

hors-série  
**SCÉNARIOS**



**DI DENT**

le **MOOK** de la culture rôliste et plus si affinités

- L'Appel de Cthulhu
- Bloodlust (officiel)
- La Brigade Chimérique (officiel)
- Devâstra : Réincarnation (officiel)
- Luchadores (officiel)
- Terra Incognita (officiel)
- Wûrm (officiel)

- Sombre (officiel)
- LSR
- Deadline
- Polaris
- Barbarians of Lemuria
- aides de jeu : écrire et bien préparer son scénario



Mon boucher me le disait encore la semaine dernière,  
**«il m'en reste, j'vous en remets ?»**

Et avouez que l'idée est plaisante. À tel point que je m'étais dit «hé! Pourquoi ne pas puiser dans notre stock de scénarios pour proposer un hors-série pour Noël !?». Ce ne serait pas idiot de reprendre la maxime de mon boucher pour l'adapter au JDR. Je suis sûr que ça lui ferait plaisir (même s'il n'est pas rôliste. Quoi qu'il faut se méfier, ils sont partout ces gens là, il paraît).

Mais après réflexion au sein de la rédaction, on s'est dit que non ! On proposera du neuf ma bonne dame ! Oui, mon boucher parle comme ça aussi, c'est un cliché ambulante. Du neuf et de l'officiel même ! La machine se lance, le hors-série est décalé pour l'été....et nous y voilà.

Vous tenez donc entre les mains une compilation de scénarios qui nous ont plu, écrits par des auteurs reconnus ou tout simplement des passionnés talentueux. Ils ont bien voulu participer à notre premier hors série alors que l'équipe rédactionnelle travaillait en parallèle sur les numéros #5 et #6 de Di6dent.

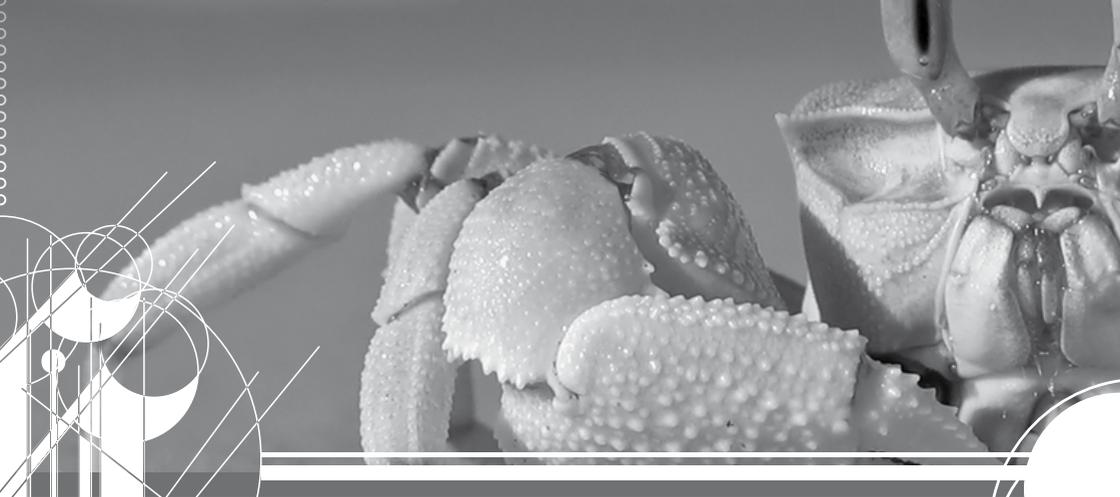
Un **GRAND MERCI** à eux donc, pour nous avoir accompagné dans ce projet et nous avoir permis de vous proposer ce beau sommaire : riche, ludique et varié.

Je suis sûr que vous y trouverez votre bonheur. Et la meilleure façon de leur dire merci, n'est pas simplement de lire ces scénarios, mais de les faire jouer.

Et si le tout vous a plu, il nous en reste. **On vous en remet ?**

Vincent Ziec  
et la rédaction de DI6DENT





# Sommaire

- |    |  |     |  |
|----|--|-----|--|
| 6  | <b>LA CRÉATION DE SCÉNARIO</b><br><i>pour les nuls</i>       | 53  | <b>DEVÂSTRA: RÉINCARNATION</b><br><i>Trishula (officiel)</i>                             |
| 9  | <b>LA CUISINE</b><br><i>scénaristique</i>                    | 61  | <b>LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX</b><br><i>Soufre &amp; Salpêtre</i>                         |
| 26 | <b>BARBARIANS OF LEMURIA</b><br><i>Cœur de Silex</i>         | 72  | <b>TERRA INCOGNITA</b><br><i>Maudits Engrenages ! (officiel)</i>                         |
| 34 | <b>WÛRM</b><br><i>Par delà le Fleuve de Glace (officiel)</i> | 80  | <b>L'APPEL DE CTHULHU</b><br><i>Et, enfin, l'homme blanc permit nos retrouvailles...</i> |
| 44 | <b>BLOODLUST</b><br><i>La Saison des Reptiles (officiel)</i> | 105 | <b>LA BRIGADE CHIMÉRIQUE</b><br><i>Le Livre (officiel)</i>                               |



# .ours

Rédacteur en Chef : Vincent Ziec  
Comité de Rédaction : Vincent Ziec, Julien «Narbeuh» Clément, Ludovic «Heuhh» Papaïs, Matthieu «Celewyr» Carbon, David «davidalpha» Robert, Julien «J2J» De Jaeger

Autres rédacteurs : Benoît Attinost, Rafael Colombeau, François Lalande, Laurent «Bob Darko» Devernay, Stéphane Treille, Romain «Rom1» d'Huissier, Willy Favre, Julien Heylbroeck, François-Xavier «Xaramis» Cuende, Guillaume «Tuin» Agostini, Etienne Goos, Sébastien «Wenlock» Delfino, Rodolphe «Rodi» Bondiguel, Philippe Badury, Johan Scipion

Illustrateurs : LG, Olivier «Akae» Sanfilippo, Sébastien «Wenlock» Delfino, Yann Lieby, David «davidalpha» Robert, Julien De Jaeger  
Maquette et Direction Artistique: Julien De Jaeger

Remerciements : LG & John Doe, Emmanuel Roudier, Benoît Attinost, Laurent Rambour & Pulp Fever, Johan Scipion, Akae, Franck & les XII Singes, les Éditions Sans Détour, le SDEN, les organisateurs de la convention IncantD100, Damien Coltice et toute l'équipe de Casus Belli

---

**114 LUCHADORES**

*Quebradora (officiel)*

**121 SOMBRE**

*Bring me Sun (officiel)*

**135 DEADLINE**

*Souvenirs, souvenirs*

**144 POLARIS**

*Game over pour Déméter*

---

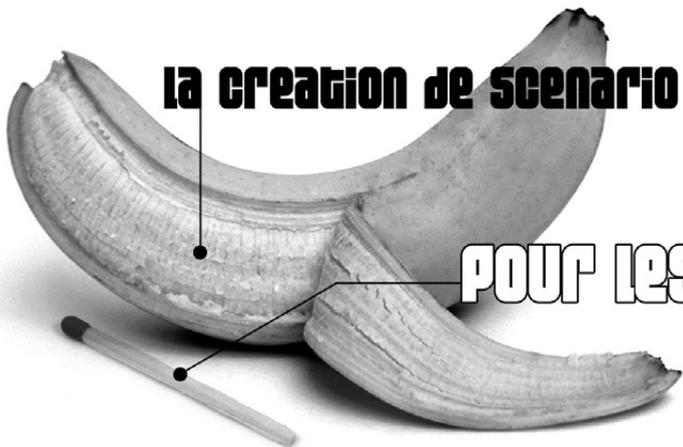
DI6DENT est publié par **plansix**  
85, rue d'Arras - Les Hauts d'Aix - B5  
62 160 Aix-Noulette  
plansix@di6dent.fr

distribué par Millennium  
www.millenniumdist.com

---

*L'éditeur et la rédaction ne sont pas responsables des articles, qui n'engagent que leur auteur. Toutes les illustrations contenues dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.*

*Si vous êtes éditeur, auteur, distributeur, studio de création, et que vous voulez voir vos productions abordées dans nos pages, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos réalisations (sous format physique ou électronique) à l'adresse de la rédaction, ou à prendre contact avec nous par e-mail à [redaction@di6dent.fr](mailto:redaction@di6dent.fr)*



## la création de scénario

## POUR LES NUIS

### un bon artisan a de bons outils

Alors bon. Reprenons. Les bananes flambées... Tssss. Ok. Mais ce n'est pas le plus important. Ce qui est important, impératif, obligatoire ce sont ces deux choses : la deadline et le nombre de signes. Après la phase de brainstorming qui aboutit sur des idées génialissimes comme celle-là, arrive la phase de rédaction. Mais c'est loin d'être la dernière. Il y a un tas de petits camarades, relecteurs, maquettistes, illustrateurs, imprimeurs (aussi appelés boucs émissaires dans le jargon râlisto-forumiste), distributeurs et boutiquiers qui passent derrière vous. Et donc, si vous rendez en retard ou que vous vous laissez aller sur les signes, ce sont eux qui vont devoir rattraper le coup. Souvent, je lis sur le Net des joueurs/clients/rôlistes qui s'emportent sur les retards. Mais vous n'imaginez pas, même pour une traduction, le nombre d'intermédiaires à passer avant de pouvoir sortir. Souvent, les validations (oui, « les ») prennent un temps fou car les Américains et les Anglais ne considèrent pas le marché français comme étant une priorité. Bref, **le nombre de signes et la deadline.**

Ensuite, il y a des petits trucs basement techniques à connaître. Par exemple, les éditeurs, ce sont tous des hipsters. Donc, ils ne peuvent travailler que sur Mac, bien entendu. Or, les textes enrichis passent relativement mal entre un bon vieux PC bien solide et le gadget bleu fluo (qui ne plante jamais sauf quand il plante) qu'on appelle un Mac. On préférera donc sauvegarder un fichier en .rtf et on évi-

*Ding ! Nouveau message dans votre boîte de réception.  
« Salut Benoît.  
On va faire un supplément sur les bananes flambées. Ça va être super. Un truc de folie. La préparation, qui les achète, comment ça se mange, la contrebande de bananes, les différentes recettes pour la partie règles et trois scénarios. Est-ce que tu peux en faire un sur le thème ? 40 000 signes, rémunéré en peaux de banane (chez Diédent, ils payent en reconnaissance éternelle), payé le 11 du mois d'après la parution, si possible pour avant-hier ? Ça te branche ? Ok. A+ »*

*Je regarde mon compte en banque, puis la liste des impayés (aussi appelé, « je comprends pas ça aurait dû arriver » ou « Je m'en occupe demain, promis ! »)... en peaux de banane... pourquoi pas, ça me changera des cacahuètes.*

tera toutes les fioritures (**en se limitant aux gras et italiques**). Le reste sera de toute façon viré par un maquettiste furieux (les maquettistes sont toujours furieux) qui vous maudira jusqu'à la septième génération. De même, prenez l'habitude de virer toutes les mises en forme automatiques. On me souffle à l'oreille que certains éditeurs poussent leurs pigistes à utiliser des titres et autres styles. C'est, à mon humble avis, une connerie. Vous êtes rédacteur, pas maquettiste. Votre boulot, c'est de rendre un bon texte et rien d'autre.

Il y a un tas d'autres petits trucs comme ça qui permettent de faire gagner du temps à tout le monde (majuscules accentuées, pas de majuscule après deux points, Pas De Majuscules Qui Le Font Bien), etc. Idéalement, une fois le produit terminé, un retour de votre correcteur pourra vous aider à progresser et à éviter de refaire les mêmes fautes (idéalement... malheureusement ça n'arrive presque jamais ou pire, le relecteur, en cas de problème va aller chouiner chez l'éditeur au lieu de vous contacter directement).

Une fois le texte terminé, vérifiez le nombre de signes, pleurez et coupez tout ce qui est superflu (si !). Ensuite, passez les logiciels de correction. *Cordial* est pas mal pour les dicos et le style, mais la vraie bombe de la correction, non ce n'est pas Madame X, dominatrix dans le XIVe, mais *Antidote* de Druide. Il est dépouillé, mais c'est à ce jour le meilleur logiciel de correction que je connaisse (je suis ouvert aux suggestions si vous avez mieux). Une fois cette moulinette passée, **une vraie relecture** (avec vos yeux, idéalement sur papier) **s'impose**. Il ne vous reste qu'à envoyer votre œuvre à l'éditeur en demandant qu'il accuse réception (Si. C'est con, mais ça évite pas mal de problèmes que d'accuser le petit Réception). Les hurlements que vous entendrez par la suite sont ceux du relecteur et du maquettiste (oui, le relecteur aussi est toujours furieux).

## jet de Bibliothèque

Hum... alors donc... les bananes flambées... Voilà voilà...  
Deux cas de figures : soit le sujet et le jeu vous inspirent naturellement et il n'y a pas de problème pour commencer la mise en forme de votre scénario. Soit le sujet (ou le jeu, ça arrive) est réellement bidon et là, une seule solution, **la recherche**. Il y a toujours quelque chose à tirer d'un sujet. Google est bien entendu votre ami. Honnêtement, tapez bananes flambées dans Google, cliquez sur la recherche d'images.

Si vous êtes diabétique ou au régime, vous êtes mort... D'un autre côté, avec un tel arrière-goût de Grand Marnier, ça doit permettre de tout faire passer. Vous me suivez ? Si je devais faire avaler du poison à quelqu'un sans qu'il le sente et détruire les preuves (brûlées par l'alcool)... Non... Pas logique. Le poison serait détecté dans le cadavre par la suite. Poubelle. D'un autre côté, si je mettais du combustible dans le Grand Marnier, ça ferait des bananes sacrément explosives non ? Mais qui serait la cible ? Le riche banquier amateur de bananes flambées ou le cuisinier venu allumer lui-même l'alcool trafiqué ? Qui serait la victime collatérale de l'histoire et quelles fausses pistes cela pourrait créer ? Est-ce par hasard que le serviteur, ou la femme du banquier étaient enduits de cette crème ignifugeante ? Ne serait-ce pas une vengeance d'un client du banquier, qui, désespéré et grugé, a tenté de s'immoler, il y a quelques années, mais n'est pas mort ?

