

La Compagnie des Glaces



Qu'il est doux de se laisser bercer par le « tchaka-tchapoum - tchaka-tchapoum » des trains couchettes surtout quand il fait - 40° à l'extérieur ! Enfin... CB ne recule devant aucun sacrifice et vous ouvre son réfrigérateur pour vous présenter ce cocktail vraiment spécial : « glaçons, jeu de rôle, plus glaçons ».

Un brin d'histoire du futur

Au début du 22^{ème} siècle, la lune, surchargée de déchets radioactifs, explosa. Ceci démontra de façon éclatante les deux erreurs majeures de la série télévisée « Cosmos 1999 ». Tout d'abord une erreur de date, puisque la lune exista jusqu'en l'an 2103 ; et ensuite qu'il était illusoire de croire qu'elle dériverait dans l'espace, puisque la réalité montra qu'elle se réduisit à un nuage de poussières qui bientôt, forma une croûte au-dessus des nuages et empêcha les rayons du soleil de parvenir jusqu'à la surface de la Terre.

Pendant ce temps, les gens avaient autre chose à faire que de discourir sur les mérites d'un feuilleton télé antécataclysmique. La température chuta dans des proportions fantastiques, les neiges et la glace recouvrirent le globe. C'était d'ailleurs très joli, mais allez expliquer ça aux pauvres gens qui mourraient de froid par milliers. Tout le monde se terrait, évitait de mettre le nez dehors, il était impossible de se déplacer. Plus tard, des gens, regroupés autour d'anciens dépôts de chemin de fer, imaginèrent de ressortir les rails, et d'en faire plus qu'un moyen de transport : un style de vie, une philosophie à l'existence. « Hors du Rail, il n'y a point de vie. L'immobilisme c'est la mort, le Rail c'est la

vie ». (Proverbe de la Compagnie des Glaces). Bientôt des Compagnies s'organisèrent : la Transeuropéenne, la Panaméricaine, etc..

C'est à croire que le vieux totalitarisme doit profiter des conditions climatiques rigoureuses. En effet, il n'est pas bon, dans le monde de la Compagnie, d'être d'un avis différent de celui des dirigeants. Quand on vous dit d'aller faire la guerre contre les méchants envahisseurs, un bon conseil, allez-y si vous ne voulez pas participer gratuitement au grand concours Vivagel. Parce que sortir des trains, pour partir à l'aventure, c'est de l'utopie arrêtée par une barrière de - 40 °C.

Deux faits marquants

Pour plus de renseignements, je conseillerai au lecteur de se référer au cycle de « La Compagnie des Glaces », par G.J. Arnaud, qui comprend déjà 26 volumes, tous parus au Fleuve Noir dans la collection Anticipation. Deux faits remarquables pour l'amateur de science-fiction : d'abord l'attribution du grand prix de la science-fiction française à la série en 1982. Cas rare pour cette collection qui avait dans le passé une image de marque un peu dépréciée, la « vraie et littéraire » science-fiction se cantonnant plutôt chez Denoël ou autres Laffont. Ensuite, cette série a fait l'objet d'une réédition, la première dans l'histoire de cette collection dont la devise était l'éphémère et le périssable.

Qu'il-a-t-il dans le congélateur ?

Depuis près de deux ans, on nous promettait la Compagnie (je sais, je pourrai écrire la Compagnie des Glaces en entier, ou abrégé en CdG, mais je suis feignant et français) presque tous les deux mois. Les auteurs, Fabrice Cayla (*l'Ultime Epreuve*) et Jean-Pierre Pécau (*Les 7 royaumes combattants*) montraient à l'appui de leurs dires la version préliminaire des règles, dont j'ai

pu faire le test, et qui était effectivement prête.

C'est pourquoi le consommateur-joueur risque d'être dérouté par la présentation plus que sommaire du produit. S'il a sommeillé durant ce temps, il n'en a pas moins été réalisé en moins de quinze jours. La maquette a été effectuée sur un Macintosh, une intéressante expérience, mais qui laissait supposer un plus grand contrôle du résultat final. Hors, il semble que la précipitation ait fait oublier entre autres une illustration des Roux (personnages aussi importants dans la Compagnie que les Hobbits dans Tolkien), bouleversant la pagination, et la facilité de lecture. Je vous passe quelques autres petits détails mineurs, mais irritants. Heureusement la jouabilité n'a pas souffert, mais on se serait attendu à un peu plus de sérieux de la part de Jeux Actuels, car le prix du jeu n'est vraiment pas modique.

De façon pratique, la Compagnie se présente sous la forme d'un écran de jeu enserrant deux livrets, plus une feuille de personnage, une feuille de personnage-non-joueur et une fiche cartonnée rappelant la table principale des tests. Le premier livret concerne les règles de simulation proprement dites, l'autre s'intéresse à la description du monde de G.J. Anaud. Il faut pour jouer posséder un dé à 6 faces et un dé à 10 faces, car ils ne sont pas fournis. L'écran de jeu est austère, mais symbolise bien le monde des glaces.

faiblesses et de grandes peurs, qui complètent l'arsenal psychologique de l'aventurier. Il est du plus mauvais effet de se retrouver dans une draine en panne, avec une voie de secours à 1 kilomètre au sud, lorsque par surcroît on a la peur panique de s'éloigner des rails.

Le monde des glaces

Je vous citerai rapidement quelques tables utiles pour conduire des batailles de locomotives, connaître les effets du froid sur l'organisme. Le deuxième livret décrit de façon plus précise la vie en Transeuropéenne, la faune, les trains, le matériel, les sectes et les corporations. Quant aux mythiques Roux, un chapitre leur est consacré. Un petit conseil, ne croyez pas ceux qui vous diront qu'il est plus avantageux d'être demi-roux, pour pouvoir résister au froid. C'est tout à fait comme vouloir être Noir en Afrique du Sud pour supporter plus facilement le soleil.

J'ai été pour ma part un peu surpris de ne pas trouver de descriptions d'autres compagnies, comme par exemple, la Compagnie de la Banquise, la Zone Franche, la Panaméricaine. Il faut dire que la série romanesque a évolué rapidement vers d'autres contrées, laissant derrière elle les tristes steppes blanches pour la riante banquise ou les sommets enneigés du Tibet.

« *Hors du Rail, il n'y a point de vie.
L'immobilisme, c'est la mort,
le Rail, c'est la vie* ».

(Proverbe de la Compagnie des Glaces)

Les règles

Suivant une habitude bien établie, nous allons tout d'abord nous pencher sur la création du personnage. Il a six caractéristiques, ici appelées Capacités : Physique, Manuelle, d'Adaptation, de Communication, Psychique et d'Analyse. Les valeurs varient entre 6 et 19. Mais il n'est pas question de lancer des dés car les joueurs possèdent un quota de 80 points à répartir. On ne se sert pas directement des capacités, mais des talents qui leur sont rattachés. Par exemple, le combat au contact dépend de la Capacité Physique, le Bricolage de la Capacité Manuelle, la Séduction de la Capacité de Communication, etc...

Cette partie de la création ne fait d'ailleurs pas non plus intervenir le hasard. On obtient d'office un pourcentage de base par talent. Le personnage pouvant se perfectionner dans les divers talents par l'apprentissage dans des écoles durant trois années. Il peut ainsi faire des stages dans l'Armée, la Sécurité, les Aiguilleurs, les Techniciens Locos, etc... ou même rester un Marginal. Bref, des métiers en rapport avec la vie dans le monde des glaces et des trains.

