8CMR) en criant « (7P) » et « (4V) ! ». **J.-J. B.**

Ambiance Dracula et Nosferatu

Nourriture de vampires

Les vampires (plus ou moins valaches) nés, à la fin du dernier siècle, de l'imagination de Bram Stoker, puis mis en images par des Murnau, des Browning, des Dreyer et des Fisher se portent bien et fêtent, comme nous tous, le centenaire du cinéma. Alors laissez-moi, en cette occasion, vous conter le dernier avatar de cette dynastie aussi sanglante qu'ambitieuse.
Note : Celui-ci n'est pas le plus facile, ça non…

SOLUTIONS

L'héritage

tonton – chercher – était – tout – remémore – solennels – nourrisson – revivre – épopée – aussitôt – rassuré – terre – éparpiller – recherche– tout – statuettes – tam-tam – anneau – ennui – barbare – king-kong – chuchotait – passe-passe – affaissé – gug – sommes – revivre – pape – assoiffé – appétit – issu – fief – entente – opposés – suintants – essai – marmonner – tortiller – emmurer – salles – ressasser – illustrateurs – abbé – gogo.

La porte sussurante

quoique – préparé – tressautar – tête – sans – dédié – irréelle – tôt – éparpiller – sourires – était – vive– traiter – papy – traîtrises – ceci – marmonner – dévider – grégaire – réussir – tatonne – essaye – sonnettes – titille – insistant – papillonne – essai – cocasse – sans – non – appelle – superposer – propre – appuie – sous – soleils – instants – fou-fou – tic-tac – efficace – allée – rentrant – rappellera – tête – pipeau.

Grimoire trouvé…

fief – elle – suissesses – teutonne – papoue – siennoise – nippone – sarroise – berbère – sénonaise – oaséennes – Serres – anneau – dédié – murmure – susuré – abbesse – pourpre – soyeuse – papesse – irréelle – sottes – offrir – nourrain – ollé – appétit – rosaires – yeuses – cramcram – youppie – viva.

Les quatre mots de passe sont : sarroise, Serres, susuré et rosaires.

Une (13PST), en quittant (7NS) dans les Vosges, trouva place dans la voiture d'un personnage (7NS) qui s'excusa de parler un mauvais français, sa langue maternelle étant le (9LM), en usage au Kerala. Comme il prétendait descendre des célèbres vampires Dracula et Nosferatu, sa passagère l'imagina (4T) d'abord en (8GR) capable de la vider de son sang, ce qui eut pour effet logique de l'(8FR) ; mais, quand il s'arrêta devant le premier fleuriste pour lui (6FR) un bouquet de roses, (4L) fut (8RS), et le considéra comme un (4Z) un peu (6Z) atteint d'une (9NM) particulière.
C'est alors qu'il lui exposa que vampire, fils, petit-fils et arrière-petit-fils de vampire, il ne buvait pas que du sang ! Que, lorsqu'il (5T) (8FS), il pouvait (10BNR) dans le plus proche bistro, en levant son verre et en criant « (10CHNT) ! ». Que son dessert favori (5T) le (4B), son plat préféré la (13BLS), qu'il appréciait le (8CS), le poulet (7CT), le (6DN) (4D), la (5G) de chevreuil, la (9PT) de veau et le ragoût de poisson connu en Afrique (4S) le nom de (5S). (7Q) pour lui le verre de (9QN) l'emportât sur le (4C) qu'il qualifiait de (9GNT), il savait déguster des brunes (6ST) pour accompagner un (7TR) bien relevé.
Côté fromage, il faisait (8MM) devant un chèvre fermier (7PR) dans une (8ST) d'huile d'(9LT). Et côté fruits la (6P) et le (4K) satisfaisaient son exotisme. Après (4T) ce (6BL) gastronomique, la (7NT) quitta la voiture en suçant un (6BN) pour calmer sa faim, pensant, un peu déçue, que le vampire d'aujourd'hui n'(5T) plus ce qu'il avait été. **J.-J. B.**