Bien entendu, c'est de la recherche brute. Les bananes pourraient très bien servir à faire passer des pierres précieuses ou de la drogue. L'une d'elles pourrait se retrouver au Prisu du coin, expliquant ainsi pourquoi madame Lamerichel voit des éléphants bleus et saute à pieds joints sur Kiki, son yuki nain à nœud rose. De plus, le sujet est rarement aussi naze (mot clef : rarement). Mais l'idée est là. Au fil de vos recherches, vous allez tomber sur un ou plusieurs éléments qui pourront être repris directement ou indirectement (voir plus bas). De plus, même si le thème imposé vous passionne, **quelques recherches ne peuvent pas faire de mal**. Si le scénario se passe dans notre monde à notre époque, le « streetview » encore une fois de Google est un outil idéal. Par exemple, lorsque j'ai rédigé des scénarios pour *COPS* ou celui du *Livret de Découverte* pour *Within*, qui se passe à Manchester, dans le New Hampshire, j'ai « visité » presque tous les lieux quand c'était possible. J'en ai tiré un tas de descriptions réalistes et même quelques idées. Je ne suis jamais allé dans ces villes, mais j'ai chopé des éléments « qui font vrai » pour donner un semblant de réalité. Idem pour les noms des PNJ... Lorsqu'il s'agit d'un monde imaginaire, le Livre de Base du jeu reste ouvert pendant presque toute la rédaction. J'y pioche des éléments concrets que je développe juste un peu. Cette préparation de la rédaction peut prendre des années. Je m'explique. Rien ne vous interdit de faire mûrir une idée, de la garder au chaud dans un coin de votre tête ou sur un carnet (c'est mon cas, je n'ai pas de tête) pour l'adapter le moment venu à une commande. **Rien ne se perd et consciemment ou pas, votre idée reviendra au bon moment.**

## j'adore qu'un plan se déroule sans accroc

Vous vous rappelez de Madame Larosière, professeur de français à gros chignon que vous aviez en cinquième ? Oui. Elle. Celle qui utilisait des expressions comme : « C'est fort de café » ou « Autant que faire se peut... ». Elle vous avait expliqué qu'avant de vous lancer dans une rédaction, il fallait **faire un plan ou agencer vos idées**. Vous l'avez fait une fois, deux fois et puis ensuite vous avez décidé que c'était une perte de temps. Nop. Faux. Au contraire. L'heure que vous allez passer à rédiger un plan à base de titres et de mots-clés va vous faire gagner de nombreuses heures et, surtout, elle va vous permettre de rédiger sans vous perdre en chemin. Vous vous rappelez des deux impératifs du début ? La deadline et le nombre de signes ? Un plan va vous aider à les respecter. **Une fois que vous avez décidé des différentes parties de votre scénario, attribuez un nombre de signes à chacune** et respectez-le. Ne vous faites aucune concession. Si vous dépassez, coupez ou recommencez !

L'intérêt supplémentaire, c'est que comme vous savez où vous allez dans votre histoire, vous dégagez de la mémoire vive dans votre cerveau pour éventuellement penser à des petits détails marquants ou issus de vos recherches. Savez-vous que, par exemple, Manchester est réputée pour la médiocrité de ses restaurants ? C'est con, mais c'est un truc qui peut rester à jamais dans les souvenirs de parties de vos joueurs (combattre le Maaaaaaaal toute la journée pour se rassasier devant... un morceau de viande bouillie à la sauce menthe...). Si si, ça marque ce genre de détail.

## de la matière et de la transformation de la matière

Il m'est arrivé de lire une campagne, d'arriver au tiers et de me dire que c'était ultra chiant et qu'il ne se passait rien. Le jeu était super, l'univers aussi, l'histoire de la campagne aussi... mais c'était chiant. Creux. Vide. Le néant. Il n'y avait rien à se mettre sous la dent, à exploiter, à noter en particulier. Je déteste ça. Lorsque je rédige un scénario, j'essaie toujours de donner de la matière au MJ. À lui, ensuite, d'en faire ce qu'il veut. Il peut parfaitement l'ignorer ou l'exploiter à fond, mais au moins elle est là. J'aime ajouter des encadrés appelés « Et si... » qui

suivent des pistes de trames secondaires. La restriction du nombre de signes oblige à synthétiser et à gérer cette matière. Ce n'est pas un roman, mais du matériel de jeu (certains auteurs l'oublient un peu des fois). La lecture peut être agréable, bien entendu, mais elle doit être **utile et utilisable**. Si vous rédigez un scénario de tournoi essayez d'observer les MJ en train de le lire. Si les feuillets sont couverts d'annotations, vous avez des chances d'avoir pondu un truc bon (ou au moins inspirant). Ensuite, lorsqu'il est joué, gardez à l'esprit qu'**entre ce que vous aviez en tête, ce que vous avez rédigé et ce qui est joué, il y a trois univers**. Vous n'imaginez pas le nombre de fois qu'un joueur est venu vers moi en me disant : « Putain, j'ai adoré la poursuite et comment il fallait utiliser les peaux des bananes flambées pour faire glisser les monstres ! ». Là, gardez votre calme, respirez un grand coup, souriez et prenez le compliment pour ce qu'il est : un compliment. Le joueur est content et même s'il n'y avait pas de poursuite, de monstre et de peaux de banane dans le scénario d'origine, peu importe : le joueur est content et c'est ce qui compte. Rien d'autre.

## entertainment

Hou le vilain mot en anglais ! Mais il résume assez bien ce que j'ai à l'esprit lorsque j'écris (en général). Je comprends tout à fait qu'on puisse préférer une approche plus littéraire, plus philosophique, plus élevée dans la rédaction. Ce n'est pas mon cas. **Je veux m'amuser et surtout donner des outils pour que les autres s'amusent**. Je ne partage pas l'avis consistant à considérer le JdR comme une forme d'art. Non. C'est un jeu. Et j'essaie toujours d'aller dans ce sens. Cet article, par exemple, avait pour vocation de vous donner les petits trucs d'un rédacteur « chevronné » (c'est pas moi qui le dit, mais **Di6dent** : ils m'ont eu à la flatterie), tout en vous amusant ou au moins en vous faisant sourire. Pour un scénario, c'est pareil. Inspirez, amusez, jouez avec votre lecteur et ne vous prenez pas trop au sérieux, même si la trame de votre histoire l'est. De toute façon, votre texte dans les mains d'un autre, ça sera comme Grüntug, le meuble IKEA : même avec un plan et les bons outils, ça ressemblera jamais à ce que ça devait être en théorie.

Bon, je vous laisse, ma femme, je ne sais pas pourquoi, veut que je lui fasse des bananes flambées avec cette nouvelle bouteille de Grand Marnier... gloups...

# La cuisine scénaristique

LES P'TITS "PLOTS" DANS LES GRANDS



Parce qu'il est prévu pour être **joué autant que raconté**, un scénario de jeu de rôles ne s'écrit pas de la même manière qu'une nouvelle ou un script de film. L'originalité de la cuisine rôliste naît en fait d'un mélange subtil de dramaturgie classique, de "narratologie" moderne, de game-design, d'animation et d'art du conte. C'est une gastronomie très variée, parfois délicate et toujours participative, dont la principale difficulté est d'harmoniser les saveurs alors que le JdR est souvent une auberge espagnole, chacun mettant la main à la pâte alors que seul le chef sait à quelle sauce elle va être mangée.

Et si certaines tablées se contentent fort bien d'improviser avec ce que leur MJ a dans son frigo narratif, voici une recette synthétique pour vous rendre tout cela digeste et vous permettre -suivant le temps que vous comptez passer aux fourneaux- d'agrémenter un scénario surgelé ou de mitonner un véritable festin. Toute la première partie de cet article est donc consacrée l'art de mijoter des scénarios ludique, et la seconde aux différentes méthodes pour réchauffer et servir ceux qui sont déjà tout cuits.

## prenez une intrigue bien mûre

Pour pouvoir vous mettre aux fourneaux, commencez par trouver **une intrigue qui vous plaît et vous inspire**. À ce stade, aucun autre critère ne compte : cette idée peut avoir été piquée dans un film, inspirée par vos joueur ou dégotée dans l'encart ci-contre, elle peut être mille fois rebattue ou si originale qu'elle en est perturbante, l'important c'est qu'elle vous fasse envie. Parce que vous allez y passer du temps et que, même avec une bonne méthode, vous ne pourrez pas tout intellectualiser ni maîtriser tout le processus, le point de départ doit au bas mot vous exciter vous : on s'occupera plus tard de plaire à vos joueurs.

Vous tenez votre début d'intrigue ? Alors disposez-la dans la marmite de votre crâne et **laissez mijoter à feu doux** : une idée a besoin de temps pour s'épanouir. Documentez-vous si cela vous inspire, rêvassiez-y, faites-vous un peu de cinéma, dormez dessus à l'occasion et arrosez de jus ludique ou narratif si vous avez l'impression qu'elle s'assèche : imaginez les décors et les ambiances, l'apparence et le comportement des PNJ, ce qui pourrait faire

une belle scène, un obstacle périlleux ou une épreuve ludique inédite... Durant cette phase de mûrissement, la meilleure question à se poser reste "que pourrait-il arriver d'intéressant ?" : de fun, de trépidant, de dramatique, de mystérieux, d'effrayant ou d'épique ? N'ayez aucun scrupule à piller tout ce que vous aimez (on ne crée jamais à partir de rien) et ne vous astreignez qu'à **noter vos idées** pour ne pas les perdre.

Ce n'est que lorsque vous aurez des idées plein la tête et un paquet de notes en vrac qu'il sera temps d'organiser un peu et de trier si besoin, en vous posant quatre questions essentielles pour bien prendre conscience des enjeux de votre histoire...

## Que voulez raconter, au juste ?

Pour éviter de découvrir plus tard que la partie enquête nuit à votre ambiance d'horreur ou que les PJ peuvent échapper à votre dilemme moral en cassant la gueule à tout le monde, prenez le temps d'identifier clairement **le propos essentiel de votre histoire**. Demandez-vous ensuite comment vous allez traiter ce thème : sur quel ton, dans quel genre, par quel procédé ou de quelle manière. Vous pourrez alors noter en tête de vos notes "C'est une histoire de (votre thème) racontée (de telle manière)" : cette brève note d'intention sera votre "nord", le point de repère fondamental grâce auquel vous orienter durant l'écriture ou le jeu. Et si vous prenez le risque de raconter plusieurs choses à la fois, priorisez fermement vos différentes intrigues ou vos différents thèmes.

## Où commence votre histoire ?

Parce que les événements et la manière de les raconter sont deux choses distinctes, l'intrigue naît généralement d'un contexte qui précède le récit, ce que la dramaturgie appelle "**la situation initiale**". Bien l'établir va surtout vous permettre de déterminer où vont débarquer les PJ : dans une situation stable et paisible (les ennuis n'arrivant que plus tard), durant les lents progrès d'un plan séculaire, dans une poudrière n'attendant qu'une étincelle ou au milieu d'événements déjà largement engagés ?

Une enquête criminelle, par exemple, introduit généralement les protagonistes après le crime et consiste principalement à comprendre comment l'intrigue en est arrivée là ; à l'inverse, un scénario-catastrophe part d'une situation à peu près stable avant de la faire violemment basculer.

## intrigues PRIMEURS

Quelques bonnes adresses où trouver des idées fraîches :

les «**36 situations dramatiques**» recensées au XIX<sup>e</sup> siècle par Georges Polti  
<http://jdr.la/drama>

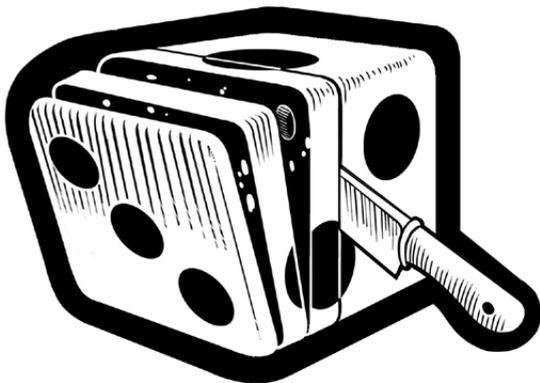
la **Scénariothèque** regroupe un peu plus de 2000 scénarios pour quelques centaines de JdR : il est assez facile d'y piocher un synopsis et, pour plus de dépaysement, je vous recommande chaudement la méthode consistant à adapter un scénario quelconque pour un jeu complètement différent (une enquête de **COPS** jouée avec **Vampire**, une aventure **Cthulhu** pour **la Brigade Chimérique**...),  
<http://www.scenariotheque.org/>

**Eureka : 501 Adventure Plots to Inspire Game Masters** est un supplément universel de Engine Publishing, disponible en PDF pour moins de 17\$,  
<http://jdr.la/eureka501>

les «**Plot Generators**» des sites anglophones «**archetypewriting**»  
<http://jdr.la/archetype>

ou «**seventh sanctum**»  
<http://jdr.la/7sanctum>

**The Big List of RPG Plots** de S. John Ross  
<http://jdr.la/plots>  
(en anglais mais en téléchargement gratuit), ou sa traduction française  
<http://jdr.la/intrigues>



## une pincée DE VOCABULAIRE

Pour éviter de nous perdre dans des termes que l'on considère souvent, à tort, comme des synonymes, commençons par définir un peu de quoi on cause...

Le **scénario** n'est que la base prévisionnelle d'une partie de jeu de rôles. S'il est structuré autour d'une **intrigue** composée des événements qui s'y dérouleront et qui peuvent être résumés en un court **synopsis**, le scénario développé doit également intégrer les **épreuves ludiques** que les joueurs devront affronter pour faire avancer le récit, tout l'**univers fictif** (que la narratologie appelle «**diégèse**») au sein duquel se produira l'aventure (décor, accessoires, personnages secondaires...) et du matériel de **narration**, qui est la manière dont tout cela sera raconté lors de la partie, et qui nécessite donc des indications d'ambiance, de role-play, de mise en scène... Ce n'est qu'une fois que le scénario aura été **joué** -c'est à dire modifié par les joueurs, vécu par leurs personnages et effectivement narré conjointement par toute la table- qu'il formera effectivement un **récit** complet.

## Que viennent faire les PJ dans cette galère ?

À quoi vont-ils jouer ? Quel sera l'objectif principal des personnages-joueurs dans ce scénario, les épreuves ludiques qu'ils devront remporter et les moyens à leur disposition pour l'atteindre ? La plupart des aventures étant bâties autour d'un **conflit** (les enquêteurs cherchent à déjouer le complot des sectateurs, les voleurs à s'emparer du trésor des Templiers...), assurez-vous de formuler clairement à quoi ou à qui s'opposeront vos PJ. Faites aussi en sorte que votre conflit présente un **double-enjeu** : quelque chose à gagner et quelque chose à perdre ("vaincre l'envahisseur leur apportera la gloire mais la défaite détruirait leur cité natale").

Si vous connaissez déjà vos joueurs et leurs perso, vérifiez que l'intrigue leur correspond et qu'il y aura de la matière à jouer pour tout le monde. Mais surtout, parce qu'il aura une influence sur la structure de votre scénario, envisagez dès à présent le **degré de liberté** offert aux personnages : suivront-ils un parcours tracé, auront-ils le choix des armes ou seront-ils carrément libres de fixer leurs propres objectifs ?