Chacune des actions, lors du jeu, dépend donc d'un talent, sous forme d'un pourcentage. Une table unique de test permet de choisir un degré de difficulté, ainsi que d'apprécier le degré de réussite. Nous retrouvons ici la tendance actuelle qui évite de multiplier les tables diverses (comme dans *James Bond*, *Chill* ou *Rêve de Dragon*). Le seul point légèrement plus complexe concerne la résolution des blessures et leurs conséquences, quoiqu'une bonne lecture résoud les problèmes.

Grandes peurs et petites faiblesses

L'originalité de la Compagnie se situe plutôt dans la définition psychologique des personnages. Ce choix se fait au hasard sur une cible dont les quatre points cardinaux sont Liberté et Compagnie, Glace et Soleil, que certains rapprocheront hâtivement de Bon et Mauvais, Loyal et Chaotique, si vous voyez de quel jeu je veux parler (les lecteurs qui ont pensé à *Advanced Dungeons & Dragons* gagnent ma plus grande estime). De plus, chaque personnage se voit affligé d'un certain nombre de petites

Les auteurs nous promettent de faire paraître des extensions pour chacune des compagnies importantes, ainsi que sur les voiliers des rails et pourquoi pas, les dirigeables. En attendant, il va falloir se contenter de ce que l'on a, ou de faire le travail soi-même.

Un univers impitoyable

Comme vous avez pu vous en faire une petite idée, ce n'est pas tous les jours la joie dans le monde de la Compagnie. Et ne croyez pas pouvoir vous en sortir en frappant plus fort que les autres. Vous êtes dans un monde civilisé et policé qui ne veut pas se permettre l'anarchie. C'est dire que les scénarios s'orientent plutôt vers des histoires d'espionnage, d'enquêtes policières. Le scénario fourni dans le jeu est d'ailleurs bien proche de James Bond, ou de Mission Impossible. Les lecteurs de la série sauront aussi faire évoluer les personnages vers le feuilleton mélodramatique, dans le sens où l'on l'entendait au temps de Jules Verne.

Simple, mais pour amateurs avertis

La Compagnie se veut plus proche d'un jeu d'atmosphère que d'un jeu de dés. D'où un certain souci de simplification des règles purement techniques. Néanmoins, et malgré cette simplification, le manque de petits conseils pratiques, l'absence d'exemples font que ce jeu est plutôt destiné à un public connaissant les jeux de rôles. De plus, la pratique montre que les jeux avec peu de règles, et voulant privilégier la psychologie (comme par exemple *Maléfices*) dépendent encore plus de la maîtrise du Meneur de Jeu, qui doit savoir élaborer avec soin une atmosphère (glaciale évidemment) convaincante.

En bref, il ne s'agit vraiment pas d'un jeu d'initiation, mais malgré cela, les fanatiques du monde de G.J. Anaud pourront s'y plonger et y jouer avec plaisir car l'essentiel leur est fourni. Mon avis est dans l'ensemble assez favorable, malgré le rapport un peu faible entre la finition du produit et son prix. □

Pierre Rosenthal



CONVOY !

Kilimandjaro-Station est un dôme réputé en Africana pour l'organisation de safaris-locos qui partent de sa gare chasser dans les grandes plaines de la concession africaine. Le climat est plus clément et une multitude d'espèces sauvages ont réussi à s'adapter tant bien que mal. Le paradis des chasseurs... On dit même que dans certaines vallées, la température dépasse légèrement le zéro centigrade et qu'il est possible de vivre hors des dômes... Mais on dit tellement de choses sur cette terre de légendes.

L'aventure

Les joueurs sont une fois de plus sans le sou (c'est fou ce qu'on dépense d'argent dans ce jeu). Echoués dans cette station un peu par hasard, ils cherchent du travail. Dans un bar on leur signale qu'au bureau des Safaris, on engage régulièrement des guides, des chasseurs et des chauffeurs pour les expéditions des riches touristes. Un dénommé Dundee cherche à former une équipe pour un safari. Nos aventuriers vont donc trouver un emploi qu'ils espèrent, à tort, de tout repos.

Cette aventure va durer au maximum 15 jours, le temps du safari de Dundee. A la fin de cette période, soit les joueurs ont correctement assuré leur travail, (nous verrons qu'il ne consiste pas simplement à rabattre du gibier) et Dundee les paye 800 \$ chacun. Soit ils ont échoués et seront, soit morts, soit renvoyés, soit en prison, toutes ces joyeuses perspectives étant prévues dans la suite des opérations.

Alors prêt ? En voiture pour les Neiges du Kilimandjaro ! Ce train dessert les dômes d'Atlantic Station, Casa Station, Braza, Hyo...

J'AVAIS UNE STATION EN AFRICANIA...

Au bureau des Safaris, un employé de la compagnie fait attendre nos aventuriers, suffisamment afin de marquer son autorité. En fait il est très content de leur arrivée car le bureau manque de chasseurs, et il n'aurait pas aimé avoir à refuser l'organisation du safari de Dundee, pour lequel il touche une grosse commission.

Après avoir rempli tous les papiers d'engagement, l'employé met nos joueurs et leur nouveau patron en présence. Pour la description de Dundee, se reporter au chapitre des personnages non joueurs. Dundee salue tout le monde avec politesse et annonce d'une voix sèche ses conditions :

Un safari de 15 jours autour et sur les pentes de l'ancien volcan du Kilimandjaro, 800\$ à chacun, nourri et logé dans l'Atari, le mobil-home privé de Dundee. Il ne laissera pas la possibilité de discuter, Dundee est pressé et n'a pas l'habitude qu'on lui résiste et d'ailleurs si les joueurs ne sont pas satisfaits des conditions ils peuvent toujours quitter la table de jeu et faire une partie de Baston (*publicité gratuite*). Dundee fixe le départ dans la journée et demande aux joueurs de le retrouver dès que possible sur le quai 9, à bord de l'Atari.

POINT LIMITE ZERO

Dès que l'Atari sort de la station, on considère que la chasse commence. Dundee et les

joueurs montent dans la salle de conduite et scrutent les radars et les infrarouges à la recherche d'une proie. Le GA (*non pas Gendarme Affriolant !*) lance 1D100 : il y a 45 % de chance par jour d'accrocher quelque chose. Si les écrans réagissent, le GA (*non pas Gras Agressif*) consulte la matrice ci-dessous pour déterminer la nature de la proie mais ne l'annonce surtout pas aux joueurs.

Ces derniers savent seulement qu'ils ont accroché un écho. Ils montent alors dans la draine de chasse et s'approchent par les petits réseaux, le plus près possible de leur proie. Une fois à portée, généralement à plusieurs kilomètres de l'Atari, les joueurs seront à même de voir les traces de leur proie ; l'un deux doit alors réussir un test sur sa capacité « chasse » pour en déterminer l'identité.