Ambiance Vampire

Le prince et le frondeur

Un vampire d'une grande cité occidentale (pourquoi pas Paris ?) écrit à son Prince pour lui exprimer son mécontentement. Ce dernier a en effet décidé d'accorder son hospitalité à un Sétite, un clan qui est loin de faire l'unanimité au sein de la Camarilla... Il va y avoir de la casse ! Pour compliquer un peu les choses (provocation ?), notre rebelle s'est permis de coder son texte. Peut-être tombera-t-il entre les mains de PJ mal intentionnés ?
Note : Difficulté moyenne. Pas de mots exotiques, mais des mots connus utilisés de façon inhabituelle.

Un (7MR) (9NST), Sire, prétend que vous avez (9CL) en vos murs un représentant des (7ST) – clan dont les membres ont maintes fois été (7CS) des pires (10TRS). Vous n'imaginez pas, Monseigneur, les (9DSR) qu'une telle (7NT) pourrait (7RV). Vous qui, par-dessus tout, détestez vous en faire (8CR), soyez certain qu'avant l'(6R), les os de votre stupide (8GR) (8SF) de pouvoir viendront (7RS) sous les noirs et justes soleils de la vengeance. Jamais nous ne laisserons nos territoires être (8SL) par les (12DSCN) corrompues de cette race maudite qui, si nous n'y prenions garde, (14GRNT) peu à peu l'ensemble de nos privilèges... La (7ST) de votre « invité » est telle que, malgré les nombreuses (8SL) dont nous l'avons accablé, malgré les (5TS) incessants auxquels nous l'avons soumis, il s'est empressé d'(8CR) à grands pas vers le (8BR) sordide que nous avions préparé à son intention. Prenez garde ! Les (8SP) de sécurité par vous mises en place ne sont plus (5S) sûres qu'autrefois, et les (7SS) de votre autorité plus (5S) (9PRS). Nombreux sont ceux qui vont vous (7RL), Sire, et si vous ne voulez pas (7RV) une fois encore les événements dont ont été « (11SSN) » vos journaux ces derniers temps, j'en (7PL) à votre bon sens. Vos « fidèles », ceux qui vous (11NTR) pendant les jours faciles, commencent déjà à s'(10PRL). Nous vous aurons prévenu : débarrassez-vous de ce (7PL) dérisoire avant de devenir son (5S), sans quoi nous aurons sa (4T), et plus (3T) que vous ne le pensez. **F.B.**

Ambiance science-fiction

Enregistrement pirate d'échange radio

Eh oui, le métier d'espion est ardu ! Quand on ignore le contexte exact de l'échange de messages, et qu'ils sont codés, rien n'est facile.
Note : Difficile. Gardez celui-ci pour la fin, sinon vous allez vous griller une case. D'ailleurs, même avec la solution, n'ayez pas de complexe à faire un tour dans le dictionnaire. Pour vous aider, le contrôle spatial pense que l'un des protagonistes est la base « Barbara ».

13 janvier 2243. 15 h 50 – Brest base (7BR) aux équipages des (10STL) OH4MV, OH5MV, OH13MV : Etranges rayonnements (6X) (5N) noire ON67, vérifier par (5S) (7VL) (9RT) causes (9DSR) – stop –
16 h 45 – OH4MV à base (7BR) : OH5MV et OH13MV (9NTR) à 17 h 35 dans zone attraction (5N), seront alors en (4T) observer. (6SM) en liaison (7TL) avec eux pour (7SR) transmission (8FC) entre eux et vous – stop –
17 h 55 – OH5MV à OH4MV : Avons lâché par le (3S) automatique une sonde (8VL) télécommandée (8PR) pour (9CHR), (8NT) et transmission – stop –
18 h 10 – OH13MV à OH4MV : En (5P) action OH5MV (6SM) sur orbite basse (8CL) au (8ML), prêts à (7TR) (8ST) (4T) prélèvement gazeux ou liquide susceptible (8RN) depuis ON67 – stop –
18 h 40 – OH4MV à base (7BR) : Résultat enquête demandée à 15 h 50 : (6SC) sur (5T) la ligne – ON67 masque activité de trois « (7SL) » novae émettant effluves de (9TRS), radiations d'(7SM) et d'(7ST) accompagnées de (7MS) divers – stop – **J.-J. B.**