## cuisinez POUR EUX

Pour obtenir une histoire qui intéresse vraiment les joueurs et les PJ, le mieux est encore de les faire participer à sa conception. Dès que vous avez une idée d'intrigue, proposez leur un concept qui ne révèle pas trop vos intentions («Ça vous dit de jouer un braquage en partant de la fin ?») et laissez-les broder dessus en créant leurs personnages, voire même un «groupe» uni, sous votre discrète direction. Vous connaîtrez alors leurs envies et pourrez puiser dans leur idées pour développer un scénario qui les concerne vraiment. Il faut s'y prendre un peu d'avance mais ça rend de grands services pour créer une campagne, par exemple.

## Avez-vous des contraintes ou des objectifs secondaires ?

Si votre scénario doit avoir des **fonctions narratives** (introduire un nouveau perso ou un nouvel univers, point de bascule d'une campagne, former un "one-shot" auto-suffisant), **ludiques** (tester un système de combat, mener en convention ou par le net...) ou **sociales** (souder un groupe, initier de nouveaux joueurs...), mieux vaut les connaître dès le départ et les intégrer à l'intrigue : le joueur débutant incarnera alors le prince en danger, mettre en valeur l'aspect textuel de votre partie par mail ou forum via une intrigue éminemment littéraire... Ne considérez pas les contraintes techniques comme des limites, mais comme des points d'appuis et intégrez ce que vous savez de votre public, des joueurs comme de leur personnages. Et ne vous embêtez à rédiger qu'autant que nécessaire : le scénario est un exercice de conception, pas de littérature.

(Et si vous écrivez pour publier, consultez les bons conseils de Benoît Attinost en page 6.)

## Votre intrigue est-elle trop complexe ?

Cette question mérite toujours d'être posée parce qu'on oublie trop souvent que, lors de la partie, les joueurs auront au moins à trouver des solutions aux obstacles immédiats, un personnage à gérer et à incarner en plus de tenter de comprendre l'intrigue. Comme dit Robin D Laws : « *Ne compliquez pas l'histoire : les joueurs vont faire ça eux-mêmes* ». Contentez-vous donc, au départ, d'une **intrigue principale claire** et éventuellement d'une intrigue secondaire optionnelle que vous pourrez larguer en route si la première suffit à occuper vos joueurs.

## cuisinez POUR EUX

Pour obtenir une histoire qui intéresse vraiment les joueurs et les PJ, le mieux est encore de les faire participer à sa conception. Dès que vous avez une idée d'intrigue, proposez leur un concept qui ne révèle pas trop vos intentions ("Ça vous dit de jouer un braquage en partant de la fin ?") et laissez-les broder dessus en créant leurs personnages, voire même un "groupe" uni, sous votre discrète direction. Vous connaîtrez alors leurs envies et pourrez puiser dans leur idées pour développer un scénario qui les concerne vraiment. Il faut s'y prendre un peu d'avance mais ça rend de grands services pour créer une campagne, par exemple.

## découpez SELON L'OSSATURE

Avec l'aide de votre note d'intention, commençons par résumer la masse de vos idées en un **synopsis de moins de 3 lignes**, fixant votre ligne directrice pour la suite (notez-le sous votre note d'intention).

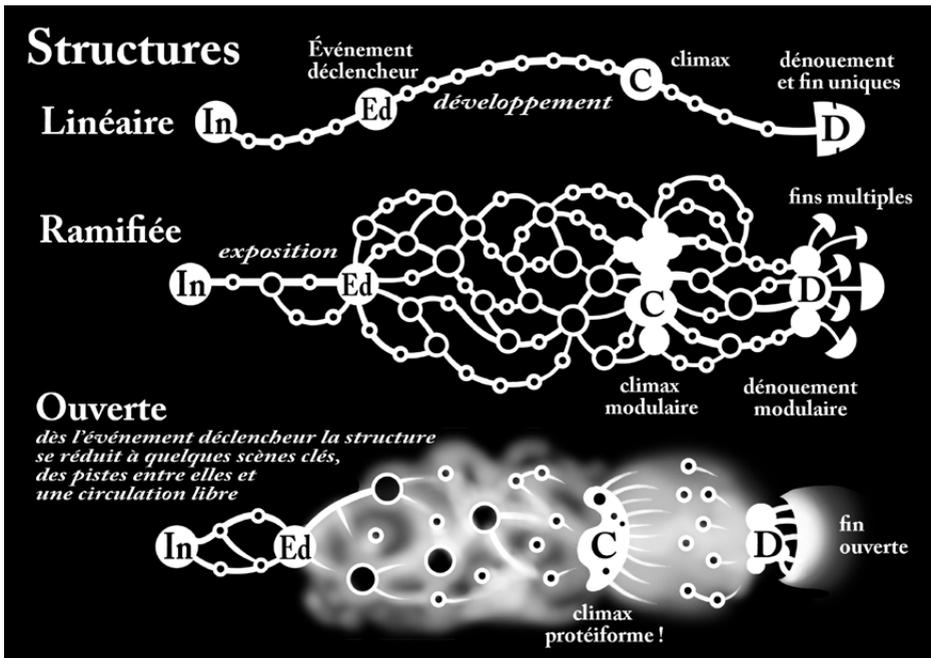
Vous devriez ainsi y distinguer les 3 (ou 4) moments les plus importants de votre scénario, que la dramaturgie appelle les **"nœuds dramatiques majeurs"** : l'événement déclencheur qui lance l'histoire, le cli-

max marquant son point de bascule et le dénouement qui la résout. Si vous trouvez 4 "NDM", c'est sans doute que vous avez introduit un *"twist"* (voir *"Émincer autrement"*) et si vous en trouvez d'avantage, votre histoire est probablement trop compliquée.

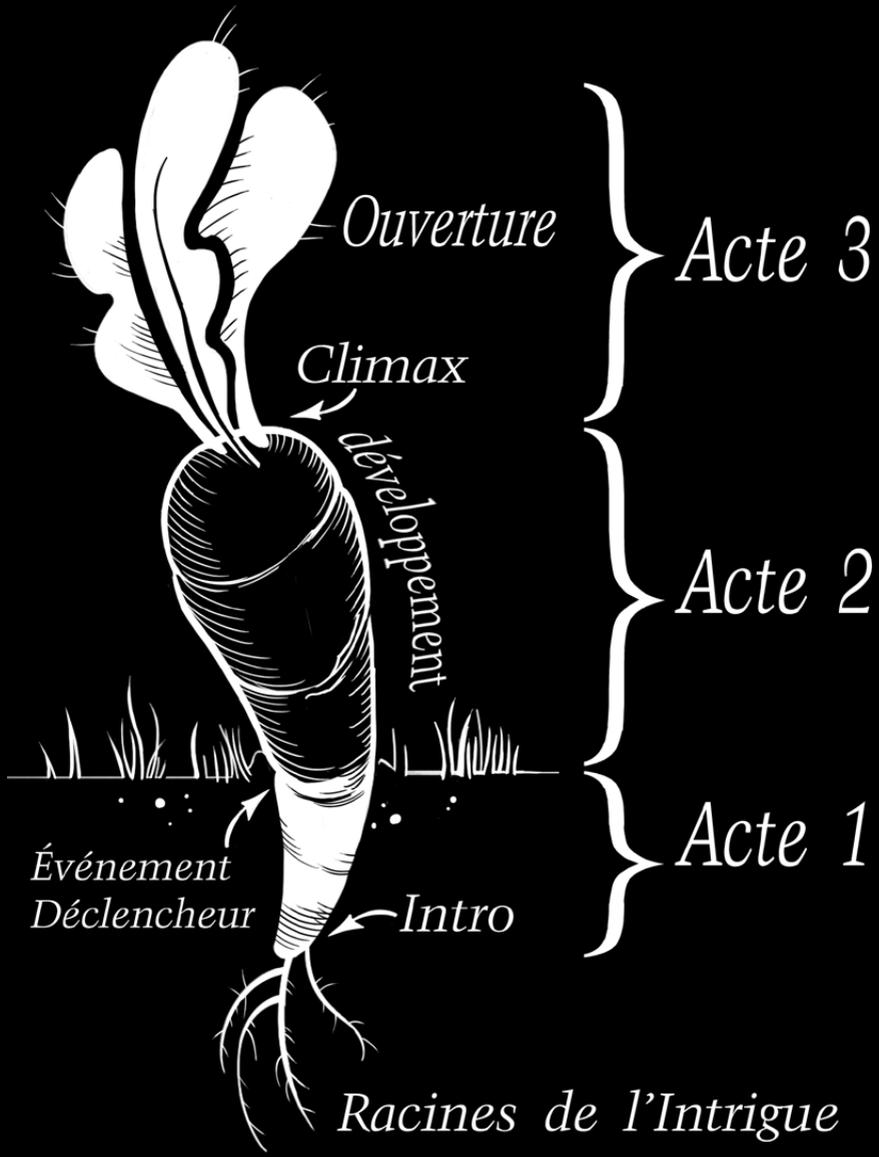
Ces trois nœuds étant par ailleurs **les seuls passages obligés de l'aventure**, nous allons nous appuyer sur eux pour concevoir une structure en **trois actes** (principe millénaire et toujours fonctionnel), chacun bâti à partir de son moment-clé, à commencer par la scène la plus importante de toutes...

## Le Dénouement

Commencer par écrire "la fin" permet de fixer un but ludique et narratif à votre scénario. C'est le dénouement qui, à l'issue de l'acte 3, donnera un sens à l'histoire en exprimant votre propos et résolvant l'intrigue, donc le conflit inhérent à l'aventure et l'objectif des PJ. Pour atteindre des sommets de tension dramatique, le grand final peut prendre la forme de la **confrontation** tant attendue avec l'Ennemi (au roleplay soigné), d'une **révélation** fracassante (qu'il vous faudra amener finement pour maintenir la surprise), d'un **choix** cornélien (il ne doit donc pas y avoir de solution "confortable") ou d'un peu tout ça à la fois, mais il faudra concevoir des enjeux élevés et votre meilleure mise en scène pour que cet ultime **défi** cristallise tout ce que votre histoire devait raconter.



Dénouement



Mais le "résultat dramatique" que vous comptez produire ne pourra être **réellement fixé qu'en termes d'émotion** (exploit épique, horreur vertigineuse, découverte bouleversante, victoire amère, tragédie sanglante), puisque la scène finale sera sans-doute celle que les joueurs vont le plus modifier...

D'abord parce que **les PJ y arriveront de façon très variable** suivant la marge de manœuvre que vous leur laisserez, les indices découverts et résultats obtenus auparavant. Vous devrez donc envisager les manières les plus probables d'aboutir à votre dénouement : par quels chemins (donc depuis quelles autres scènes), selon quel timing, avec quels objectifs et moyens, quelles informations, mais aussi "dans quel état". Ensuite, à vous de décider si ces variantes peuvent chacune produire un final aussi intéressant que libre et déboucher sur l'émotion espérée, ou s'il faudra prévoir des moyens de corriger le tir pendant le jeu (nous y reviendrons).

Mais, surtout, **définir le dénouement n'implique pas forcément de déterminer l'issue du scénario** : ce sont plus probablement les choix et performances des PJ lors de l'ultime épreuve qui vont conditionner la fin de l'histoire. Rien ne vous empêche évidemment de truquer le match pour qu'il produise une conclusion "dramatiquement" intéressante, mais "jouer le jeu" offrira à vos joueurs la satisfaction particulière de mériter leurs victoires.

## Le "Climax"

Maintenant que vous savez vers quel final tend votre scénario, passons à son point de pivot, qui se situe généralement à la fin de l'acte 2 (qu'on appelle "développement"), lorsque la tension dramatique atteint un premier sommet avec **la révélation du conflit**. Le "climax" est le premier affrontement direct avec l'ennemi, le moment où les investigateurs comprennent le but de la machination, l'arrivée à la Forteresse des Ténèbres : l'instant où les protagonistes réalisent l'ampleur des enjeux et prennent (en pleine face) la mesure de l'opposition. Et, ludiquement parlant, il se manifeste le plus souvent par **une défaite ou une fausse victoire** (ce n'était pas le bon suspect, la troupe ennemie n'était que l'avant-garde d'une vaste-armée...).

C'est ainsi, presque toujours, l'occasion d'un choix : qu'il exige des PJ qu'ils tranchent parmi des options mutuellement exclusives (prendre parti, sacrifier ou préserver quelque chose), qu'il leur impose de modifier leurs objectifs ("découvrir le coupable"

devient "arrêter le coupable", "détruire le monstre" se réduit à "sauver leurs fesses", "comprendre ce qui se passe" débouche sur "intervenir"...), ou que, comme à la plupart des héros classiques, on ne leur demande que de s'affirmer (passer à l'action, reprendre l'initiative, risquer le tout pour le tout...), un "climax" doit être **un moment décisif**.

Là encore, vous appuyer sur le thème et le ton prédéfinis pour votre aventure vous permettra de créer une scène efficace, c'est-à-dire assez cohérente pour donner un sens aux péripéties de l'acte 2, rappeler quelques bases de l'introduction pour faciliter la formulation d'un objectif et donner l'élan nécessaire pour propulser vos personnages à travers l'acte 3, jusqu'au dénouement.

## L'événement déclencheur

Si tout le premier acte consiste à "l'exposition" de la situation initiale, de l'environnement, des protagonistes et des enjeux, l'événement déclencheur doit être le catalyseur, la rampe de lancement qui va projeter l'histoire en avant et, de la phase de découverte, **faire passer les joueurs à l'action**. Et la meilleure façon de le faire est par le biais d'une épreuve ludique, si possible une menace soudaine qui manifestera l'accélération du rythme et incitera les personnages à prendre le taureau par les cornes, le tout souligné par la mise en scène (brusque modification du décor, changement de musique, de lumière ou d'atmosphère, réactions des PNJ...).

Elle devra en tous cas être **emblématique de l'enjeu** du scénario et, si elle débouche sur une demi-victoire avec autant de perte que de gain (l'adversaire s'enfuit mais les PJ capturent un sous-fifre, leur véhicule s'est crashé mais leurs passagers sont saufs, la négociation échoue mais leur apporte une information stratégique...), elle démontrera tout à la fois l'importance du danger et la réalité de leurs options, motivant les PJ à aller de l'avant.

## Retourner comme une crêpe

Un scénario en 4 actes contient cette fois un "twist", un retournement de situation à la fin de l'acte 3 qui démontre que la résolution du conflit n'était que faux-semblant et rebondit sur un quatrième acte et un nouveau dénouement. La technique est particulièrement savoureuse dans les scénarios d'enquête, de stratégie militaire et de conspiration, lorsque "comprendre l'intrigue" est le principal enjeu ludique.