Le test est fait en « aveugle » c'est à dire que le joueur ne sait pas s'il a réussi, le GA (*non pas Guérisseur Ahuri !*) lui annonce le nom d'un animal (soit le bon, soit un choisi dans la matrice ; pour plus de réalisme tâchez d'annoncer un animal proche du véritable. Si le joueur se plante ; il sera difficile de lui faire admettre qu'il a pris des

Cette aventure est conçue pour mettre en scène 4 ou 5 personnages du monde de la Compagnie des Glaces.

traces d'un renard pour celles d'un rhinocéros par exemple). Une fois l'animal identifié (en bien ou en mal) Dundee décide de lancer la chasse ou non ; la troisième série de chiffres sur la matrice indique les chances qu'a Dundee d'ordonner la chasse par type d'animal supposé chassé.

| | | |
|--------------------------|------|----|
| 01 à 07 Tigre des glaces | 1D2 | 97 |
| 08 à 10 Garoux (divers) | 1D3 | 93 |
| 11 à 40 Renard | 1D5 | 30 |
| 41 à 51 Loup (meute) | 1D10 | 75 |
| 52 à 62 Ours | 1D2 | 80 |
| 63 à 73 Buffles | 2D10 | 60 |
| 74 à 80 Roux * | 2D10 | 05 |
| 81 à 86 Lion | 1D3 | 97 |
| 87 à 93 Rhino | AD2 | 98 |
| 95 à 00 Panthère | 1D2 | 95 |

Les roux, pour les besoins de la matrice ont été inclus dans les animaux ; il n'en n'est bien évidemment rien dans la réalité, pas de conclusions hâtives sur les opinions raciales de l'auteur.

La traque commence... En draine tant que les voies permettent de suivre la trace, puis à pied lorsque les traces s'éloignent du réseau, ce qui arrive toujours.

Un test fuite est fait toutes les 3 heures maximum. C'est Dundee qui décide s'il faut poursuivre ou non. Pour simuler cette décision le GA (*non pas Geisha Abusive !*) fait un test sur sa « maîtrise de soi ». Tant que le test est positif il ordonne la continuation de la poursuite. Les joueurs peuvent donner leur avis mais ça ne sert à rien. La seule façon d'influencer Dundee c'est en intervenant violemment pour lui faire regagner la draine.

Si les joueurs menacent d'abandonner Dundee, le GA (*non pas Grossier Adorable !*) fera un nouveau test mais accordera un malus de 3 col. S'il réussit Dundee poursuit sa proie tout seul sinon il se range à l'avis des joueurs.

Le GA (*non pas Gracieux Authentique !*) n'oubliera pas de comptabiliser les heures passées loin des rails et à l'extérieur et de les comparer à l'autonomie des combinaisons. De même, si l'un ou plusieurs joueurs possèdent la peur « Absence de rails », le GA (*non pas Galant Apatride !*) n'oubliera

Fiche PNJ des animaux

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Physi | 19 | 20 | 8 | 13 | 17 | 15 | 17 | 18 | 19 | 18 |
| Adapt | 17 | 18 | 6 | 15 | 16 | 13 | 16 | 15 | 17 | 16 |
| PdV | 38 | 40 | 16 | 26 | 34 | 30 | 34 | 36 | 38 | 37 |
| Fuite | 40 | 50 | 13 | 29 | 25 | 30 | 31 | 37 | 50 | 60 |
| Dégâts | H | I | B | F | G | E | G | H | J | H |

Dundee, quelles que soient les tentatives d'assassinat faites contre lui et tant qu'il n'est pas blessé poursuit son safari et demande aux joueurs de le suivre. Un des buts des joueurs sera donc de tenir 15 jours entre les animaux sauvages, les tueurs qui rôdent et une rousse sulfureuse (Norma Jane) ; que ne faut-il pas faire pour gagner 800 \$.

Rencontre avec les Masaïs

La région autour de Kilimandjaro St est le territoire millénaire des guerriers masaïs. Malgré la catastrophe climatique, les tribus masaïs continuent de nomadiser, éleveurs-guerriers ayant très peu de rapport avec la civilisation du rail, qu'ils rejettent

comme ils ont rejeté celle des blancs.

Les Masaïs sont par contre très proches des Roux, avec qui ils ont des affinités (goût de la liberté, nomadisme, non-acceptation par la société blanche ferroviaire).

A la différence des Roux, les Masaïs sont des guerriers redoutables qui n'hésitent pas à se défendre s'ils sont attaqués ou s'ils assistent à une attaque contre les Roux.

Il y a 30 % de chance chaque jour (plus un modificateur) pour que les joueurs rencontrent des guerriers masaïs mais ceux-ci nourrissent un profond mépris pour les hommes des dômes et éviteront tout contact, allant même jusqu'à ne pas répondre aux questions des joueurs, sauf si l'un des joueurs réussit un test « Maîtrise de soi » positif.

Bien entendu les Masaïs ne respectent absolument pas les lois

du rail. Ils ne tiendront donc pas compte de l'attitude des joueurs quant à l'éventuel assassinat de Dundee ou des recherches de la Sécurité dirigées contre les joueurs. Les Masaïs ont leurs propres lois basées sur la confiance. Soit les joueurs sont des amis et ils les aident en toute circonstance, soit ce sont des ennemis et il faut les détruire. Soit encore ils ne sont ni amis ni ennemis et littéralement ils n'existent pas aux yeux des guerriers.

Les neiges du Kilimandjaro



Chaque animal a un potentiel de fuite exprimé comme une capacité de combat (mais qui n'est pas sa capacité de combat) dans sa fiche. Le GA (*non pas Général Aguicheur !*) fera un test combat engageant le plus haut potentiel du groupe sur le potentiel de l'animal.

Si l'animal perd, les joueurs le rattrapent ou le surprennent, il est en vue et peut être tiré. C'est ici que le GA (*non pas Généreux Administré !*) révèle la véritable identité de l'animal (... et que les joueurs se font incendier pour leur stupidité par Dundee qui court après un renard depuis 6 heures alors qu'on lui promettait un garou !)

Si l'animal échappe au tir, il fuit et on recommence la procédure.

A chaque fuite de l'animal après un tir, ce dernier augmente sa capacité de fuite d'une colonne. Ainsi dans le cas bien improbable où les joueurs rateraient 7 fois leur cible, le potentiel de fuite de l'animal bénéficierait d'un bonus de 7 colonnes (*mazette !*) et le GA (*non pas Genou Abject !*) serait bien inspiré d'orienter les joueurs vers des travaux de couture plutôt que vers la chasse.

pas de réaliser les tests en conséquences.

Si Dundee part seul, il a 60 % de chances de revenir et 40 % de revenir avec sa proie. Dans les deux cas les joueurs sont licenciés sur l'heure et l'aventure s'arrête là, Dundee n'aime pas les lâches, non mais ! En guise de conclusion, les joueurs apprendront deux jours plus tard, revenus à la station, que l'Atari a disparu corps et biens pour une raison inconnue, il n'y a pas de survivants ; les Tueurs de la VE auront une fois de plus rempli leur contrat. Le GA (*non pas Goéland Avarié !*) n'accordera bien entendu aucun argent pour cette aventure ni aucune montée en expérience.

Si un ou plusieurs joueurs partent et reviennent avec Dundee et qu'ils plaident pour leurs amis (espérons le), Dundee se laissera fléchir.

Dans tous les cas, si Dundee ou un joueur est blessé au cours de la chasse, celle-ci est immédiatement suspendue.

Après une journée de chasse bien remplie, Dundee s'accorde et accorde aux joueurs une journée de repos consacrée à avancer toujours plus loin dans l'ildansis africain.