SOLUTIONS

Nourriture de vampires

auto-stoppeuse – Sénones – insensé – malayalam – tout – égorgeur – effrayer – offrir – elle – rassurée – zozo – zinzin – monomanie – était – assoiffé – bibernonner – tchin-tchin – était – baba – bouillabaisse – couscous – cocotte – dindon – dodu – gigue – paupiette – sous – yassa – quoique – quinquina – coca – gongonne – stouts – tartare – miam-miam – préparé – assiette – oeillette – papaye – kaki – tout – blabla – nénette – bonbon – était.

Le prince et le frondeur

murmure – insistant – accueilli – Sétites – accusés – traitrises – désordres – entente – ravivet – accroire – aurore – égorgeur – assoiffé – roussir – souillés – descendances – grignotaient – sottise – saillies – tests – accourir – bourbier – soupapes – aussi – assises – aussi – prospères – railler – revivre – assaisonnés – appelle – entourèrent – épaptiller – pupille – soeie – tête – tôt.

Enregistrement pirate...

Barbara – satellites – axiaux – naine – essai – valvule – rotatoire – désordres – Barbara – entreront – naine – état – sommes – téléfel – assurer – sas – vélivole – préparée – recherche – notation – appui – sommes – calculée – millième – traiter – aussitôt – tout – rayonner – Barbara – succès – toute – soleils – triesters – osmiums – astates – miasmes.

LISTE DES SCÉNARIOS

de jeu de rôle parus dans Casus Belli (et ses hors-série)

AD&D niv. 1 à 5
Le temple du Sphinx 2
Le guet des Hautes Terres 3
Le Roc des Vautours 6
La pyramide oubliée 8
Les jeux de l'arène 9
La 7e épreuve 11
Convoi perdu 12
Rat noir 14
Séjour à Izuyima 15
Le temple de M'shu 19
Le vieil ami 21
La nécropole de Tahad Kohok 22
L'initié du 5e cercle 23
La vie de château 25
Le château de la réalité multiple 26
Némésus ou le portrait du diable 27
Le temple de Syth 27
Le trésor de Tarkanne 29
Les prisonniers du destin 32
L'enfant des sables 39
Duel au pinceau (Laelith) 41
Le sceptre perdu (prov. Laelith) 42
L'héritage 43
Huis clos en enfer (prov. Laelith) 45
L'Almenivar (Laelith) 50
Le temple des Grands Appels 51
Le rachat 53
La fiole des Gnobelains 55
Jeux d'enfants 57
Le masque utruz (Laelith) 62
Le chemin des morts 76
Le Palais-Chimère 77
La tour des illusions 81
Naufrage au centre de la terre 83
Meurtre en coulisse (Laelith) HS 2
Le palais de Tizun Thane HS 8
Chef à la place du chef HS 12
L'expérience d'Azelic HS 14
La vieille cathédrale HS 14
Entre le noir et le vert HS 14
Le temple du Dieu kobold HS 14