## Arrière-goût

Si vous placez votre dénouement avant la fin de l'acte 3, vous allez dégager du temps après la résolution de l'enjeu ludique pour vous concentrer sur la narration : une ou deux scènes d'épilogue (enterrer les compagnons tombés au combat, rendre compte à l'Impératrice, inventorier le butin...) permettront alors de mettre en valeur les conséquences, de faire l'état des lieux avant un prochain épisode, de souligner ou de nuancer l'émotion pour prolonger l'impression laissée par votre histoire.

## garnir GÉNÉREUSEMENT

Si vos trois nœuds dramatiques majeurs devraient pouvoir s'enchaîner logiquement, ce sont les actes entre eux qui vont créer le challenge ludique et la tension narrative en intercalant rencontres, obstacles, adversaires et fausses-pistes. Les scènes plus ou moins optionnelles ainsi placées entre vos points de passages vont alors être développées comme des pistes d'élan vers ces nœuds, selon un schéma plus ou moins linéaire, ramifié ou carrément ouvert qui, s'il restera probablement invisible aux joueurs, servira au MJ tant pour la préparation que pour garder le fil lors du jeu. Et la **structure** de votre scénario va ainsi dépendre essentiellement du pouvoir décisionnel que vous voudrez y offrir aux joueurs...

## La liberté est le sel du jeu

Plus vous laissez les joueurs libres de leurs mouvements, moins vous aurez les moyens de planifier et de ciseler le contenu de vos actes, mais plus ils pourront les développer à votre place et s'impliquer dans la narration : **c'est autant une question de partage du pouvoir narratif que de genre ludique.**

En contraignant le déroulement des événements, une structure plus ou moins linéaire permet de prévoir en détails la mise en scène et les challenges de chaque scène, favorisant le rythme et le jeu, ce qui convient parfaitement aux aventures d'actions débridée, d'horreur sanglante, les scénarios catastrophes et, de manière plus générale, toutes les intrigues nécessitant que les PJ réagissent plus qu'ils ne réfléchissent. L'histoire sera par contre **ramifiée** si elle implique que les PJ enquêtent, négocient et fassent des choix (personnels, moraux ou stratégiques), chaque décision créant un nouvel embranchement (qu'il faudra ensuite raccorder vers le nœud dramatique suivant).

## émincer AUTREMENT

Évidemment, la structure ternaire héritée d'Aristote n'est pas la seule manière de découper un récit : ce n'est que la plus simple. Voici quelques alternatives, mais gardez en tête que plus le découpage sera complexe, plus il demandera d'efforts de mise en scène pour que les joueurs s'y retrouvent et plus il pèsera sur leurs choix ludiques...

## En deux coups de cuillères à «plots»

Les scénarios très ouverts peuvent être résumés à seulement deux actes. Après l'exposition et l'événement déclencheur, les personnages sont alors libres de leurs objectifs, la «révélation du conflit» pouvant se réduire à la conception d'un plan d'action, résolu dans une unique séquence de dénouement. Rien ne vous empêche néanmoins de placer un objectif intermédiaire qui apportera une surprise pour former un «climax».

## Amuse-gueule

Un prologue, précédant la véritable introduction par une scène apparemment déconnectée de l'intrigue, peut faire pénétrer vos joueurs dans l'histoire en deux étapes. Que vous leur narriez un petit conte, leur lisiez un texte rédigé à l'avance (allez-y franchement, n'attendez même pas le silence pour forcer leur attention) ou que vous leur fassiez brièvement jouer d'autres personnages, faites en sorte que ce prologue soit prophétique et marquant («...et Roger est le dernier à périr sous les griffes du monstre ! Quelques temps plus tard, vos personnages habituels arrivent à leur tout dans la région...»).

## Entrée épicée

Une introduction «*in media res*» consiste à commencer par l'événement déclencheur, et parfois même juste après : pour favoriser une immersion brutale et la «mise en jeu», on attaque en pleine scène d'action et l'exposition ne se fera qu'ensuite, par flashbacks ou par investigation des joueurs sur «comment en sont-ils arrivés là». Le collègue Brand en a compilé 119 en pdf téléchargeable sur son blog.

>>> <http://jdr.la/introsbrand>

Enfin, une intrigue **ouverte** va plutôt étaler des situations problématiques entre les rares passages obligés, de moins en moins développées à mesure qu'on s'éloignera du chemin le plus court entre les nœuds. Des solutions, des ressources et des informations plus ou moins optionnelles seront dispersées sur ce terrain de jeu narratif, générant autant de scènes improvisées à partir du contexte établi, et même les moments-clés ne seront déclenchés que par les actions des joueurs, et devront être assez modulaires pour s'adapter aux variations créées par les PJ.

Mais **une même histoire peut alterner des actes de structures différentes** puisque même un scénario "ouvert" ne l'est véritablement qu'après l'introduction et que les aventures "linéaires" ont elles-mêmes tendance à se ramifier en arrivant vers le dénouement. Le degré de liberté peut en fait varier au sein d'un acte suivant les enjeux narratifs et ludiques : le résultat d'une épreuve pouvant créer des embranchements différents pour la victoire et la défaite, le choix d'un moyen d'action pouvant créer une sous-intrigue ou la seule réflexion des joueurs pouvant soudain ouvrir de nouvelles options.

## Brochettes de scènes

Pour étoffer vos actes sans perdre de vue le nœud dramatique, attribuez-leur une thématique annonciatrice du nœud et qui se répercute à travers les scènes qui y mènent tant d'un point de vue ludique que narratif. L'acte 1 constituant **l'exposition**, c'est généralement une séquence de questionnements et de découvertes que vous pouvez placer sous le signe de l'exploration, de l'émerveillement, du mystère ou des rencontres jusqu'à l'événement

perturbateur. L'acte 2 présente **le développement** et l'accélération de l'action dans une dynamique de recherche (d'infos, de ressources, d'alliés), de construction, de résistance à l'ennemi ou à l'environnement, jusqu'à ce que la tension dramatique montante atteigne le climax, annonçant la descente en piqué de tout l'acte 3, qui est généralement une phase de préparation, de reprise de l'initiative par les PJ, d'élagage de l'intrigue et de précipitation vers **le dénouement**.

Si l'ensemble de l'histoire devrait voir monter **la tension dramatique**, chaque acte devrait représenter une ascension jusqu'au point de bascule. Plus la séquence sera ouverte, moins le rythme sera facile à contrôler et plus le MJ devra manifester la tension par la révélation progressive des enjeux, une menace et une adversité croissante ou une urgence de plus en plus pressante.

Mais ce crescendo n'est pas forcément régulier et se jouera plutôt sur une alternance de scènes d'action de plus en plus tendues (intrusion, poursuite, combat...), de scènes de découverte de plus en plus inquiétantes (rencontres, recherches, enquête, interrogatoire, fouilles...) et de temps de réflexion entre les joueurs qu'il vaudra mieux aiguillonner ou perturber de plus en plus pour maintenir la tension au fil de la progression narrative.

## Jouer à la dinette

Un scénario de JdR n'est pas qu'une histoire, il doit aussi être un parc d'attractions. Un parc "à thème", évidemment, dont les manèges sont tous liés par l'univers fictif et le déroulement d'une intrigue. Mais c'est bien par le jeu que votre groupe va in-



teragir avec l'univers et influencer les événements : le scénariste de JdR devient alors *game-designer*... Tâchez pour commencer de **donner un enjeu ludique** à un maximum de scènes, qu'il y ait le plus souvent possible quelque chose à gagner et/ou à perdre, ne serait-ce que d'amadouer un PNJ pour obtenir un p'tit indice ou de gérer ses ressources en voyage. Si nombre de scénaristes négligent malheureusement cet aspect de "mise en jeu", la meilleure question est pourtant simple : qu'est-ce que vous pourriez inventer d'amusant ?

Pour assurer une certaine cohérence à l'ensemble, exploitez au maximum **les variations sur le thème** de l'objectif global, établi pour le PJ en début de scénario : les enquêtes policières pourraient ainsi être pleine d'exploration de dossiers, d'examens criminalistiques, d'interrogatoires plus ou moins agressifs ou amicaux, de bousculade d'informateurs, de filatures, de poursuites, d'énigmes et de déductions, d'intervention, d'arrestation et même de procès, consistant tous à trouver et faire condamner le coupable à travers des challenges tour à tour physiques, sociaux, techniques, intellectuels... **Changer les paramètres** d'épreuves apparemment classiques peut déjà suffire à varier les plaisirs, que ce soit en corsant les conditions (un combat en pleine tempête, une course-poursuite sur des toits glissants et inégaux), en compliquant les objectifs (prendre vivant un redoutable prédateur, soutirer des informations sans en révéler soi-même), en multipliant les enjeux (négocier pendant un combat, infiltrer l'ennemi pour enquêter) ou en modifiant les circonstances en cours de jeu (le donjon commence à s'écrouler, les adversaires reçoivent du renfort).

N'hésitez pas à **exploiter toutes les ressources de votre système de jeu** : si tous n'offrent certes pas les mêmes possibilités, vos "attractions" seront d'autant plus efficaces que vous en connaissez la mécanique à fond pour en tirer parti. Soyez aussi conscient que, dans nombre de cas, vous aurez à incarner l'opposition et donc à être vraiment, quoique "temporairement", **l'adversaire de vos joueurs** : pour produire des challenges vraiment salés, il ne faut pas y aller avec le dos de la cuillère. Sachant que le jeu, ses succès et ses revers, sera déjà un important facteur d'émotion, un unique challenge aux enjeux élevés et aux objectifs complexes joués dans des conditions difficiles pourrait occuper tout un acte de votre scénario, ou seulement fournir la tension requise par un "nœud dramatique". Et même si l'ouverture de vos séquences ne vous permettra forcément pas de prévoir chaque

défi dans le détail, vous pouvez néanmoins prévoir des complications un peu modulaires et thématiques que vous ajouterez à la volée pour donner de l'ampleur aux différentes situations de jeu.

Ne négligez pas non plus l'intérêt **des accessoires**, qu'on parle concrètement d'armement, d'artefacts magiques, de montures, d'équipement ou d'engins variés : narrativement, ils peuvent déjà participer grandement à l'ambiance de par l'esthétique et le background qu'ils illustrent ("Le chevalier-dragon porte un heaume d'acier bruni dont les fines gravures n'ont pas mêmes été altérées par les batailles..."), les sensations et les émotions qui s'y attachent ("Le manche de votre navette d'exploration vibre soudain sous le frottement brûlant de l'atmosphère..."), le liant social qu'ils créent lorsqu'ils sont la propriété et la fierté d'un groupe. Au bas mot, ils illustreront les mérites, les fonctions et les capacités particulières de leurs possesseurs (et de leurs concepteurs).

Mais ils représentent surtout des enjeux ludiques : **des récompenses à gagner par le jeu pour acquérir les moyens de jouer encore plus**. Le jeu vidéo l'a bien compris : le logiciel de piratage dernier cri (qui ouvrira aux PJ l'accès aux secrets de la méga-corpo) ou la lourde grue surplombant le chantier du Temple Céleste (qu'ils utiliseront pour remanier le décor lors de la bataille finale) sont autant des trophées que de nouveaux jouets, des leviers d'interactions avec l'environnement que vous pouvez faire miroiter et/ou offrir à votre groupe pour renouveler les challenges et varier les plaisirs. Surtout que, comme les décors et les "manèges" ludiques, leur création ne coûte au MJ que l'effort de les définir par les règles : c'est alléchant, tout à fait délicieux, fréquemment addictif et *ça ne mange pas de pain*.

Dans tous les cas, gardez à l'esprit l'importance **d'exposer efficacement les enjeux et les options** qui s'offrent à vos joueurs, pour qu'ils sachent au minimum "à quoi ils jouent" et qu'ils aient la possibilité de faire des choix : si toutes les épreuves ne sont pas forcément "stratégiques", un peu de liberté tactique favorise néanmoins l'implication des joueurs en leur permettant d'influer sur leurs résultats et leur donne les moyens d'ajouter eux-mêmes des paramètres intéressants aux épreuves. Enfin, faites en sorte qu'il y ait des occasions de briller et donc **de la matière à jouer pour tous les personnages** et, surtout, tâchez que l'ultime épreuve soit la seule qui puisse véritablement conditionner la défaite ou la victoire des PJ : pour

**ne pas risquer de bloquer votre histoire sur un jet de dés** raté, tous les autres challenges de votre scénario devraient soit rester optionnels, soit pouvoir être contournés ou retentés autrement, soit pouvoir déboucher sur des échecs aussi intéressants que leurs réussites.

## Leur mettre l'eau à la bouche

Ce n'est qu'une fois que vous saurez précisément ce que racontera tout le reste de votre scénario que vous pourrez efficacement aborder l'exercice particulier que représente **l'introduction** et, parce que les rôlistes à votre table sont autant votre public que les personnages principaux de votre histoire et donc vos co-scénaristes, elle ne peut pas se contenter de "présenter la mission". Votre séquence d'exposition va en fait devoir successivement aspirer votre auditoire dans l'univers fictif, présenter les protagonistes, leur exposer la situation, annoncer le thème comme le ton et, enfin, donner le coup d'envoi de la partie avec un événement déclencheur bien senti. Heureusement que pour faire tout ça, vous avez **tout l'acte 1** et un peu de méthodologie...

Commençons par réfléchir au **point d'insertion des PJ** dans votre situation initiale. Il peut se situer plus ou moins en amont de l'événement déclencheur suivant le temps nécessaire aux PJ pour se familiariser avec un nouvel environnement ou les enjeux de la situation, peu avant le coup d'envoi pour éviter que les joueurs se dispersent et démarer sur les chapeaux de roues ou carrément "*in media res*" (voir "*Émincer autrement*").

Dans tous les cas, la qualité du jeu et l'émulation autour de la table reposeront en grande partie sur l'immersion des joueurs dans la fiction, et cette plongée initiale dans le bain narratif doit donc être aussi sensible et éloquente que possible. Soignez particulièrement la description d'ouverture (on y reviendra), recourrez à des sens aussi intimes que possible (le toucher, l'odorat, le goût) et mettez en valeur l'émotion et le relationnel, multipliez les éléments typiques et/ou familiers et, aussi tôt que possible, intégrez un petit enjeu ludique qui rendra votre intro d'autant plus attractive qu'elle sera interactive (et si possible symbolique de "faire son trou dans l'histoire" : arriver à l'heure au briefing, trouver une place dans la taverne bondée...).