En effet, à la première rencontre avec des Masaïs, le GA (*non pas Grottesque Avatar !*) fera un test « Maîtrise de soi » : s'il est positif, les guerriers jugeront que la majorité du groupe est composé d'hommes ou de femmes dignes de ce nom ; à cause de ce respect ils accepteront de répondre aux questions des

guerriers.

du rail. Ils ne tiendront donc pas compte de l'attitude des joueurs quant à l'éventuel assassinat de Dundee ou des recherches de la Sécurité dirigées contre les joueurs. Les Masaïs ont leurs propres lois basées sur la confiance. Soit les joueurs sont des amis et ils les aident en toute circonstance, soit ce sont des ennemis et il faut les détruire. Soit encore ils ne sont ni amis ni ennemis et littéralement ils n'existent pas aux yeux des guerriers.

53



Table des rencontres masais (1D100, un test par jour).
 Modificateur : Après avoir rencontré une première fois des Masais accorder - 10 % dans les autres tests.
 01 à 20 : Masais le long de la voie
 21 à 27 : Masais en chasse
 28 à 30 : Masai blessé
 31 & + : Pas de Masais

Fiche PNJ des Masais

Physi 15/12/18
 Psys 10/12/15
 PdV 30/24/40
 Mait 63/48/92
 Adapt 10/13/16
 Man 13/15/18
 PDep 60/48/95
 Commu 8/11/13
 Armes fusils, lances et arcs
 Notes Les 3 colonnes correspondent à trois types de PNJ (faible moyen et fort) qu'on utilisera selon ses besoins.

Les Masais sont de robustes guerriers noirs, plus grands en moyenne que les hommes du chaud, habillés de fourrures prises sur leurs chasses et de combinaisons bariolées qu'ils ont eux-mêmes adaptés à leur mode de vie. Ils sont constamment armés et ont fière allure. Ils marchent à pied, se moquant des rails et des locos. A l'inverse des Roux, on ne rencontre pas de Masais exécutant les basses œuvres des hommes des dômes contre un peu de nourriture. Les seuls échanges avec les dômes se résument à un troc ; le produit de leur chasse contre du matériel de première nécessité.

DOG SOLDIERS

Le contrat du Serpent

Dundee, sans qu'il le sache, est victime d'un contrat confié aux Tueurs de la Vie Eternelle. Il est inutile de détailler la raison de ce contrat, tout au plus peut-on supposer que les bruits concernant ses implications dans les trafics de drogue sont confirmés.

L'exécution du contrat correspond à l'arrivée des joueurs. A partir de cet instant le GA tire dans la matrice suivante pour déterminer le type de tentative mise en branle par les Tueurs (1D10).

1 - 2 : Drogue un animal docile pour le rendre dangereux,
 3 : Sabote les combinaisons,
 4 : Simule un accident de chasse,
 5 : Simule un accident contre la draisine,
 6 : Sabotage de la loco,
 7 : Sabotage des armes,
 8/9 : Sabotage de la draisine,
 0 : Vol de la draisine.

Bien entendu le GA est libre de ne pas utiliser la matrice, mais il prendra garde à n'activer qu'une tentative après l'autre et toujours logiquement.

Exemple : si l'attentat choisi est le 5, il faut que la draisine soit sortie ! Si la tentative est un échec et que le GA choisisse le 7, il faut que le l'Atari fasse relâche dans une station pour que les Tueurs puissent arriver jusqu'aux armes.

● Droguer un animal

Les Tueurs injectent une dose de drogue à un animal pris en chasse, ayant pour effet de développer ses facultés agressives. Dès que l'animal est en présence des joueurs, il attaque ; ses capacités sont augmentées de 25 % du fait de sa folie meurtrière. Les règles sur la fuite ne s'appliquent plus, l'animal au contraire cherche les chasseurs pour les attaquer. Il faut qu'un joueur demande et réunisse un test sur sa technique de médecine pour qu'il réalise l'état anormal de la bête. En revanche le GA mentionne bien que l'attitude de la bête est absolument incompréhensible.

● Sabotage des combinaisons

Pour que cette tentative puisse aboutir il faut impérativement qu'un Tueur se glisse dans l'Atari pour trafiquer les combinaisons isothermes se trouvant dans le hangar. Il y a 30 % de chances pour que sa présence soit remarquée par les joueurs. Les combinaisons sont de type Luxe, il y en a six de toutes les tailles.

Si sa présence n'est pas remarquée, toutes les combinaisons sont détraquées, leur indice panne tombe à 10 % ; le GA fait un test à chaque fois que les joueurs s'en servent, la panne a lieu dès que le test Panne est un échec. Si un joueur pense à vérifier l'état des combinaisons avant de s'en servir et réussit un test sur sa technique Glaciologie ou Mécanique avec un bonus de 2 colonnes, il détecte la déficience en sachant qu'il s'agit d'un sabotage.

Une fois que la panne a eu lieu, une simple observation de la combinaison confirme qu'il s'agit d'un sabotage.

● Accident de chasse

Cet événement est réglé exactement de la même façon que le sabotage des combinaisons mais il faut réussir un test sur sa technique Militaire ou Policière pour détecter ce sabotage.

Si le sabotage fonctionne, le GA tente un test chance secrètement, si le test est positif l'arme tombe simplement en panne, si le test est négatif l'arme sabotée explose faisant l'équivalent de son Taux de Dégâts (TD) à la personne s'en servant.

Bien entendu le sabotage peut également entraîner d'autres conséquences comme par exemple l'obligation de se défendre sans arme face à un tigre des glaces.

● Sabotage de la draisine

Comme pour les combinaisons ou les armes, les joueurs peuvent surprendre les saboteurs ou bien découvrir le sabotage en inspectant la loco et en réussissant un test sur leur technique Loco. Si le sabotage n'est pas découvert on applique exactement les mêmes règles que pour le sabotage des armes mais si la draisine explose, on traite le coup comme deux tirs d'armes d'indice J.

● Vol de la draisine

Le but des Tueurs est ici d'isoler les chasseurs sur la glace loin des réseaux et de les laisser mourir de froid. Ainsi, on pourra conclure à un accident. La tentative a donc lieu alors que les chasseurs partent à pied et abandonnent leur engin. S'il reste un personnage de garde à bord, il est attaqué par 2 Tueurs. Les joueurs peuvent détecter la présence des Tueurs qui les suivent en réussissant un test observation avec un malus de 2 colonnes.

Les Tueurs de la Vie Eternelle

Voici les fiches PNJ de 3 Tueurs, le GA activera les personnages qu'il souhaite et pourra même se resservir des mêmes fiches. Les Tueurs ne fournissent aucun indice d'après leurs vêtements ou leurs armes. Mais si les joueurs réussissent à voir l'épaule d'un Tueur ils remarquent un tatouage en forme de serpent encerclant une terre. Si Sam est présent il devient très

pâle (il faut qu'un joueur réussisse un test Observation pour s'en apercevoir).

Le signe du serpent est la marque d'une société secrète de China Voksal spécialisée dans les trafics louches et les assassinats et sans doute en contact avec les Eboueurs. Sam les connaît pour avoir eu affaire à eux. Les joueurs n'ont aucun moyen de savoir de quoi il s'agit sauf si Sam parle. Il ne le fera que s'il est en confiance avec un joueur (Test Séduction réussi, voir le chapitre les PNJ, Sam). Il est alors clair que Dundee est menacé d'assassinat ; bien entendu Sam refusera de dire pourquoi, prétendant qu'il n'en sait rien.