AD&D niv. 5 à 10
La gorge de Fafnir 4
Le cœur de la mort 7
Le jardin d'Olphara 17
La lune vague 20
Du soufflé au faux mage 28
Une histoire de fous 30
La Compagnie du Bout du Monde 31
Quitte ou double 33
La nuit de l'Empereur-Démon (Laelith) 35
La geste du dragon d'acier 36
Les montagnes barbares 37
Le retour de l'Empereur-(...) (Laelith) 38
La base du Pilier 40
Le réveil de Fafnir 41
Le marchand des étoiles (prov. Laelith) 44
Le maître des nuages (Laelith) 46
L'ambassadeur (Laelith) 48
Ambre : Ombres sur la couronne 49
Les ombres du passé (Laelith) 49
L'Empereur-Démon se marie (Laelith) 52
L'enfant qui croyait (...) (Laelith) 60
Conjurations à Jarandell 61
Le hurlement de l'ours 66
Les traces du Châtiment (Laelith) 67
Au clair de la lune... 70
Le fléau éternel 73
Le comte des mille et une nuits 79
La chasse sanglante HS 6

AD&D niv. 10 et plus
Le temple de Dagon 5
A la recherche du temps perdu 34
L'armée morte 54
Le Mal du pays HS 15
(GE) A la recherche de Sire Pelnor 75
(GE) Kabaal (Chroniques/ChaOs 1) 85
(GE) Le Dieu mort (Chroniques/ChaOs 2) 87

Aftermath
La mine des Iroquois 27

Alienoïds
30 billions d'ennemis 74

Ambre
Un hiver en Ambre 81

Ars Magica
Beaucoup de bruit pour rien 80
Le fou de Dieu 85
Sale caractère ! HS 12

Athanor
Le phénix de lumière (I.) 51
Panoplie pour un rocker 54

Aux armes citoyens !
Fausse assignation 52

Avant Charlemagne
Le retour de l'aigle 36

Berlin XVIII
La Gestalt Drug 56
Sale hiver pour les clodos 64
Police, menottes, prison ! 79

Bitume
Bon anniversaire 34

Bitume MK5
Children of Darkness 69

Bloodlust
Et le sang coulera telle une rivière 68
L'éveil HS 8

Bushido
Séjour à Izuyima 15
La menace de Hirato 21
Rencontre spirituelle 50

Chill
Malédiction de la maison Ashdale 28
Portrait de famille 39
Le chant de la baleine morte 45
Sylvie, de Charybde en Scylla 59
Sluagh-ghairm 60
Le mystificateur 82
(GE) La maison reste ouverte (...) 83

Chimères
Prélude à la Dispersion 84
Sympathy for the devil HS 15

Compagnie des glaces
Les neiges du Kilimandjaro 33

Cyberpunk
Winterblue 56
Les lumières de la ville 62
Les netrunners rêvent-ils (...) 65
Phase IV 69
Hate, the number of revenge ! HS 6
Double cauchemar HS 12
Le plancton, c'est bon ? HS 15

Daredevils
L'homme invisible 16
La disparition 20

Divisions de l'ombre
Du sang et des armes... (I.) 52

Dragon Quest
La malédiction 20

D&D niv. 1 à 4
Les caves de Thraoril 16
L'herbe de lune 18
L'initié du 5e cercle 23
L'île du diable 24
La vie de château 25
Le maître du Néant 27
Plus on est de fous 34

Earthdawn
Le cimeterre de jade 78

Ecryme
Pavane pour un Lys noir 85
Les automates rêvent-ils (...) HS 15

Elfquest
Renoncement 87

Elric
Crime et châtiment 83

Empire galactique
Scratch sur Aquima 27
Le prix de la survie 44

Gurps Conan
Orrad du pays des ours 71
La flèche et l'épée 77

Hawkmoon
Le renard dans la roulotte 48
Le dragon aux yeux bridés 51
Condamnés à l'éternité 69
Derrière les brumes, l'espoir HS 8

Heavy Metal
No voices in the sky 63

Hurlements
Le cri du ménestrel (I.) 51
Des larmes de sang 56
Il court, il court le furet... 63
Paix sous la lune (...) 68
L'autre caravane HS 6
Les trois vies HS 8

INS/MV
Bisque bisque rageeuuh (I.) 56
Les Aryens, c'est beau (...) 59
Futur Rok 61
Cours public 66
Sauver la planète 71
Roule ma poule ! 77
Les escargots meurent debout 84
Et deux livres de cervelle ! HS 6
Le pays où les nains (...) HS 15
(GE) Promotion Canopy 78