Faites également en sorte que cette première scène stimule (ou au moins "mentionne") les motivations personnelles que vous n'aurez (évidemment) pas manqué d'installer pour chaque PJ, de

façon à ce que tous les personnages soient directement concernés par votre histoire. Une astuce piquée au cinéma consiste d'ailleurs à placer au plus tôt un petit challenge qui titillera justement le caractère des PJ en manifestant votre thème, et donnera aux joueurs l'occasion de "prendre en main" l'histoire en démontrant les capacités de leurs personnages (empêcher une agression avant une histoire de siège, étudier un petit mystère dès le début d'une investigation...).

L'acte 1 devrait ensuite planter le décor en permettant aux PJ de se situer dans le temps (l'heure, la saison, l'actualité...), l'espace (non seulement les lieux mais la géographie, les paysages...) et évoquer la situation générale de manière aussi vivante que possible en exposant clairement le ton et les thèmes du scénario (en s'immiscant dans la plupart des conversations, les rumeurs, les flash d'information...), jusqu'à ce que l'événement déclencheur annonce les enjeux particuliers. À la fin du premier acte, les joueurs sinon les personnages doivent ainsi **savoir "à quoi ils jouent"**, non seulement en termes d'objectifs ludiques mais aussi d'ambiance et d'univers, et donc le genre de contribution narrative qu'on attendra d'eux.

*La plupart des scénarios publiés ne vont généralement guère plus loin, autant pour des raisons de place que d'adaptation. Car la suite du travail repose sur d'autres aspects de la "maîtrise de jeu", et dépend tout autant des aptitudes et préférences de chaque MJ que du goût de sa table...*

## assaisonner ET SERVIR CHAUD

La narration n'est pas qu'une question d'habillage, c'est l'art de mettre en valeur une intrigue d'abord par l'ordre et le point de vue selon lesquels amener les événements et (dans le cas du JdR) décrire des perceptions, mais aussi par l'éloquence de votre roleplay. Car l'essentiel de votre narration va en pratique se traduire par l'enchaînement de comédie et de descriptions orales (voir ci-contre) : après avoir été tour à tour scénariste et *game-designer*, vous voilà **metteur en scène**.

La conception de votre narration sera (encore une fois) plus ou moins large, détaillée et modulaire suivant le genre d'interaction que vous visez avec vos joueurs, mais elle repartira de toutes façons de votre note d'intention et des thèmes développés aux étapes précédentes. Sur cette base, déterminez pour

## pour des descriptions savoureuses

S'il est tout aussi inutile d'espérer tout prévoir que de vous vautrer dans la littérature, vous pouvez par contre esquisser tout ce que vous voudrez dépeindre ensuite, avec plus ou moins de détail selon l'importance de chaque scène (et donc, au moins trois «nœuds dramatiques majeurs»). Là encore, commencez par lister quelques idées, au minimum les informations que vous avez besoin de transmettre à vos joueurs.

Après quoi l'essentiel est de formuler une intention puis d'établir une dynamique qui puisse l'exprimer : du général au particulier lorsque vous voulez situer les personnages dans un cadre ou un événement, du détail remarquable vers l'impression d'ensemble lorsqu'il s'agira de mettre en scène la découverte, l'enchaînement d'indices de plus en plus significatifs si les PJ fouillent ou étudient, le déroulement chronologique d'une action dont ils sont les auteurs ou les témoins...

Interdisez-vous de rédiger pour éviter de vous retrouver à lire alors que vous devriez donner vie à vos descriptions, mais notez quelques termes choisis avec soin pour leur pouvoir évocateur, les deux ou trois sensations principales que devraient ressentir les PJ, un peu de lexique si vous aviez besoin de détailler. Le tout réduit à quelques mots-clés, ordonnés selon le plan de votre future description et notés en marge de vos scènes, devrait vous donner la base nécessaire pour ensuite, durant le jeu, raconter avec élocution.

chaque scène ou séquence un objectif *narratif*, qui va au minimum se traduire par **l'émotion** que vous voulez véhiculer, car c'est là le véritable but de votre mise en scène. Toute la suite ne consiste finalement qu'à préparer des moyens d'organiser votre récit et de transmettre cette émotion.

### Envoyer la sauce

Le **défilement** des événements est votre premier levier, recouvrant à la fois l'ordre, la durée et le

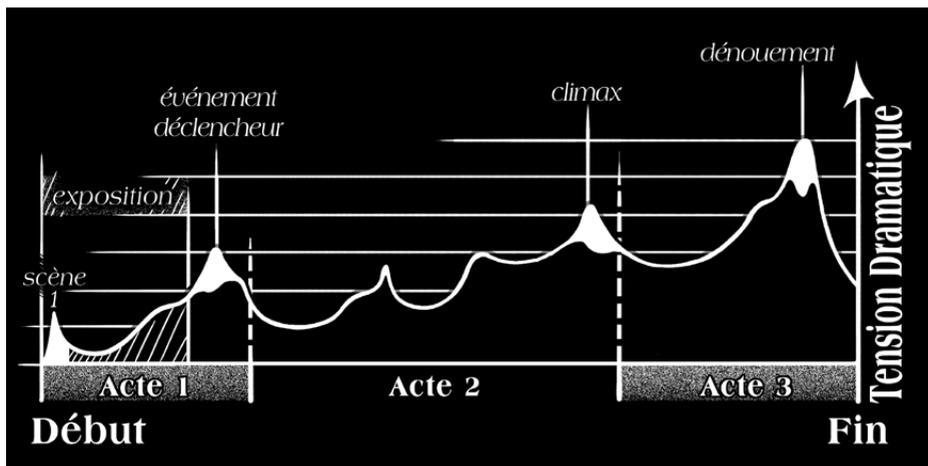
rythme selon lesquels ils interviennent. C'est bien sûr un aspect du scénario que le jeu effectif va largement modifier, mais que vous pouvez considérer comme une "boîte de vitesse narrative" : si toute votre histoire ne peut évidemment pas être scriptée, vous pouvez par contre anticiper les vitesses les plus appropriées aux différents passages de l'aventure, puis **jouer sur l'accélération et le ralentissement du récit** pour produire divers effets...

La tension et l'élan d'une action débridée se traduiront ainsi par l'enchaînement rapide de scènes courtes, voire même découpées entre différentes actions simultanées, sautant d'un joueur à l'autre dans un bel effet de montage parallèle. Et pour filer vraiment à fond de train, réduisez vos descriptions au minimum et forcez les joueurs à réagir du tac-au-tac, donc à l'instinct (si l'un d'eux n'y arrive pas, son perso a raté son tour : passez au suivant) en leur laissant ni le temps de souffler, ni celui de réfléchir.

Un rythme soutenu mais moins échevelé peut également être maintenu en alternant régulièrement le temps de parole : ne vous accordez que des interventions courtes avant d'accorder un unique tour de table aux joueurs, puis de reprendre la parole.

L'avance rapide vous servira lorsque se produiront des successions d'actions répétitives (négocier les différents équipements, épilucher des piles de dossiers, interroger tous les voisins) en sautant sans transition d'instant en jet de dés et de roleplay en brève description. Elle vous permettra par ailleurs de freiner pour mettre en valeur le moment où se produira un fait ou une information d'importance. Retarder et annoncer une confrontation par des indices ou une impression de menace diffuse va aussi permettre de générer le suspense, donc l'inquiétude. Inversement, la surprise et la peur naîtront d'une accélération soudaine de l'action ou, encore mieux, du contraste créé par l'irruption d'un événement dramatique ou violent dans une scène calme ou même comique.

Un ralentissement progressif renvoie généralement les joueurs à eux-mêmes (et à leur fiche), leur rendant implicitement l'initiative. De manière générale, la lenteur donnant souvent l'occasion aux joueurs de réfléchir, de parler entre eux et de vous poser des questions, c'est l'allure qui facilitera l'interprétation des personnages-joueurs et la détermination de leurs objectifs, mais aussi l'enquête, les dialogues, la diplomatie...



De plus longues interventions respectives, tout spécialement des descriptions abondantes et détaillées de votre part, vont également vous donner le temps nécessaire pour transmettre des émotions plus subtiles ou plus profondes, c'est donc aussi le rythme qui favorise l'installation d'une ambiance ou l'exposition des situations, et donc l'emploi de nombre des autres leviers.

Et, bien sûr, n'hésitez pas dégager carrément tous les passages purement utilitaires, dénués d'enjeu ludiques ou narratifs, par une brève explication ou des ellipses, qui vous permettront au passage d'attirer l'attention de votre auditoire sur vos descriptions ("La nuit tombe déjà quand vous atteignez enfin le hameau biscornu niché au cœur de la forêt...").

Tout cela peut être efficacement **préparé sous forme d'indications** qui, notées en marge de vos scènes, permettra de guider largement la manière dont vous mènerez et vous permettra lors du jeu de vous concentrer sur la nécessaire improvisation qu'implique l'art du conte (nous y reviendrons).

La perception elle-même est un formidable outil de mise en scène : parce que **vous êtes les yeux et les oreilles des protagonistes** (mais aussi leur odorat, leur toucher, leurs sensations internes...) vous pouvez largement **influencer leur subjectivité**. Si distiller les informations au compte-goutte vous permettra de souligner chacune et de créer l'interrogation, le doute ou l'inquiétude, vous pouvez tout aussi bien en énumérer des wagons pour saturer les personnages ou noyer les joueurs.

N'hésitez pas non plus à les répartir différemment selon chaque personnage et à les déformer suivant le prisme de leur mentalité et de leurs capacités respectives : il est ainsi logique qu'un PJ particulièrement observateur soit mieux informé que les autres (ce qui ne nécessite pas forcément un aparté, juste de préciser "Toi seul distingues que...") ou que le combattant du groupe évalue chaque rencontre en termes de danger. Par ailleurs, la perception est aussi un **enjeu ludique** : d'abord parce qu'elle passera souvent par des jets de dés ou des questions pertinentes des joueurs, mais aussi parce que "chaque information augmente le pouvoir décisionnel et les possibilités d'action des PJ".

### Un univers aux petits oignons

Si l'intrigue mijotée dans son jeu est votre pièce de résistance, ne négligez pas pour autant la finesse de l'accompagnement et la présentation des plats, car c'est l'enrobage qui marie les saveurs.

En premier lieu, **l'environnement** participera largement à votre mise en scène parce qu'en plus d'être le meilleur moyen de représenter une situation, il est aussi un important facteur d'ambiance, capable de manifester et de suggérer un état d'esprit. Une telle scénographie ludique s'établit d'abord par **l'espace**, lui-même pouvant se traduire par son étendue (les vastes landes boisées, la forteresse insulaire, les tunnels étroits...), son organisation et les moyens d'y circuler (la topographie escarpée des montagnes où sinue un sentier pierreux, le dédale orthogonale des ruelles encombrées, les ascenseurs vertigineux de la tour de lancement, les galeries

concentriques du Palais aux Milles Portes...) autant que par son aspect visuel (son architecture, ses couleurs, ses matières, sa décoration, ses accessoires...). Inspirez-vous largement d'illustrations, de cartes et de schémas pour concevoir un cadre qui soit à la fois un décor évocateur et un terrain de jeu interactif.

Car l'aspect esthétique se traduit justement en *jeu*, par une description qui devra autant à la nature des lieux que vous aurez imaginés qu'aux actions et aux mouvements qui s'y dérouleront, à **ce que les joueurs en percevront** parce ce que vous l'aurez mis en lumière et ce que vous dissimulerez pour leur donner l'occasion de le découvrir.

Prenez le temps d'imaginer les bruits, les odeurs, les matières, les conditions lumineuses (l'éclairage, les ombres, les couleurs...) et atmosphériques (pluie, poussière, vent, températures...), mais aussi tout ce qui peut **animer votre décor**, du ronronnement sourd des machineries à la presse de la foule du marché, en passant par les bruissements de la faune locale, le tangage régulier du palais flottant, la brise dans les frondaisons ou le clignotement perpétuel de la signalisation.

Toutes ces sensations peuvent ainsi contribuer à l'ambiance, plantant les germes et cultivant l'émotion de chaque scène de votre scénario.

Tous **les autres personnages** (non-joueurs) ne seront pas forcément "secondaires" : d'abord parce que si votre scénario est basé sur un conflit, celui-ci ne sera qu'aussi intéressant que l'adversaire. Une bonne histoire, c'est donc d'abord **un beau méchant**, incarnant votre problématique : les tueurs en série représentant la cruauté ou la folie (née bien sûr d'une "enfance affreuse"), le conspirateur personnifiant l'ambition mégalomane ou la rébellion à l'ordre établi, le sorcier annonciateur des forces démoniaques, le monstre mutant né de la pollution ou de la technologie... Ces principes permettent de leur donner assez aisément une psychologie et une apparence puis, en prenant encore une fois le temps d'imaginer un peu, d'en déduire des comportements, des répliques, des aptitudes et même des sbires cohérents avec votre thème et votre histoire. De même, les alliés et les mentors vont souvent incarner les vertus qui aideront vos héros à triompher. Mais les "adjuvants" et autres side-kicks ont également une autre fonction narrative, celle de **"cheval de Troie émotionnel"** par lesquels exprimer vous-même les sentiments que vous voulez induire pour en contaminer les joueurs

(de manière générale, les civils, les victimes et les témoins innocents seront autant d'occasion pour vous de manifester le drame, la souffrance ou le danger). Cela marche d'autant mieux si vous "infiltrez" un PNJ récurrents dans l'équipe des PJ, qui pourra par ailleurs vous permettre, sans quitter la narration, d'influencer les décisions des joueurs ou de les faire réfléchir par ses questions pertinentes ou ses réflexions idiotes.

Dans tous les cas, le véritable intérêt de doter les PNJ non seulement d'une physionomie expressive, d'une attitude et d'une psychologie faite de motivations, de choix propres, d'humeurs et d'opinions, c'est d'offrir aux PJ l'occasion d'interagir avec eux et donc, là encore, de ressentir, d'échanger et d'exprimer des émotions. Aussi brève soit-elle, **chaque PNJ est l'occasion d'une relation** qui vous permettra de peupler votre univers d'êtres sensiblement vivants (la boutiquière volubile, le palefrenier timide, l'employeur méprisant...), mais aussi d'inciter les joueurs au roleplay et à l'implication dans votre univers.

Enfin, ne sous-estimez pas **la crédibilité des détails** : l'odeur de poisson qui imprègne chaque fibre du vieux port, la vilaine pustule qu'on ne peut s'empêcher de fixer sur la joue du mercenaire susceptible, la peinture fraîche sur l'astronef enfin réparé ou les opinions politiques des piliers de taverne. Lorsque vous avez conçu un décor, un personnage ou un accessoire, lui ajouter du lustre, une bagatelle insolite ou la simple marque du temps permettra de le rendre plus sensible, plus vraisemblable et de l'inscrire dans le contexte général de votre univers.