Fiche PNJ des tueurs

Physi 14/16/18
 Psys 11/10/13
 Pdv 28/39/46
 Mait 45/37/53
 Adapt 11/13/14
 Man 12/13/14
 PDep 60/64/83
 Commu 7/10/12
 Tech arts martiaux, explosifs
 Notes armés de Walter P 38 & Dragunov

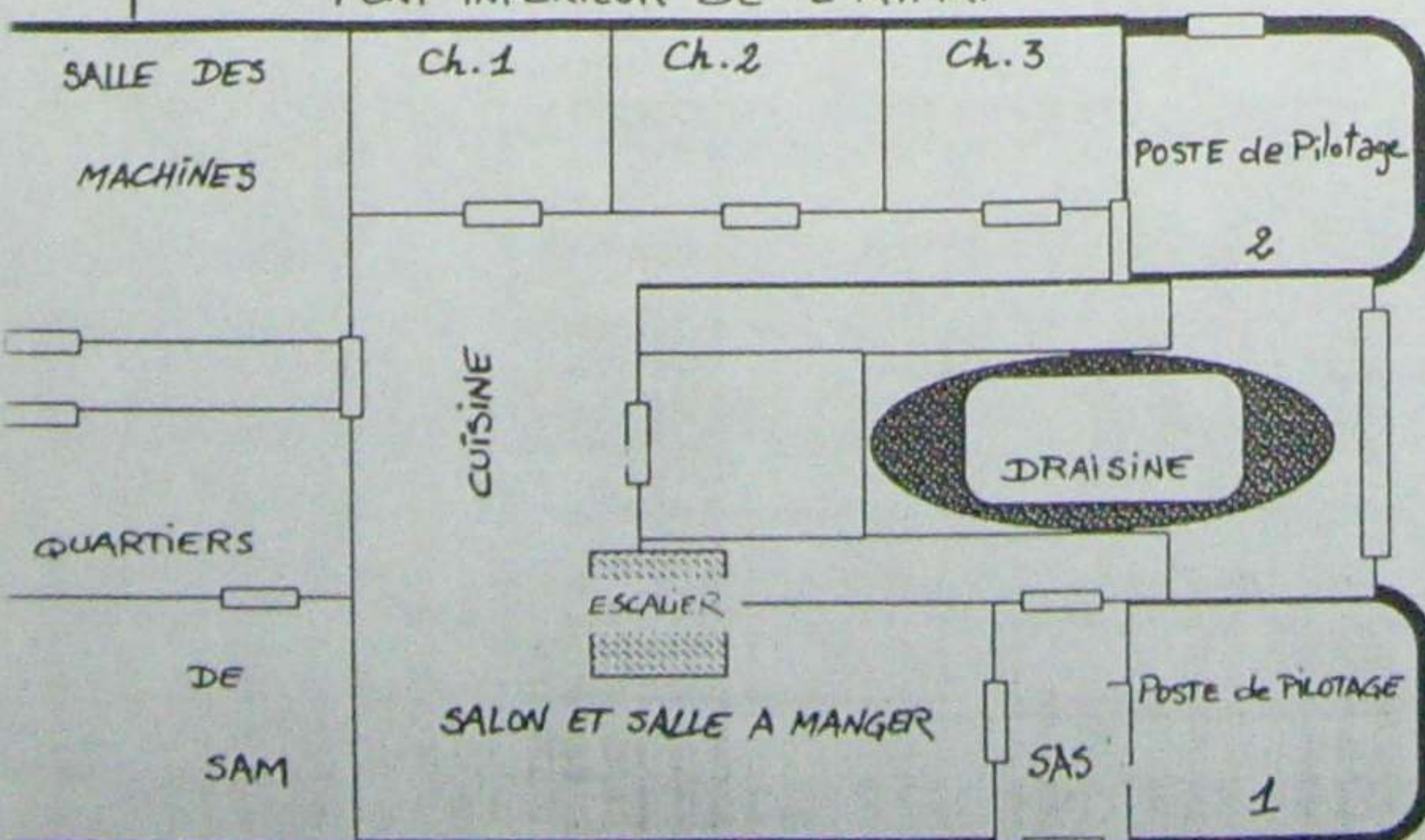
Les interrogatoires

Les Tueurs engagés pour ce contrat sont des spécialistes, et ne parleront pas. En cas d'interrogatoire « musclé », voici une méthode simple pour tester leur seuil de résistance : les joueurs annoncent combien de points de vie ils veulent retirer au Tueur. On divise ce total par deux, le résultat agissant comme malus en colonnes sur le test Maîtrise de soi que va tenter le Tueur. S'il échoue il craque et parle, sinon il est d'un mutisme carcéral. Dans tous les cas il perd le nombre de points de vie décidé par les joueurs. A 0 point de vie le PNJ meurt bien entendu.

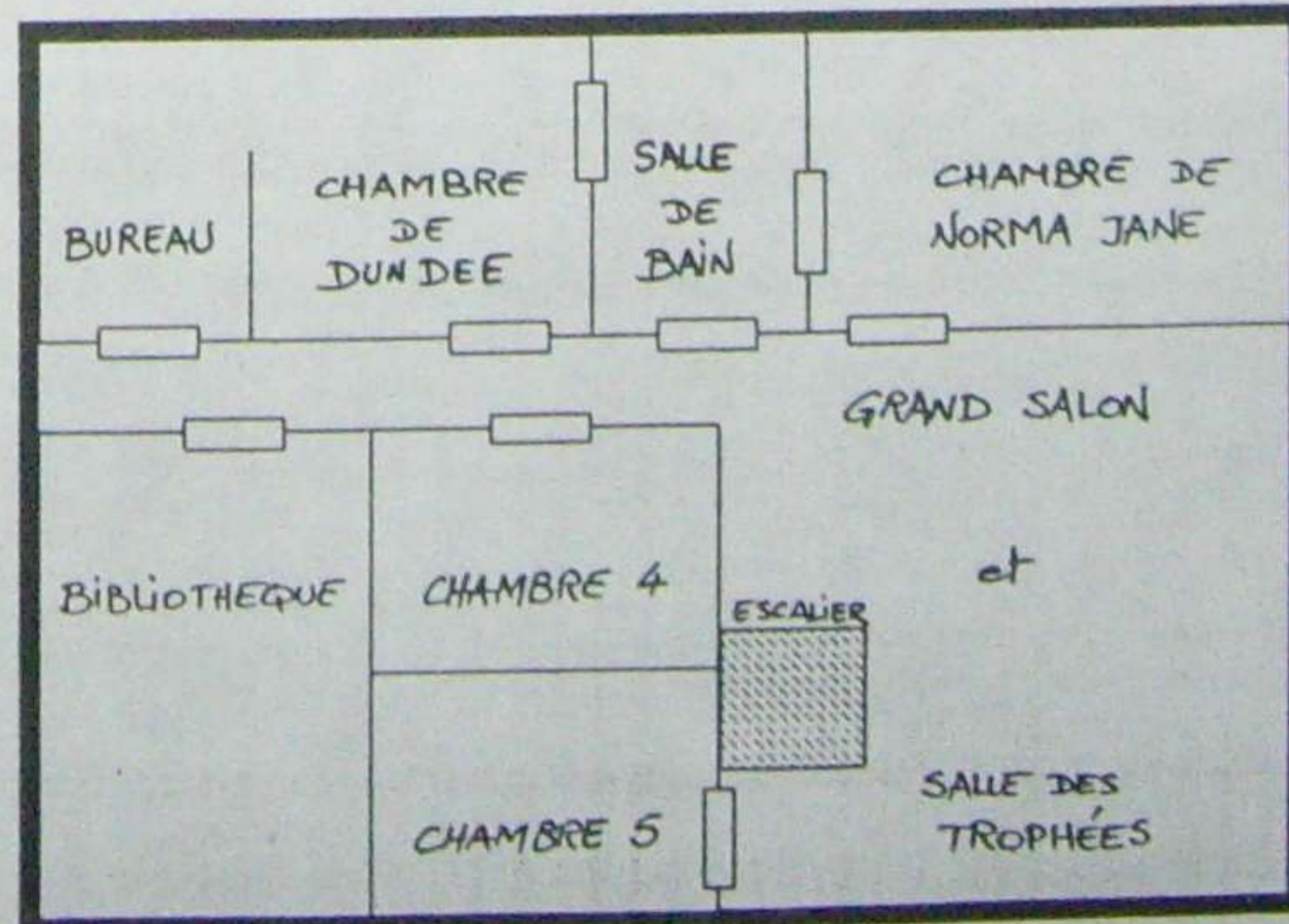
Exemple : un PNJ à 17 points de vie et une Maîtrise de soi de 56 %. Les joueurs décident de lui en enlever 7 points (arrondi à l'inférieur) soit $7/2 = 3,5$, le malus sur la Maîtrise de soi est de 3 col soit 56 moins 3 col = 39 %. Le Tueur doit faire 39 ou moins pour résister à cet interrogatoire. Dans tous les cas il n'a plus que 10 PV.