James Bond
Bons baisers de l'enfer 23
Pacifiquement vôtre 29
Opération Orient Express 40
Opération Ryu 49
Opération Crushing Speed 53
Rien n'est jamais fini 55
Sauver Venise 65
Alexandre, j'écoute... 71
Opération Résurrection 77

JRTM
Les épées d'Arthedain 28
Les seigneurs du vent 34
Le dernier chant 46
Le blanc messager 48
Qui trahit gagne 48
Ambre : Ombres sur la couronne 49
La caverne de cristal 58
Mauvaise rencontre 63
Le prix des larmes 72
Le double siège 76
À qui se fier ? 82
Sur les traces de Barahir HS 6
La chasseresse HS 8

Kult
Au commencement était la mort 87

L'appel de Cthulhu
Nocturne pour violon 17
Question de survie 18
Peur sur Providence 19
La disparition 20
Tout au fond 22
Nuit blanche 25
Un tigre dans la malle 27
Le léopard et le vent 31
Le maître des souffrances 34
Panique à San Francisco 36

Y a qu'à demander !

Dans un courrier récent, Lionel Vaux nous suggérait de publier la liste de tous les scénarios parus dans Casus depuis le n° 1 ! C'était une bonne idée, alors voilà, c'est chose faite...

LÉGENDES

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons

D&D : Dungeons & Dragons

HS : numéro hors série

INS/MV : In Nomine Satanis/Magna Veritas

I. : scénario court (2 p.) d'introduction

JRTM : Jeu de Rôle des Terres du Milieu (comprend aussi MERP, la v.o.)

GE : Grand Écran, c'est-à-dire un scénario long (15 à 16 pages) par opposition au scénario standard de 4 pages.

Laelith : le cadre du scénario est Laelith, la ville décrite dans le HS n° 2.

Prov. Laelith : le cadre du scénario sont les provinces de Laelith, décrites dans le HS n° 2, mais aussi dans le n° 42.

LISTE SCÉNARIOS

Le dernier voyage 38
Celui d'En-bas 41
L'œuf de St-Georges 45
La Terza Bocca di d'Endrah 46
Une ville si attachante 50
Le laboratoire de l'angoisse 51
Une visite au zoo 54
No man's land 58
Sluagh-ghairm 60
Le maître des engoulevents 65
Un, deux, trois, nous n'irons (...) 68
Une nuit à Hollywood 70
Les mystères d'Eleusis 72
Le dirigeable des menteurs (I.) 74
Le théâtre d'Ombres 76
Les manteaux noirs 79
Les enfants terribles 81
La commanderie de New Sorans 84
La toile du destin 86
Le regard de l'abîme 87
L'atelier des arts appliqués HS 6
L'appel de Paris HS 8
La poussière à la poussière... HS 12
Un village ordinaire HS 15
(GE) Yacht, rafiot et liqueur d'algues 73
(GE) Le quatrième cavalier 80
(GE) La maison reste (...) 83

L'Œil noir
Le suppôt de Satan 34

L'Ultime Epreuve
Les jeux de Lyn 22

La méthode du Dr Chestel
L'amnésique 67

La Terre creuse
Procès à Londonsdat (I.) 56

Légendes des 1001 Nuits
Bani des brouillards 25
Le collège 34

Légendes celtiques
La nuit d'Esus 21
Le bon, la brute et les brigands 27
Le jour où le ciel tomba 33

Légendes de la Table ronde
Le castel de la butte aux corbeaux 37
Une fleur pour la vie 47

Légendes des Contrées oubliées
Pensées profondes 86

Les Trois Mousquetaires
Le complot 40

Loup-garou
Le seigneur du Ring HS 15

Maléfices
Le mystère égyptien 30
Rendez-vous avec une ombre 42
L'étrange cas du Pr Sébert 47