# “Check List”



## Lecture et RE-lecture

*Assurez-vous que la structure du scénario et ses principaux enjeux sont bien clairs dans votre tête en vérifiant que vous pouvez en citer les 3 actes et 4 scènes clés par cœur*



## Intentions

*Sachez quelles impressions et émotions vous voulez transmettre au moins dans chaque scène-clé. Comme c'est (étrangement le plus facile à oublier dans le feu de l'action, n'hésitez pas à l'insérer clairement en marge ou en tête de vos notes.*



## Rôles

*Connaissez les noms, fonctions dramatiques (allié, adversaire, client...) et le roleplay des 4 ou 5 principaux personnages, n'hésitez pas à leur associer des portraits (illus de stocks, acteurs connus...).*



## Mécanique ludique

*Ayez bien en tête les mécanismes nécessaires à vos principales épreuves ludiques (n'hésitez pas à les résumer en quelques notes et le n° de page du livre de règles sur des post-it collés à votre écran) et ce que les échecs et les victoires vont avoir de conséquences narratives...*



## Équipement

*Préparez d'avance tout le matériel pour ne plus avoir à y penser : vos notes, crayons, gommes, dés, écran, papier, fiches, livres... Mais aussi les éventuelles aides de jeu comme les cartes, illustrations, play-list de vos musiques et, si comme moi vous en êtes un adepte, un tableau blanc (ça sert à tout !).*



## Provisions !

*Parce qu'après tout un article à parler de nourriture, ce serait quand-même dommage de crever de faim et de soif pendant toute la séance... :)*

## service à TABLE

Lorsque le scénario est cuit, il vous faut devenir **conteur**, c'est-à-dire le narrateur du récit, l'animateur du jeu et l'acteur incarnant à lui seul l'environnement et tous les rôles secondaires : un art aussi difficile que gratifiant, qui mérite quelques derniers conseils...

## Pré-chauffer

Si vous partez d'un scénario acheté "tout prêt", n'espérez pas pour autant le servir après trois-minutes au micro-ondes : vous allez avoir besoin d'un peu de temps pour vous l'approprier, comblez les manques et le disposer joliment dans les assiettes. Lisez donc une première fois le texte entièrement, puis ménagez le temps de vous en imprégner, d'y rêvasser pour concevoir votre mise en scène et votre mise en jeu (rarement fournies).

## Connaître son menu

RE-lisez le scénario : le but est cette fois d'**extraire les informations scénaristiques, ludiques et narratives essentielles** qu'il vous faudra synthétiser sous la forme de votre choix : surligneurs fluo, notes organisées (titres bien lisibles, numéros ou couleurs pour chaque catégorie), tableau en trois colonnes, power-point, wiki, schéma narratif relié à vos notes techniques et de description, signets dans les bouquins... Choisissez le moyen qui vous va le mieux, c'est principalement le fait de retravailler le texte qui va vous permettre de le retenir et de vous l'approprier. Il ne s'agit pas d'apprendre par cœur, mais d'obtenir une vue d'ensemble qui vous permette d'accéder rapidement aux informations.

Vérifiez en tous cas que vous avez tout ce dont vous avez besoin pour mener et tout ce dont vos joueurs auront besoin pour jouer avec la petite check-list ci-contre. Dans tous les cas, préparez ou sur-préparez autant que vous en avez besoin pour être à l'aise.

## Chandelles et argenterie

La disposition même de la pièce, le plan de table, l'éclairage, l'heure et le jour peuvent tous influencer sur le déroulement de votre partie (combien de séances du vendredi soir gâchées par une rude semaine ?), mais vous avez toujours le recours du décorum. Créez une atmosphère intime dans votre salle de

jeu, ne serait-ce que pour la détacher du reste du monde le temps de votre histoire (d'où, souvent, l'éclairage tamisé et les bougies) et pensez au cérémoniel, aux petits rituels qui donneront à toute la tablée le temps de se mettre dans le bon état d'esprit : une check-list commune ("Tout le monde a sa fiche ? - Oui ! Tout le monde a ses dés ?") qui vous donne le temps d'affermir votre voix, un moment de silence pour se concentrer, un générique d'intro ou une présentation formelle de chaque protagoniste ("Je suis ce soir Bagoran de Marale, chevalier du temple ! - Je suis ce soir Frida-aux-Yeux-Noirs, voleuse sans scrupule ! - Je suis ce soir...").

## Au service des convives

Si tout le travail de conception et de préparation est solitaire, ce n'est qu'en jeu et en groupe que votre histoire va se réaliser. Il vous faudra donc être très attentif à votre auditoire : surveillez leurs humeurs et leurs réactions avec bienveillance, rebondissez sur leurs suggestions, soyez complaisants avec leurs goûts, ménagez leur du temps de parole.

## Dîner-spectacle

Le conte est un spectacle vivant, qui tient au moins autant du théâtre de rue que du récit : il s'accommode fort bien d'interpeller le public, d'imitations mêmes médiocres, d'effets de manche et d'intonations grand-guignolesques... La plupart des MJ ont en fait tendance à sous-jouer, alors que ce médium supporte parfaitement d'en faire des caisses et même de jouer *mal* : l'important, c'est d'animer la séance pour créer l'émulation à votre table.

Déjà, le **jeu théâtral** n'a pas besoin de se limiter ni à l'espace étroit de votre siège, ni au langage, ni à la seule interprétation des PNJ. En tant que narrateur, vous allez incarner tour à tour le petit fortin aux frontières de l'Empire, le vent sur la plaine, le conquérant sanguinaire, son impétueuse monture et la foule de ses victimes, alors allez-y de bon cœur : déplacez-vous, bougez, mimez, soufflez, bruitez, penchez-vous dans les virages ! Trempez la chemise, bon sang !

Par ailleurs, gardez en tête que le **grand-spectacle** ne coûte rien en JdR : permettez-vous tous les effets spéciaux, les explosions et les décors grandioses que le budget interdit si souvent aux autres médias.

Évidemment, préparez et répétez devant la glace autant que vos talents d'acteur et votre éventuelle timidité le requièrent, mais souvenez-vous que tout le monde est là pour s'amuser : votre principale tâche est alors de donner le ton.



vous avez raté un numéro ?  
votre boutique est à court ?



les derniers exemplaires de nos  
anciens numéros sont toujours  
disponibles par correspondance !

<http://site.di6dent.fr/?p=231>



et notre numéro zéro, toujours  
disponible gratuitement en version  
numérique !



barbarians of lemuria  
würm  
bloodlust  
devâstra : réincarnation  
le livre des cinq anneaux  
terra incognita  
l'appel de cthulhu  
la brigade chimérique  
luchadores  
sombre  
deadline  
polaris

Après, la réflexion, place à la détente...  
pour vous, MJ, en tout cas ! Pour vos joueurs,  
nous espérons bien qu'avec ces 12 scénarios vous  
allez les faire passer par tous les états !

# SCÉNARIOS

25

# CŒUR de Silex

SCÉNARIO *BARBARIANS OF LEMURIA*

*Des temples à piller ? Des ennemis à massacrer ? Des trahisons à répétition ? Des voyages exotiques ? Des dangers mortels ? Des femmes sensuelles ? Des montagnes d'or ? Il y a tout ça dans ce scénario barbare ! (et plein d'autres choses, mais on m'a dit de faire une accroche limitée à 300 caractères).*

## Contexte

Ce scénario est prévu pour trois à cinq joueurs dans l'univers de *Barbarians of Lemuria*. Il est bien entendu très facilement adaptable à *Conan d20* ou à *dk2* (et à plein d'autres choses, mais je suis limité en nombre de caractères). Les indications du type *p.XX* font référence au livre de base de *Barbarians of Lemuria* en VF. Il y a de quoi jouer une bonne grosse soirée, mais un MJ dynamique pourra rajouter quelques aventures sur le trajet pour faire durer ça un peu plus s'il le souhaite. L'ambiance sera épique, bien entendu, mais mettra les personnages fréquemment dans une position d'infériorité par rapport à leurs adversaires et une certaine clandestinité ne sera pas de trop. Pour l'inspiration, pensez au film *Prince of Persia* pour les décors, les retournements de situation et la surface de peau dévoilée par Gemma Arterton.

# Introduction

Les personnages sont dans la ville de Sembaris, la Cité des Orchidées Langoureuses, une ville inféodée à Malakut. Ils finissent de boire le trésor de leur dernière aventure et de payer quelques Orchidées pour passer la nuit. Quand soudain (tatatiin !), un homme encapuchonné et visiblement très riche s'approche d'eux. Il s'agit d'Ofal, le Grand Conseiller de la Cité, deuxième homme le plus puissant de Sembaris. La situation est fucking serious : Ashaël, la fille du Grand Prêtre de Gluttog, vient d'être enlevée et emmenée dans les Catacombes par Vazaldric le Fourbe. Ce dernier en a profité pour voler la Dague d'Obsidienne, une relique sacrée du culte de Gluttog. Après vérification, Ofal est convaincu qu'Ashaël est encore vierge (« et ce n'est pas faute d'avoir essayé » pourra-t-il ajouter) et qu'elle est donc destinée à être sacrifiée dans le Mausolée Souillé, sur lequel la ville a été construite il y a des éons et des éons. Pour faire bonne mesure, il rajoute autant d'or que le plus fort guerrier du groupe peut porter dans le deal. Les aventuriers pourront garder bien entendu tout ce sur quoi ils mettront la main (sauf la relique et la virginité susmentionnées, évidemment).

Bon, ben, ils attendent quoi pour y aller ? J'ai déjà cramé 10% de mon quota de caractères<sup>1</sup> pour ce scénario, moi !

## Le Mausolée Souillé

Un sous-fifre d'Ofal peut indiquer la voie à suivre pour rejoindre le Mausolée Souillé : dans une crypte mal éclairée du temple de Gluttog, une trappe permet l'accès à un interminable escalier de pierres millénaires. Après une descente tout aussi interminable, les aventuriers déboulent dans un vaste réseau souterrain fait de basalte poli. Une telle architecture est inconcevable aujourd'hui et ce dédale est proprement monstrueux. Les marques du passage de Vazaldric et de sa captive sont toutefois aisées à repérer. Une demi-douzaine de gros bras les accompagne d'ailleurs. Les aventuriers vont donc devoir les traquer, tout en prenant garde aux Brögnotz qui infestent le Mausolée.

Près du cœur du Mausolée, les aventuriers tombent nez à nez avec Vazaldric et ses balourds. Ashaël n'est plus là ! S'ensuit donc l'explication musclée que les aventuriers attendent depuis le générique et le passage de la taverne. Sur les corps, pas de Dague. En progressant un peu, les aventuriers découvrent que Vazaldric a rebroussé chemin lorsqu'il est tombé sur Zkyguirixx, un monstre titanique qui a élu domicile dans le Mausolée Souillé, que ce dernier lui a mis sa raclée, récupéré la Dague et qu'il a fait prisonnière Ashaël pour son 4-heures, Jabba-style. C'est l'occasion pour les aventuriers de se montrer héroïques, on n'a pas délicatement déchiré les voiles transparents de la tenue d'Ashaël pour une baston de clodos ! Hauts les cœurs !

Si les aventuriers survivent, Ashaël est super contente d'avoir évité la décapitation rituelle et/ou la digestion monstrueuse de Zkyguirixx. Sinon, ben, il est toujours temps d'aller regarder une rediffusion du *Roi Scorpion*.

## Retournement de situation (et des aventuriers)

C'est la fête. Les aventuriers retournent à la surface, remettent Ashaël à Ofal, remettent tant bien que mal la Dague au culte de Gluttog et repartent en ville pour claquer leur récompense. Ofal rajoute une tartine de pommade : « merci aux grands guerriers que vous êtes, la nation est éternellement reconnaissante, que vos reins soient féconds, etc. ».

Dans une taverne borgne, les aventuriers en profitent donc pour écluser des ribaudes et applaudir des bières à l'oignon. « Tiens, c'est bizarre cet arrière-goût dans la bière à l'oignon... Tavernier, ton oignon est moisi ou quoi ? » La vision des aventuriers se trouble, leurs sens commencent à faire la grève. Bref, ils ont été proprement empoisonnés. Ils ont juste le temps de voir Ofal payer discrètement le tavernier avant de sombrer dans le néant. Ils se réveillent sur une dalle froide et humide, à poil et sans matos, pour un...

<sup>1</sup> La Rédac6on s'inscrit en faux quant à cette prétendue pression sur le nombre de caractères pour la rédaction des scénarios. Sur la qualité, oui, là, on ne se cache pas d'utiliser à l'occasion qui des menaces voilées, qui des vexations sur les performances des équipes de rugby...

## Stage de survie dans les égouts

Et oui, il est bien trop tôt pour que ce scénario soit déjà fini (et vos joueurs l'ont bien compris – tout ce passait trop facilement jusque-là). Tout le monde se réveille donc au niveau -3 des égouts de Sembaris, avec un mal de crâne carabiné et plus rien dans la musette : pas une flèche, pas un couteau, rien qui ressemble à du guano de chauve-souris. Et rien pour faire de la lumière non plus, si ce n'est une torche vacillante qui s'éteindra bientôt, cruellement laissée là par leurs tortionnaires...

Comme toutes les villes millénaires, Sembaris a été construite par stratification géologique : on construit du neuf sur de l'ancien, ancien qui se comble parfois imparfaitement de déchets et de boue, les anciennes rues servent d'égouts aux niveaux supérieurs, et plus on s'enfonce profondément, plus on remonte dans le temps. Trouver dans ces villes empilées les unes sur les autres des bâtiments assez hauts pour passer d'un niveau à un autre est délicat et somme toute dangereux (tous les bâtiments souterrains sont au mieux rongés par les eaux, usés par le temps, et le poids des niveaux plus récents fait s'affaisser les niveaux les plus anciens). En examinant le style architectural autour d'eux, les aventuriers se rendent compte qu'ils sont très très profonds, parce que les bâtiments ont l'air très très vieux. Ouhlala, oui, vraiment très très vieux.

Les personnages sont donc dans un endroit dangereux, sans eau, sans nourriture, sans moyen de se défendre, ni de s'éclairer. Tout va donc devenir une épreuve : trouver des matériaux combustibles de temps en temps pour continuer de s'éclairer (ou retrouver une salle avec des champignons légèrement phosphorescents pour refaire du feu), tester les différentes sources d'eau dans le coin et espérer qu'elles ne rendent pas totalement malades, chasser des petits rongeurs et des chauves-souris pour se nourrir, échapper aux goules et zombies qui vivent dans le coin... Ah oui ? On ne vous a jamais dit que c'était un écosystème de choix pour les mangeurs de cadavres, le niveau -3 des égouts ? Ben, voilà, c'est fait. Votre boulot, cher MJ, sera donc aussi de leur mettre régulièrement la pression avec une arrivée inopinée d'un charognard chthonien – pas la peine d'ailleurs d'en faire arriver un régiment tout de suite : sans leurs armes, les aventuriers auront déjà fort à faire à vaincre une poignée. *Vous trouverez les caractéristiques des Morts-vivants page 68 et celles des Goules page 67.* Ce qui leur fera très rapidement aussi rechercher des moyens de se défendre. Et là

non plus, ce n'est pas la grande joie. Remarquez, il y a bien des gros cailloux un peu partout. Et des os. Des fémurs, tout ça. Humains, bien entendu.