Et tout ce mal pour pas grand chose car les Tueurs ne savent rien. Un homme, vraisemblablement Australasien d'après son accent est venu les engager

PONT INFÉRIEUR DE L'ATARI



1^{er} ETAGE



à Kilimandjaro station pour éliminer Dundee sous couvert d'un « accident »...

Les Tueurs n'avouèrent jamais qu'ils font partie de la secte de la Vie Eternelle, par contre, si les joueurs prennent connaissance du signe du serpent, ils avouèrent bien volontiers qu'ils font partie d'une société secrète, obligation nécessaire précèdent-ils pour qui veut travailler dans les bas-fonds.

Les autorités de Kilimandjaro ont connaissance de la secte du Serpent. Vue la position de Dundee elles ne refuseront pas de le renseigner ; par contre elles n'acceptent pas de renseigner les joueurs s'ils viennent seuls ou sans l'autorisation de leur patron. Pour la sécurité de Kilimandjaro, la secte du Serpent est une société secrète ayant le contrôle sur les réseaux de drogue et de prostitution dans tout l'est de la concession, elles ne connaissent pas ses liens avec les Tueurs de la VE ni qui la dirige. Comme seule piste, elles indiquent les limites du dôme et les quartiers chauds.

Note au GA (Non pas Grande Andouille !) : Entraîner les joueurs dans une enquête pour démasquer les agissements et les commanditaires de la secte du Serpent nous amènerait trop loin et ce n'est pas le propos de ce scénario, il est donc conseillé de décourager vivement toutes les tentatives des joueurs, s'il y en a, pour orienter le scénario dans cette direction.

Note réaliste : Les bons GA (enfin, un bon GA est un GA mort) et les amateurs de la Compagnie de Glaces ne manqueront pas de signaler que les serpents sont des animaux inconnus des glaces (la vipère des glaces à fourrure et un spécimen rarissime) sauf dans quelques zoos ; ils ne manqueront pas alors de décrire le tatouage de la secte comme nimbé d'une aura mystérieuse et faisant appel à la représentation d'animaux pratiquement mythiques tels que la couleuvre et le serpent à sonnette !

L'ATARI

L'Atari est la loco de loisir de Dundee, c'est un luxueux mobil-home, effilé et rapide qui peut rouler sur trois voies seulement et possède un système de propulsion autonome à base diesel pour le libérer des contraintes de l'électricité du réseau. Il n'a pas de système d'armes propre, exception faite de deux lasers avant qui servent d'habitude à faire fondre les congères. Dundee possède toute une panoplie d'armes individuelles dans son salon du 2^e pont. L'Atari est muni d'un système d'abri ingénieux qui lui permet de transporter une petite draine à l'intérieur même de ses flancs. Cette draine permet aux chasseurs de s'approcher encore plus près de leur proie et de rouler sur des réseaux à une voie en très mauvais état.

1^{er} PONT.

On rentre par le sas qui dessert le premier poste de pilotage et

la salle commune, salle à manger-salon.

Salons. C'est ici que Dundee et ses invités prennent leurs repas ; la salle, luxueusement meublée se termine par une cuisine ultra moderne. Un couloir mène à la salle des machines et aux quartiers de Sam.

Salle des Machines. Deux énormes diesel de 800 chevaux occupent tout l'espace disponible.

Quartier de Sam. C'est ici que vit Sam. On trouve une chambre et un studio avec cuisine et douche intégrée. Bien que nettement moins luxueux que le reste du mobil-home, les quartiers de Sam sont néanmoins nettement au-dessus de la moyenne.

Hangar. Occupant tout le centre de la machine, le hangar abrite la draine de chasse et tout le nécessaire pour sortir à l'extérieur, combinaisons, masques etc... Les portes donnent sur l'avant de la loco. On accède au hangar par le sas et par le salon.

Chambres. Une suite de trois chambres servant pour l'équipage, en l'occurrence les joueurs.

Poste de pilotage n° 2. Poste de secours avec une sortie vers l'extérieur, en cas de panne du premier ce dernier entre automatiquement en fonction.

2^{ème} PONT.

Il s'agit des quartiers réservés de Dundee et de ses invités.

Grand salon. C'est ici qu'on se repose après les chasses, la salle est entièrement tapissée de trophées de chasse et d'une grande armoire fermant à clef où sont entreposées toutes les armes de Dundee. On y trouve : 2 Dragunov, 2 M16, 3 Riot Guns, 4 Carabines.

Chambre de Dundee et bureau. C'est dans le bureau que les joueurs peuvent trouver des coupures de journaux sur les activités du Serpent et les trafics de leur patron. Dans le tiroir du bureau se trouve un S & W 38.

Biblio. Rien d'intéressant dans cette pièce si ce n'est des milliers d'ouvrages, dont beaucoup sont des antiquités d'avant les glaces.

Chambre de Norma. Chambre banale de gros actionnaire. Dans le tiroir de la commande se trouve un Beretta.

La draine. Elle fonctionne à l'électricité, soit par l'intermédiaire du réseau, soit grâce à des accumulateurs et des batteries qu'on charge sur le réseau lorsqu'il est alimenté ou directement à partir de l'Atari.

Lorsqu'elle roule sur ses accus, la draine à une autonomie de 6 heures à petite vitesse (30 km/h).

L'habitable est très rudimentaire : un peu à l'image de nos jeeps. Non chauffé, il faut garder sa combinaison en conduisant.