Marvel Super Heroes
Projet Doppelganger 48

Mega
Le visiteur 19
Le Dandy 21
Planète fatale 24
Du soufflé au faux mage 28
Vacances studieuses 34

Mega III
Un ricard, sinon deux ! 70
Pour une place au soleil 72
Le pendule de Jra 75
La sœur et la cathédrale 78
L'homme qui voulut être roi 86
L'escapade HS 5
Il était une ou deux fois HS 5
Soolong Baby HS 5
Sur la brèche HS 6
Les Rois-Dieux de Blimna HS 8
Keol HS 12
Le crépuscule des dieux HS 15
(GE) Elosis 81

Mercenaires
Organisation Non Gouvernementale 66
Haute surveillance HS 8

Multimondes
Pas de chrysanthèmes (...) 50

Mutant Chronicles
La musique d'Ezpher 84

Nephilim
Tant va la cruche à l'eau... 73
Les lumières du bois 83
La vision de Bernadette HS 8
Les yeux d'Esmeralda HS 12

Oniros
Chasseurs de fantômes HS 15

Paranoïa
Les robots n'ont pas d'odeur 35
Celui Qui Désintégrait... 45
La foire aux six mortels 56
Le sous-marin jaune 61

Pendragon
Anciens mystères 40
Premières armes... 74
La chasse au blanc cerf HS 8
Le chant des loups HS 15

Premières Légendes celtiques
Un été en hiver 58

Rêve de Dragon
L'acrobate 29
La forêt des sentinelles mortes 30
Rêves de la lune bleue 32
Cherche-Lune 37
Rêve d'escargot 43
Faux Frères 51
Eh bien coassez maintenant ! 53
Le miroir de Tshikita 57
Pour qui sonne le glas ? 63
Le miroir de Zawé 68
Les champions de toujours 71
La ville immobile 73
Le carrosse est avancé 78
Jeu de groin 81
La tour ensevelie HS 8
Chasseurs de fantômes HS 15

Rolemaster
Intrigues à Talains 57
Ambre : Ombres sur la couronne 49

RuneQuest
Les cavernes du Pied de Bouc 18
Poussière d'espoir 38
La peur dans les collines 43
La peau 46
L'ombre du Chaos 49
La coupe d'Aram 52
Nuit d'effroi 67
Lisa, triste Lisa HS 6
(GE) Anisha 77

Scales
Artistiquement vôtre 79

Shadowrun
Malsum 60
L'important, c'est de s'aimer ! 72
Brain Connection 74
Le manège enchanté 80
Killing is our business... 85
Run silent run deep ! HS 8

Simulacres AE&MI
Le testament du professeur HS 8

Simulacres Akira
Scramblers in the night 63

Simulacres Aztèques
La mangeuse d'ordures 62

Simulacres Capitaine Vaudou
Le miroir fumant 64
Roanoke HS 6

Simulacres Celtes
Un été en hiver 58

Simulacres Cristal majeur
Mission d'ambassade 58

Simulacres Horreur
Concours d'entrée 57
Sluagh-ghairm 60
Repose sans paix ! HS 10

Simulacres Privés
Destination Bouddha HS 12

Simulacres Med-fan
Les larmes d'Iselde HS 10

Simulacres SangDragon
La saga du Prince d'Ombre HS 11
L'expérience d'Azelic HS 14
La vieille cathédrale HS 14
Entre le noir et le vert HS 14
Le temple du Dieu kobold HS 14

Simulacres SF
Dans la grisaille et le sang 54
Au nom de Père... 60

Simulacres Space opera
L'écume des étoiles HS 10
Lune rouge à Narsivriya HS 15

Simulacres TV
Le jour du poisson volant HS 10

Simulacres Vikings
Harald le Loup 59
Futur Rok 61

Space 1889
La grande course (...) 53

Space opera
Invasion sur Crystalya 5 18

Star Wars
L'étreinte de la pieuvre 52
Au nom de Père... 60
Hold-up galactique 62
Trois mini-scénarios 66
Les couteaux lumineux 70
Les hordes impériales 80
La loi de l'Entropy 83
Le faucon mandalais HS 6
Plus froid que l'espace... HS 12
(GE) La légende des cristaux 76
(GE) Trahison héroïque 86