Cette scène est certes l'occasion rêvée de mettre vos joueurs préférés dans une situation inédite qui va stimuler leurs instincts de survie (ils vont générer des centaines d'idées pour s'en sortir, ne vous en faites pas), mais c'est aussi pour leur permettre de découvrir l'ancien temple de Gluttog. Au détour d'un bâtiment à moitié effondré ou après s'être caché derrière le premier mur venu, les aventuriers réalisent qu'ils sont dans un temple dont l'architecture ressemble puissamment à celle du temple de Gluttog du début de l'aventure. Les plus versés dans les connaissances divines pourront confirmer cette première impression. Et une grande salle circulaire sera le point culminant de cette visite souterraine inespérée : elle est ornée d'une grande fresque qui explique l'histoire du démon Stagafnuüt (démon du 5ème cercle après Leth-Wallët) (*voir ci-après*) et la prophétie qui indique qu'il est possible de s'approprier la puissance de ce démon en lui absorbant l'âme. Pour empêcher cette prophétie de se réaliser, un puissant prêtre de Gluttog a incorporé le reste de l'essence vitale de Stagafnuüt dans la Dague d'Obsidienne. Ainsi, il était sûr que cette prophétie ne se réaliserait jamais, puisqu'aucun prêtre de Gluttog n'utiliserait la Dague pour tuer un innocent.

Une fois que les aventuriers ont pris connaissance de cette prophétie, il incombe au MJ de choisir de prolonger le stage de survie dans les égouts ou de les en faire sortir.

A leur sortie, Ashaël les accueille, visiblement terrifiée et pourtant toujours autant désirable : Ofal est parti avec la Dague en direction du Temple d'Ankhar il y a deux jours !

## La Grande Explication

Ce scénario est entièrement basé sur l'adage « *les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent* ». Donc voilà. Ofal est plutôt un type sympa. Je ne dis pas qu'il est immaculé comme Blanche-Neige, c'est un homme d'État, après tout. Mais dans le dualisme habituel, il fait quand même partie des Gentils. Pas des Méchants. Les aventuriers sont les proverbiaux œufs qu'il faut bien casser pour déguster une bonne omelette de pouvoir.

En revanche, et c'est bien là où le MJ va pouvoir commencer à se marrer, c'est qu'Ashaël est une Méchante. Une vraie qui pique. Pire : une intelligente. Parce qu'elle a étudié les histoires des Méchants, elle sait que les sorciers qui épatent la galerie avec des déguisements gothiques et des tatouages tribaux, ben ils finissent avec les viscères à l'air, débités en tranche de salami par les plus improbables des barbares. Or donc, un plan germe dans la tête bien faite de ce corps-nichons. Se faire passer pour la Victime, afin de mettre la main sur la Dague d'Obsidienne et soumettre Stagafnuüt dans le Temple d'Ankhmar pour en absorber la puissance. Bien sûr, ça suppose des risques (la proximité des aventuriers d'une part) et des sacrifices (rester vierge d'autre part). Mais entre ça et l'énucléation à coups de bottes ferrées, Ashaël a choisi.

Et le choix, c'est ça : réaliser une fausse prophétie pour faire croire à Ofal qu'il peut détruire la Dague dans le Temple d'Ankhmar, faire miroiter des coquinerias à Vazaldric pour le rendre coupable du vol de la Dague, faire croire à son enlèvement, accuser les aventuriers fausement pour les faire éliminer par Ofal, laisser partir Ofal, s'adjoindre les services des aventuriers pour être escortée au Temple, tuer Ofal avec la Dague (oui, Ofal aussi est vierge), soumettre Stagafnuüt et faire régner la terreur et le chaos, Léodagan-style. Facile, non ?

Bon, il me reste quelques caractères pour vous expliquer le secret de ce scénario. D'habitude, les scénarios à la *Conan* sont très manichéens, ce qui, en soit, n'est pas forcément un inconvénient. Mais surtout, on sait d'entrée de jeu qui sont les Méchants et qui sont les Gentils (il suffit de regarder à qui appartient le sang qui coule dans les trois premiers quarts de l'histoire). Dans ce scénario, ce n'est pas le cas. Profitez-en pour en jouer. Campez un Ofal bien fourbe et une Ashaël bien nunuche. Oui, nunuche : elle ne comprend pas les mots compliqués, elle a besoin de réconfort, la totale. N'oubliez pas qu'elle joue la comédie. Plutôt bien d'ailleurs.

## L'histoire de Stagafnuüt

Stagafnuüt est un démon fucking powerful qui régnait autrefois sur un territoire dans les Monts Besharoon, le Temple d'Ankhmar étant le siège de son pouvoir. Il avait été vomé des Abysses par quelque portail d'une incomparable puissance et avait rapidement établi un culte à son bénéfice. De ce culte, il a étendu un règne de larmes et de



grincements de dents sur les villages alentours, prélevant sur le bétail humain quelques spécimens pour assurer son divertissement (il était compositeur de symphonies pour cris de détresse et de craquements d'os en Si sauteuse).

Quelques années après son arrivée, un petit groupe d'aventuriers en quête divine pour le compte du clergé de Gluttog vint pour lui présenter la facture karmique. On passe les détails héroïques et les 77 jours de combat qui virent s'affronter le Bien et le Mal. Bref, Stagafnuût fut détruit. Presqu'entièrement. Une goutte de son sang restait inexplicablement sur le plan matériel après que le reste du démon fut annihilé. Dans leurs rêves, les aventuriers vainqueurs furent alors tentés par l'ombre de Stagafnuût, qui leur indiqua qu'il pouvait fusionner avec celui qui enfoncerait la goutte de sang restante dans un être pur et innocent sur l'autel d'Ankhmar. Les aventuriers résistèrent tant bien que mal à la tentation et, pour faire bonne mesure et s'assurer que personne ne tenterait d'absorber la puissance de Stagafnuût, la goutte de sang fut enfermée dans la relique la plus sainte du culte de Gluttog, la Dague d'Obsidienne.

Depuis, cette histoire est devenue une légende, puis une rumeur, puis une supposition et a fini par totalement disparaître. Pendant ce temps, dans le temple d'Ankhmar abandonné, l'ombre de Stagafnuût attend...

## La Traque

Bien entendu, je pars du principe que vous avez tous lu l'excellent *Diédent #5* consacré à la thématique du voyage, qui vous permettra d'aborder ce chapitre avec aisance pour des résultats exceptionnels.

Partant de Sembaris et à destination d'Ankhmar, les aventuriers vont :

- **Rejoindre les Monts Besharoon** en traversant les marais fongiques, où le moindre faux pas peut embourber un aventurier jusqu'à la taille où il n'a plus qu'à attendre la terrible morsure des vipères écarlates (page 69),
- **Trouver l'entrée de la vallée de Ktolig**, protégée par les terribles guerriers Gorn qui se sont acclimatés aux conditions montagneuses de la région. Ils ont troqués les tactiques de guérillas de la jungle de leurs ancêtres pour des charges frontales redoutables, armés de haches grossières en pierre,

- **Traverser la passe des murmures**, un chemin tortueux à flanc de montagne, où les bourrasques continues mettent en danger les voyageurs, les empêchant de faire du feu ou d'espérer dormir tranquillement quelques heures,
- **Défaire les mercenaires** qu'Ofal aura laissés derrière lui pour se prémunir d'un éventuel retour à la surface d'aventuriers pénibles, avec option embuscade dans un défilé,
- **Vaincre Qoqodnot**, un être étrange et millénaire qui soumet tous ceux qui passent sur son territoire à une énigme incongrue ou exige une taxe en sang,
- **Traverser le lac d'altitude de Slatt**, une vaste étendue d'eau poisseuse et salée, où il faudra être plus rapide que la tribu locale de pêcheurs ou les vaincre dans un combat lacustre périlleux,
- **Pour enfin apercevoir le bois de Gardan**, où est enfoui le Temple d'Ankhmar. Le bois lui-même est un amas chaotique d'arbres sombres, qui se pressent les uns contre les autres et empestent une odeur tenace de carton mouillé et souillé par des générations de chats errants. Quelques Kraknolls donneront la chasse aux aventuriers pour leur signifier qu'ils sont ici maîtres chez eux.

Tout ce périple peut être joué, en fonction du temps que vous souhaitez y consacrer, soit par une courte scène à chaque fois, en vous basant sur quelques jets de dés pour passer à la scène suivante, soit en consacrant plus de temps à chaque scène et en y développant les effets de la nature hostile et des ennemis sur le groupe d'aventuriers.

Ô MJ complice, retiens-toi de céder à la tentation d'interpréter une Ashaël utile. On sait que tu te ronges les sangs et que souhaiterais aider tes joueurs. Et comme tu as un PNJ sous la main (et plutôt un gros bourrin de PNJ), tu te dis que tu pourrais intervenir quand même. Et bien non ! Ce serait gâcher la surprise de la trahison finale. Donc, retiens ceci : Ashaël doit être le boulet parfait pendant cette phase : elle ne sait pas faire de feu, elle voudrait manger des gâteaux ou faire du shopping, elle tombe dans les ravines, elle perd une boucle d'oreille dans un torrent... Bref, elle est très dépendante des joueurs pour sa survie. Veille aussi à ce qu'Ashaël montre toujours beaucoup de gratitude envers les aventuriers, qu'elle continue d'exprimer sa satisfaction d'être avec eux, qu'elle souligne la chance d'être avec des vrais héros... Les joueurs en viendront donc à vouloir la protéger et à endurer ses bourdes en espérant que la récompense sera à la hauteur. Voilà, une fois que les joueurs en sont arrivés là, ils sont mûrs pour la scène finale d'Ankhmar.

J'entends d'ici ces joueurs suspicieux : « *Mais pourquoi on se traîne Ashaël jusqu'au temple d'Ankmar ?* ». Alors et d'une : les joueurs sortent des égouts avec trois fémurs en guise d'armes et des pagnes en rognures d'ongles. Ashaël a accès à des fonds qui pourraient leur être utiles s'ils ne souhaitent pas mourir de faim à moins de deux heures de marche de Sembaris. De deux, les aventuriers sont portés à croire qu'Ofal leur en veut – et Ashaël joue là-dessus pour signifier qu'elle se sent plus en sécurité auprès de ses héros que dans une ville soudainement hostile. De trois, et si les deux premiers arguments laissent nos aventuriers inébranlés, elle indique qu'elle compte bien se venger de ce traître et lui reprendre la Dague d'Obsidienne, quitte à le tuer elle-même. Si vos barbares ne versent pas la petite larme en voyant la naissance potentielle d'une nouvelle héroïne, c'est qu'ils ne vous méritent pas ! Si vous savez déjà que vos joueurs ne vous méritent pas, alors la seule carte existante permettant de rejoindre Ankmar est uniquement compréhensible par Ashaël.

## Ankmar, The Temple of Unambiguous Doom

Le Temple d'Ankmar est perdu au fond du bois de Gardan. Haut de soixante coudées, c'est une aberration de basalte noir nervuré de pourpre. Il devait être terrifiant lorsqu'il était le siège de la puissance de Stagafnuüt, il reste inquiétant un millénaire plus tard dans son silence minéral. L'intérieur est une succession de vastes salles cérémonielles et d'obscurcs cellules de torture. Quelques zébrures d'énergie ont lacéré les murs. Il reste aussi parfois d'étranges marques de griffures sur les murs et quelques morceaux de gibiers frais... De fait, le Temple est protégé par une tribu de Kraknolls, qui y conduisent quelques rites à l'occasion. S'ils n'ont aucun lien avec Stagafnuüt, ils considèrent les lieux comme étant les leurs... et donneront une chasse sans pitié aux aventuriers. Quelques éclaireurs apparaîtront pour tester les aventuriers, puis des vagues les attaqueront – probablement au moment où les aventuriers commenceront à s'expliquer avec Ofal.



SCENARIO BARBARIENS ET LENTURE



Le final dans le Temple est fucking unpredictable, en fonction de ce que les aventuriers feront et de leur rapidité à résoudre des équations du type  $x=2+2$ . Auteur magnanime, je sacrifie mes derniers caractères disponibles pour vous rappeler les forçés en présence et leurs objectifs :

- **Ofal** pense détenir un rituel pour détruire Stagafnuût à l'aide de la Dague (ça ne marche pas) ; des mercenaires l'accompagnent dont l'unique objectif est de maintenir leur patron en vie,
- **Ashaël** doit récupérer la Dague et tuer une personne vierge (normalement Ofal). Par exemple, elle surgira au moment où un aventurier désarmera Ofal pour porter le coup final. Ou elle se mettra en danger et suppliera un aventurier de lui lancer la Dague pour se protéger,
- **Stagafnuût** fusionnera avec la personne qui tuera une personne vierge à l'aide de la Dague. Il sera détruit définitivement si son hôte est tué – et c'est l'unique manière de l'éliminer définitivement,
- **Les Kraknolls** veulent faire partir les humains, en les harcelant.

Bien entendu, il existe plusieurs manières de finir ce scénario. Les aventuriers peuvent échouer lamentablement et laisser Ashaël devenir une Demi-Déesse de la Destruction en Dentelles. Ou bien ils la vaincront dans un final épique et libéreront enfin la Lémurie de la présence de Stagafnuût. Ou bien ils empêchent Stagafnuût de fusionner et il restera donc une menace pour la Lémurie tant que la Dague existe. Ou bien vous voulez entamer une campagne en faisant échapper Ashaël, les aventuriers à moitié morts et Ofal qui révèle dans son dernier souffle l'étape suivante de la conquête du pouvoir de cette vierge occulte dans le scénario suivant : **Sang de lave** (m'étonnerait que Diédent me laisse de nouveau intituler un scénario d'après une chanson de Françoise Hardy).