Le tableau de bord comporte simplement un levier de marche avant-arrière et accélération ainsi qu'une radio, très sophistiquée elle, qui permet de garder le contact avec l'Atari ou de transmettre en cas d'urgence

un SOS sur toutes les fréquences, qui sera entendu dans un rayon de 100 km (ce qui est énorme compte tenu du recul de la technique des communications).

L'arrière est en transformé en break pour charger le gibier si on le souhaite. Tout l'habitable est en tôle non peinte, brut, l'ensemble est froid et très bruyant.

DEER HUNTER

Norma Jane

Femme de Dundee et comme on le verra plus tard, meurtrière amatrice. Norma Jane : magnifique rousse aux yeux bleus est la fille d'une famille d'actionnaires australiens ayant fait faillite dans l'exploitation d'une concession dans la Dépression Indienne. Sous des dehors féminins et fragiles elle est animée par une formidable énergie et un goût de vivre forcené forgé dans les conditions impitoyables de la Dépression.

Norma Jane a 18 ans mais elle s'est promis, à la mort de ses parents alors qu'elle en avait 12, de devenir riche avant 20 ans et ce par tous les moyens. Elle n'est pas loin du but. Elevée dans un orphelinat de la Concession, elle travailla tout d'abord 2 ans comme hôtesse dans les trains avant de donner sa démission et, au grand étonnement de ses supérieurs, de payer la caution exigée pour toute rupture de contrat de la part du personnel de la traction dont les études ont été payées par la Compagnie. (En fait on croit savoir qu'elle « succomba » aux avances d'un vieux Pan-Américain éleveur de bœufs et lui extorqua l'équivalent de la caution en menaçant de tout révéler à sa femme ; l'affaire fut étouffée).

Norma Jane rencontra Dundee il y a 6 mois dans une réception où elle s'était glissée sans y être invitée. Comme le maître d'hôtel voulait l'expulser elle fit grand scandale en proposant de payer sa « place » par un strip ease qu'elle commença sous les regards courroucés des femmes des gros actionnaires de bonnes familles qui ne manqueraient pas de faire cesser le spectacle au grand dam de leurs époux.

Dundee fut amusé et la prit sous sa protection en même temps que dans son lit. Trois mois après ils se mariaient dans une station perdue non loin de l'ex-concession de ses parents : JC Station, tenue par des missionnaires Néo. Dundee avoue lui-même qu'à l'époque il se fit piéger par la belle aventurière et que ce mariage fut une erreur. Mais cette relative réussite sociale ne satisfait pas cette belle ambitieuse qui maintenant vise plus haut.

La plupart du temps, Norma Jane se contente de jouer de ses charmes pour se faire aimer de son entourage. Son principal moyen pour arriver à ses fins est le charme, occasionnellement elle fait preuve d'autorité mais toujours en dernière solution.



ARMA 86

Elle semble bien s'entendre avec tout le monde à une exception près Sam, le secrétaire/homme à tout faire de Dundee auquel elle voue une haine inexpugnable et qui le lui rend bien. En effet, il semble que seul Sam ait pu percer à jour les plans de la belle rousse, qui essaye depuis de le faire licencier.

Fiche de Norma Jane

Physi 11

Psyc 16

PdV 22

Mait 25

Adapt 15

Man 8

Pdep 36

Tend Comp/glace 3

Commu 18

Tech 9

Notes : Vertige & peur de l'eau

La rousse explosive

Norma Jane compte sur les joueurs, ou tout au moins sur l'un d'entre eux pour mettre en place un plan qui trotte dans sa tête depuis quelques temps. Norma Jane n'est pas bête, elle est même loin d'être sotte et elle se rend bien compte que les liens du mariage ne sont pas assez solides pour retenir un homme comme Dundee et que ses charmes ne lui permettront pas longtemps de conserver sa place auprès du riche actionnaire. Norma Jane va donc tenter de séduire un personnage (peut importe son sexe) ; elle est prête à tout et le convaincre d'assassiner Dundee afin de devenir l'héritière légitime de son fabuleux empire.

La rousse séductrice

Le GA (non pas Gracie Azimuté !) va donc choisir sa cible en tout début de scénario. Il peut la choisir lui-même ou s'en remettre au hasard ou encore choisir le joueur ayant la « maîtrise de soi » la plus faible pour que la tentative ait le plus de chances de réussite.

On appliquera strictement les règles sur la séduction. Dès que le GA (non pas Gothique Avantage !) « sent » qu'un person-

nage est tombé dans les filets de la belle rousse il fait en sorte d'isoler les deux personnages pour que cette dernière expose son plan.

Deux possibilités vont alors s'offrir à notre machiavélique GA (*non pas Godelureau Adroit !*). Soit le personnage accepte le plan de Norma Jane et se débrouille pour l'exécuter. Soit il refuse vertueusement... et intelligemment et l'on verra la suite.

Le crime ne paie pas...

Si Dundee est victime d'une tentative d'assassinat de la part d'un joueur, il réagit comme il se doit en faisant appel au service de sécurité d'Africana qui emprisonnera immédiatement et pour une durée de 10 ans le criminel.

Les autres joueurs réagiront en « leur âme et conscience » et en fonction de la définition de leur personnage. Tout personnage convaincu d'avoir participé ou aidé de près ou de loin la tentative d'assassinat sera accusé de complicité et condamné*.

Le crime peut payer

Si Dundee est assassiné, le joueur jubile et s'apprête à profiter de son crime. Or, ici comme ailleurs le crime ne paie pas, ou alors il faut le faire faire par d'autres ! Car si les joueurs ou le joueur criminel accepte d'accompagner Norma Jane jusqu'à un dôme, la belle rousse aura tôt fait de les dénoncer à la sécurité comme les assassins de son cher et tendre époux ! La seule façon de s'en tirer pour les joueurs assassins sera donc, soit de se débarrasser de Norma Jane et de Sam et d'abandonner l'Atari dans les bas-fonds d'un dôme. Soit de quitter le bord avant un dôme c'est-à-dire avant que Norma Jane ne les dénonce.

Du côté des honnêtes

Si un joueur refuse de participer au plan de la belle Norma Jane, cette dernière lui demande d'oublier cette conversation, fruit selon elle de sa passion pour le personnage qui lui fait oublier les règles les plus élémentaires de la morale (libre au pigeon de croire en la romance). Norma Jane de son côté essaiera immédiatement de se débarrasser de l'imbécile honnête amant (ou amante). Le moyen le plus simple sera de saboter sa combinaison au moment d'une sortie ou de simuler un accident de chasse. Sitôt dit sitôt fait, la belle Norma Jane se mettra immédiatement en chasse d'une autre proie

* A cet égard un module spécial sortira à la rentrée chez Jeux Actuels il s'intitule les TRAINS BAGNES et comporte tout ce qu'il faut savoir pour poursuivre une campagne, alors qu'un ou plusieurs personnages tombent sous le coup d'une arrestation et d'une condamnation au sinistre Train-Bagne.

pour faire aboutir son plan infernal.

Là encore la seule chance pour le malheureux honnête amant est de tout raconter à Dundee qui ne se fera pas prier pour agir rapidement en faisant débarquer la félonne rousse au premier dôme venu. Ainsi se termineront les agissements malsains de Norma Jane la rousse au cœur de pierre (écrasons une larme émue).

Dundee

Armateur de l'Atari et richissime actionnaire de l'Australasia ; c'est lui qui organise le safari et engage les joueurs, c'est aussi lui dont la vie est menacée.