Stormbringer
La quête du Bâton runique 39
Le rire du démon 47
Au-delà des ténèbres 53
Le chemin des damnés 57
La ville d'au-delà du désert 64
L'éventreur de Uktel 75
Deux hommes et un couffin 80
Le sang de Grome HS 6

Superhéros multijeux
Super Héros S.A. 26

Thoan
Meurtre dans une cité de jade 87

Toon
Ire convention de jeu de rôle... 82

Torg
Un, deux, trois (...) 59
Le marché aux puces 64
Seigneur de la jungle ! 67
La statuette aux quatre bras 75

Traveller
Vaisseau fantôme 27

Twilight 2000
Objectif Baker 61

Vampire
Une petite ville si tranquille 73
Maux d'esprits 76
Savez-vous planter les pieux ? 85
La ballade de l'oublié HS 6

Warhammer
Le dieu sans nom 47
Le filet du ciel 52
Une bonne recette 55
Une histoire de fesses 65
Des bébés en veux-tu en voilà 69
Les robes grises 74
Luisa pleure de se voir si laide... 78
Skaven ! 82
L'expérience d'Azelic HS 14
La vieille cathédrale HS 14
Entre le noir et le vert HS 14
Le temple du Dieu kobold HS 14
(GE) Oiseau de proie (...) 71

Whog Shrog
Le tueur des brumes 50

Zone
Le frère de sang 40

Attention !

- Les scénarios AD&D sont pour AD&D2 à partir du n° 76.
- Les premiers scénarios proposés pour des jeux anglo-saxons utilisent généralement les termes de règle en anglais, notamment : les scénarios AD&D antérieurs au n° 41 et ceux pour Cthulhu antérieurs au n° 25.

SOS numéros épuisés !

Pour commander un ancien numéro, reportez-vous à la page 3.
Certains numéros de Casus sont épuisés, mais il est possible (moyennant 15 F par scénario) d'en recevoir une copie.
Ecrivez à : Casus Belli, service photocopie, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris (chèque à l'ordre de Casus Belli).
Ce service fonctionne *uniquement* pour les numéros épuisés !

Les images plus vraies que nature... Les sons plus puissants que jamais... En cassette ou en disque ?

BEN-HUR - Réal : William Wyler - Prod : S. Zimbalist / S.C. Siegel
avec Charlton Heston - Photo DR. Collection Cinéstar

SCIENCE & VIE HIGH TECH

TOUT SUR LA RADIOMESSAGERIE

LE MAGAZINE DE L'IMAGE ET DU SON

DISQUE CONTRE CASSETTE

- Le VHS numérique arrive
- Magnétophone numérique : disque ou cassette ?
- Le guide des lecteurs de CD-I et CD-ROM

PHOTO
- LE PENTAX Z-70

ESSAI
- LES NOUVEAUX VIDEOPROJECTEURS

N°15 - 30F - 219 FB - 8,20 FS - 4 000 Dr - Portugal Cont 800 ESC - 85 Dh - S Can 5.50 - Réunion/Antilles Guyane 36F

T 4329 - 15 - 30,00 F-RD

SCIENCE & VIE HIGH TECH vous dévoile les forces et les faiblesses des cassettes et des disques. Avant de vous décider, lisez ce numéro qui passe en revue le VHS numérique, le magnétophone numérique, les lecteurs CD-I et CD-ROM... SCIENCE & VIE HIGH TECH, une vue imprenable sur les nouveaux matériels !

RAL PARTHA®

Figurines

La Figurine du collectionneur

RAL PARTHA CATALOG

VIENT DE PARAITRE

1975 20 Anniversary 1995

30 F - Dans les boutiques de jeu