Dundee fit fortune dans le commerce des cadavres pour les sinistres chaudières de Lady Diana. Sa Micro-C⁸ à la verticale de l'ancienne Indochine regorgeait de charniers glacés et il profita de cette aubaine pour en faire une des plus riches de la fédération. Depuis il voyage, laissant à un comité d'experts la charge de gérer ses affaires.

Le Kid, qui à une époque travailla dans la même branche d'activité rencontra plusieurs fois Dundee. Si un joueur pense à consulter les récents interviews du maître de la C⁸ de la banquise il pourra lire quelques mots sur Dundee. Pour le Kid, « Dundee est un capitaine d'industrie courageux et plein d'ambition qui tranche sur les actionnaires bornés et frileux des Compagnies continentales, il mériterait presque d'être un Banquisien ».

De mauvaises langues et quelques journaux à scandales imprimèrent que Dundee avait trempé dans d'importants trafics d'héroïne du temps de la filière d'Atlantic Station (Voir scénario n° 1) mais aucun journaliste ne put jamais prouver ses dires et Dundee gagna tous ses procès.

Dundee est un petit homme (1m60) svelte et aux muscles secs mais bien développés. C'est un Eurasien aux cheveux plaqués noirs et curieusement, aux yeux d'un vert profond. Dundee est sportif et son intérêt pour la chasse est avant tout à prendre comme exploit humain. Dundee n'est affligé d'aucune faiblesse ou peur « classiques ». C'est-à-dire qu'il peut voyager hors des rails sans problème, ne nourrit aucune haine raciale vis à vis des Roux et n'a qu'une peur modérée de l'eau.

Par contre Dundee est un joueur dans l'âme. Si un autre participant est affligé de cette même faiblesse les voyages à bord de l'Atari se passeront en parties sans fin. Dundee ne nourrit pas de passion particulière pour le régime des glaces et même, à bien des égards il trouve que ce système ainsi que la présence des glaces sont une aberration pour l'homme. Mais Dundee ajoutera aussitôt qu'il ne croit pas à une autre société pour l'instant et « que tout autre changement amènerait une vie encore plus terrible et puis après tout, n'est-ce pas grâce aux glaces que j'ai fait fortune ? »

En résumé Dundee est plutôt un cynique sympathique, toujours le mot pour rire, ne respectant rien et surtout pas les autorités ni les institutions ; il se révélera bon vivant et bon camarade de chasse. Mais en affaires ou aussitôt que ses intérêts sont menacés il devient sans pitié et n'accorde que très peu de prix à la vie d'un homme.

L'attitude de Dundee vis à vis des Roux est tout à fait honorable. Il les considère comme de véritables descendants des hommes et accepte totalement leur présence ainsi que celle de demi-roux. Simplement, en bon homme d'affaires, ils ne l'intéressent pas. Les Roux, c'est bien connu ne pouvant être d'aucun bénéfice sauf pour les esclavagistes et les trafiquants, ce qu'il se refuse d'être. Par contre il condamne très sévèrement les Adorateurs du Soleil et plus particulièrement les Rénos de Fraternité I, les jugeant de dangereux fanatiques prêts à sacrifier des millions de vies humaines pour une chimère.

S'il remarque le manège de Norma Jane autour d'un ou d'une des joueurs(euses) il demande simplement qu'on soit discret. D'ailleurs, ajoute-t-il à l'intention du nouvel élu, Norma Jane est une vipère plus dangereuse qu'un cobra (sic) et il avait l'intention de demander le divorce à la fin de ce safari. Les joueurs seront en droit de demander une explication à propos des « Vi paires » et des « Ko Bra », car après tout ces reptiles n'existent plus que dans quelques rares zoos.

A la suite de la première tentative d'assassinat Dundee déclara qu'il a donné des ordres depuis très longtemps pour que sa mort ne reste pas impunie et, ajoute-t-il, « avec l'argent dont je dispose, il faut bien comprendre que mes assassins joueront contre 200 ou 300 millions de dollars, c'est à dire contre le Pouvoir. Un mois, un an après ma mort, au coin d'un quai, à Kmpolis ou au fin fond de la Sibérienne on les retrouvera et puis rideau, on n'échappe pas à la force de l'argent, même au delà de la tombe ! ».

Cette petite mise en garde est en fait dirigée contre les joueurs susceptibles d'accepter le marché de Norma Jane, et contre Norma Jane elle-même. Les joueurs doivent comprendre qu'accepter le plan de la belle rousse s'est automatiquement courir à la mort.

Fiche de Dundee

Phys 16
Psc 18
PdV 32
Mait 36
Adapt 12
Man 11
Pdept 96
Tend Lib/glacé 3
Commu 17
Tech 18
Notes Joueur et peur du soleil

Sam

Sam est à la fois le cuisinier et le valet de chambre de Dundee. C'est surtout aussi son homme

de confiance et son confident. On dit que Dundee le sauva de l'esclavage dans les mines de pavots du Triangle d'Or, à moins qu'il ne s'agisse de ses propres mines de cadavres. En tout cas Sam voue une adoration sans faille à son maître, prêt à se faire couper en morceaux pour lui. Louable intention car Sam n'est pas très violent, mais extrêmement cultivé, d'une patience infinie et d'un sang-froid à toute épreuve.

Il vous une haine et un profond mépris à Norma Jane qu'il a tout de suite percée à jour ; Norma Jane le lui rend bien d'ailleurs et s'obstine à le traiter comme un vulgaire domestique un peu demeuré alors qu'il est bien plus que cela.

Sam est relativement libre vis à vis de son maître qui le traite comme un secrétaire et un ami. Il ne se gêne donc pas pour dire ce qu'il pense de Norma Jane. Par contre il reste de marbre si on l'interroge sur Dundee. Si les Tueurs sont identifiés, Sam, à l'inverse de son maître, prendra la menace très au sérieux mais refusera obstinément d'en expliquer la raison.

Il ne participera pas aux chasses, préférant de loin rester à bord de l'Atari.

Fiche de Sam

Physi 10
Psc 15
PdV 20
Mait 25
Adapt 18
Man 17
Pdept 80
Tend Comp/glacé 4
Commu 13
Tech 15
Notes Absence de rails et superstitieux

Notes : Tous ces renseignements ne sont bien sûr, pas disponibles pour les joueurs sauf s'ils se lancent dans une minutieuse enquête sur le passé de leur patron et de ses compagnons. Par contre, on s'inspirera de ces quelques notes pour jouer ces PNJ avec le plus de réalisme possible en glissant de temps en temps une information, lâchée comme par mégarde par Dundee ou Norma Jane ou bien en permettant qu'un joueur gagne l'amitié de Sam et que ce dernier lui fasse quelques confidences sur sa patronne ou l'origine de la fortune de son patron.

L'Atari possède une petite bibliothèque où les joueurs pourront trouver des articles sur le mariage de Dundee et les sources de sa fortune, ainsi que, en cherchant bien (demander un test) une coupure d'un journal à scandale soulevant les hypothèses quant aux trafics de drogue de Dundee.

Si les joueurs fouillent pour une raison ou une autre la chambre de Dundee et plus particulièrement son secrétaire, (le meuble pas le personnage), ils pourront trouver après un test positif un morceau de papier froissé portant mention du signe du Serpent (voir le chapitre les Assassins).

Jean-Pierre Pécau