# Les Figurants

## Ofal, vizir manipulateur

**Attributs** : Vigueur 1 ; Agilité 1 ; Esprit 2 ; Aura 1

**Combat** : Bagarre 0 ; Mêlée 1 ; Tir 1 ; Défense 2

**Carrières** : Noble 1 ; Érudit 2 ; Alchimiste : 1

**Vitalité** : 15

**Points de vilénie** : 2

**Armure** : 2 (armure de cuir)

**Armes** : fouet 1d6

*Interprété par Kevin Spacey*

## Mercenaires Piétaille qui protège Ofal

**Attributs** : Vigueur 1 ; Agilité -1 ; Esprit 0 ; Aura 0

**Combat** : Bagarre 0 ; Mêlée +1 ; Tir -1 ; Défense 0

**Carrières** : Soldat 1

**Vitalité** : 3

**Armure** : 2 (armure de cuir)

**Armes** : épée 1d6

## Vazaldric le Fourbe, sorcier pas si futé

**Attributs** : Vigueur 2 ; Agilité 2 ; Esprit 0 ; Aura 0

**Combat** : Bagarre 1 ; Mêlée 2 ; Tir 1 ; Défense 2

**Carrières** : Voleur 2 ; Gladiateur 1

**Vitalité** : 10

**Points de vilénie** : 1

**Armure** : 2 (armure de cuir)

**Armes** : épée 1d6, arbalète 1d6

*Interprété par Sean Bean (ben oui, il meurt au début)*

*Vazaldric est accompagné de piétaille (identique aux Gardes de la page 82).*

## Ashaël, vierge d'acier dans un corps de velours

**Attributs** : Vigueur 2 ; Agilité 1 ; Esprit 3 ; Aura 3  
**Combat** : Bagarre 2 ; Mêlée 0 ; Tir 3 ; Défense 3  
**Carrières** : Érudit 1 ; Courtisane 1 ; Assassin 1 ; Sorcière 1  
**Vitalité** : 15  
**Points de vilénie** : 4  
**Armure** : 1 (bustier, voiles et autres dentelles à la résistance insoupçonnée)  
**Armes** : dague 1d3  
**Défaut** : Mégalomane  
*Interprétée par Amanda Seyfried*

## Brögnotz de Sembaris

Ces gros vers noirâtres sont très rapides, possèdent des dents effilées et un appétit incroyable. Fort heureusement, on ne les rencontre que dans les anciens temples et souterrains de Sembaris.

**Attributs** : Vigueur 1 ; Agilité 2 ; Esprit 0  
**Combat** : Morsure +3 / 1d6  
**Défense** : 4  
**Protection** : 1  
**Vitalité** : 10

## Zkyguirixx, monstre sanguinaire ni pitié

Zkyguirixx est un gros reptile violacé à six pattes, légèrement luisant, très musclé et qui excelle dans les manœuvres visant à renverser ses adversaires. Il préfère usuellement fracasser ses ennemis contre les murs, afin que leur ingestion soit plus facile ensuite. Il parle parfaitement toutes les langues de Lémurie et prend plaisir à humilier les aventuriers maladroits ou moches. Il est très certainement le fruit d'une expérience magique improbable et déteste tout ce qui ressemble à un sorcier ou à un alchimiste.

**Attributs** : Vigueur 8 ; Agilité 6 ; Esprit 2  
**Combat** : Projection +2, dégâts 2d6 ; Renversement +4, dégâts 1d6  
**Défense** : 3  
**Protection** : 4 (peau épaisse)  
**Vitalité** : 35

*Avec la voix d'Eddie Murphy (fallait couper les crédits quelque part pour financer les effets spéciaux)*

## Stagafnuüt, entité de l'Ombre et héraut de Destruction

**Attributs** : Esprit 3  
**Avantage** : Ombre (présence éthérée, insensible aux armes et aux sorts), titre qui en jette  
**Désavantage** : le sacrifice d'une personne vierge avec la Dague d'Obsidienne le fait fusionner avec le sacrifiant. Ce dernier gagne automatiquement 5 points de Vitalité, deux niveaux de sorciers et un niveau de guerrier. Tous les sorts qu'il lance se font alors avec un dé supplémentaire (les deux meilleurs résultats sont conservés). Sous cette forme, la destruction du sacrifiant détruira définitivement Stagafnuüt.  
*Avec la voix de Morgan Freeman*

## Les Kraknolls, gardiens du Temple

Les Kraknolls sont des espèces de singes écailleux, habitant belliqueux des forêts humides. Ils sont organisés en tribus complexes, tournés vers la chasse et la rapine. D'intelligence moyenne, ils sont habituellement fascinés par les sculptures, les objets manufacturés complexes et les bijoux. Ceux qui vivent à proximité du Temple sont plus pervers que la moyenne et considèrent que le Temple leur appartient. Le Temple en est littéralement infesté, ce qui leur vaut le statut de piétaille.

**Attributs** : Vigueur 1 ; Agilité 0 ; Esprit 0 ; Aura -1  
**Combat** : Bagarre -1 ; Mêlée +1 ; Tir 0 ; Défense 0  
**Carrières** : Chasseur 1  
**Vitalité** : 3  
**Armure** : 1 (peau de bêtes)  
**Armes** : hache 1d6+1, arc 1d6

## La Dague d'Obsidienne

En tant qu'arme légendaire du culte de Glut-tog, la Dague d'Obsidienne est indestructible, elle ignore l'armure du défenseur, l'attaquant reçoit un dé supplémentaire pour l'attaque (les deux meilleurs résultats sont conservés) et infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires. Elle est en argent, toutes en courbes gracieuses et mortelles.



# PAR DELÀ LE FLEUVE DE GLACE

*scénario Würm*

34

illustrations : Julien «JJ» De Jaeger

*Ce scénario est inspiré du roman Ao, l'homme ancien, le tome 1 de « l'Odyssée du dernier Neandertal » de Marc Klapczynski. Il est destiné plutôt à des hommes longs mais il peut tout à fait être joué par des hommes de neandertal. Lors des tests, une composition mixte a été privilégiée. Le groupe était constitué d'hommes longs et d'un homme-ours, le seul survivant d'une petite tribu exterminée par les hommes gris (qui sont importants dans ce scénario) et recueilli, enfant, par la tribu du reste des PJ. Essentiellement orienté vers la survie, il propose une aventure linéaire mais dynamique, dans laquelle les PJ seront mis à rude épreuve et les joueurs devront multiplier les jets de dés.*

## Synopsis

Les PJ rentrent d'une expédition de chasse. Ils découvrent que leur camp a été attaqué et que des femmes de la tribu ont été capturées. Ils partent à la poursuite des ravisseurs. Mais la route est longue et périlleuse. Il leur faudra traverser les montagnes.

## SCÈNE 1 une partie de chasse

35.000 ans avant notre ère. L'hiver approche. Un de ces hivers rigoureux et interminables. La tribu a, comme à son habitude, envoyé des petits groupes de chasseurs dans les plateaux pour intercepter les migrations des troupeaux vers le sud et ramener un maximum de réserves de viande.

par Julien Heylbroeck

Les informations suivantes sont à adapter à la taille de la tribu des PJ si elle est déjà constituée.

Celle qui est proposée dans ce scénario (la tribu du Poisson de pierre) est composée de 13 hommes, 14 femmes et 8 enfants.

Trois groupes composés chacun de 3 hommes sont partis chasser. Si vous avez plus de trois PJ, vous pouvez décider d'agrandir les groupes, d'agrandir uniquement le leur ou bien de les diviser en plusieurs groupes, comme bon vous semble.

N'oubliez pas de constituer la Manne de la tribu.

Le groupe des PJ est aux aguets. Ils surveillent un mégacéros et trois femelles. Il faut pister la bête. Le SD est de 7, le petit groupe étant passé par là quelques heures plus tôt. Il est aisé de suivre les traces de sabots, les excréments...

Jusqu'à présent, les PJ n'ont pas réussi à attraper de proies. Revenir au campement avec de la viande de mégacéros serait l'occasion de gagner un certain prestige.

Après le pistage, il faut rester à l'affût puis porter l'attaque. *Pour toutes les phases d'une chasse réussie, reportez vous p. 35 à 37 du livre. Les caractéristiques de la bête et de ses femelles sont p.102.* Les PJ peuvent procéder comme ils le souhaitent.

Décrivez le décor alentour, une immense steppe percée, ça et là de quelques rochers qui forment des sortes de couloirs. De quoi piéger une bête pour l'attaquer de haut, à l'aide de projectiles, par exemple. Les PJ peuvent communiquer par signes, par cris de guerre... Bref, une chasse à l'ancienne, à l'aube des temps.

S'ils réussissent à tuer le mégacéros et/ou certaines de ses femelles, il sera ensuite temps de passer à la boucherie. Il faut pouvoir ramener un maximum de viande et quelques ornements. Les os, les boyaux, la vessie (qui pourra servir de gourde), les tendons, sont autant de parties de la bête à collecter. Si un PJ mange le foie encore chaud de l'animal, il pourra bénéficier de la Force : Souffle du cerf géant jusqu'à l'aube suivante.

N'oubliez pas de tester la solidité des armes des PJ, voir p. 47 du livre. Il vous faudra aussi faire de même à chaque usage, y compris contre les hommes gris, dans la suite de l'aventure.

Dans la mesure du possible, si vous souhaitez vraiment travailler l'impact de la scène suivante, il serait bon que les PJ aient réussi à tuer le cerf géant. En effet, une proie pareille n'est assurément pas

ordinaire et va leur valoir les félicitations du chef et l'admiration des femmes. Faites-les discuter autour du feu de camp, lors du bivouac du soir (il faut faire un jet pour le feu, n'oubliez pas. Et un jet également s'ils souhaitent construire un abri – voir p. 33 du livre). La nuit n'est pas assez fraîche pour leur imposer des jets de résistance au froid.

Durant cette veillée, ils peuvent évoquer les femmes qu'ils convoitent, les objets qu'ils comptent tailler dans les bois de l'animal... En somme, on peut comprendre que les PJ soient impatients de rentrer. La surprise n'en sera que plus grande.

## SCÈNE 2 le raid des hommes gris

Le lendemain matin, dès l'aube, il faudra se mettre en route vers le camp. Si les PJ ont réussi à abattre un ou plusieurs animaux, il convient en effet d'en rapporter la viande (qui peut vite être encombrante, surtout s'ils ont abattu le mégacéros). S'ils sont bredouilles (ou plutôt *broucouilles*, comme on disait à l'époque), il leur faudra quand même rentrer, en espérant lever quelques lièvres et autres menus gibiers en route, afin de ne pas être ridiculisés en rentrant au campement. N'oubliez pas de calculer la bravoure des chasseurs, ce qui va influencer leur prestige et, donc, leur statut au sein de la tribu.

Il leur faut remonter la toundra vers le haut plateau qui accueille leur camp. Ils vont devoir marcher environ 4 à 5 heures de marche, un peu plus s'ils croulent sous le poids de la viande. Ils se dirigent vers les montagnes enneigées, impressionnantes, en remontant le cours d'eau, un torrent vigoureux. Leur tribu est installée sur ce plateau, autour d'un lac. Elle porte d'ailleurs le nom d'un étrange vestige tiré de ces eaux, un poisson figé dans la pierre. La tribu du Poisson de pierre vénère ce fossile qui est entreposé dans la hutte du chef. Ce plateau est bordé par les montagnes d'un côté, territoire sauvage mais dans lequel vont parfois chasser les hommes. Il existe une passe pour traverser les montagnes mais elle est rarement empruntée. De l'autre côté, une petite forêt de conifères et la rivière marquent la fin du plateau.

Alors que les PJ se rapprochent du campement, aucun guetteur ne les aperçoit et ne les accueille d'un sifflement de marmotte comme il est d'usage. Plusieurs feux laissent échapper quelques fumerolles timides mais au fur et à mesure de leur progression, les PJ s'aperçoivent qu'il n'y a personne entre les huttes. Pas d'enfant à courir, pas de femmes qui leur font de grands signes des bras. Aucun accueil digne de ce nom.

Et pour cause ! Une fois arrivés au camp, les PJ pourront constater l'étendue des dégâts. Trois hommes sont étendus sur le sol, le corps percé de sagaises. Il s'agit des guetteurs, laissés là pour défendre le camp. Plusieurs huttes sont abîmées et les peaux de certaines sont déchirées. Autour, c'est la consternation. Des femmes pleurent, les enfants sont terrorisés. Les PJ sont les premiers à revenir. Les femmes s'expliquent, mais elles parlent toutes en même temps et c'est un brouhaha incompréhensible. Si l'un des PJ arrive à les calmer, il pourra alors comprendre qu'un groupe d'hommes à la peau grise est arrivé tôt ce matin et a attaqué le camp. Les hommes restés pour protéger les lieux sont morts en les affrontant. Les hommes à la peau grise ont ensuite capturé 4 femmes et sont repartis. Tout s'est passé très vite. Une des femmes explique que Katlalik, le chamane, est dans sa hutte, en transe, afin d'en appeler à l'esprit de l'aigle pour surveiller la progression des ravisseurs et repérer le chemin.

Les hommes gris sont arrivés par la passe des montagnes et ils sont repartis vers les sommets également. Ils étaient 5. Parmi eux, il y avait un immense gaillard armé de grandes griffes. Les sillons sanglants qu'il a tracés sur le torse d'un des hommes de la tribu témoignent de sa sauvagerie. Il a même blessé une femme qui a tenté de retenir une des filles sur laquelle le groupe avait jeté son dévolu. Touchée au visage, elle en gardera la cicatrice à vie.

Pendant ces explications, d'autres chasseurs rentrent au camp, aussi surpris que les PJ. Le chef, Agmatar' et son groupe, ainsi que Igba, le grand chasseur (chef de tout ce qui concerne la chasse).

Donnez du corps à ces personnages. Igba boite depuis qu'il a tué un mammouth, un fait d'arme légendaire. Certains disent qu'il traîne la patte et qu'il devrait laisser sa place. Peut-être à son fils, Dahar'. Mais ces propos sont chuchotés car personne n'ose défier le grand chasseur.

Agmatar' est un grand bonhomme à la longue barbe ornée de petits os. C'est une montagne capable de soulever des rochers énormes et qui fait la joie des fêtes par ses danses impressionnantes. Il a trois femmes qui se disputent souvent.

Katalik est un vieillard qui se balade toujours nu ou presque et souvent complètement défoncé par les fumées qui s'échappent en permanence de sa hutte. Mais le chamane a quand même très souvent des éclairs de lucidité et ses pouvoirs font de lui un élément précieux de la tribu du Poisson de pierre.

Les femmes qui ont disparu sont donc au nombre de 4 :

- Ikki, la fille de Igba ;
- Ma'hati, la nièce d'Agmatar' ;
- Amaka ;
- Sinoka.

Faites de Sinoka, la femme ou la promise (encore mieux) d'un PJ. Les deux tourtereaux se dévorent des yeux depuis une saison et peut-être que le PJ, en ramenant le mégacéros, comptait gagner suffisamment de prestige pour l'épouser.

Le soir même, c'est un grand débat qui commence. En effet, aller sauver les femmes ne va pas de soi. La tribu est dans une période capitale, juste avant l'hiver. Il faut accumuler les provisions, la viande qui sera séchée et conservée sous des rochers. Logiquement, les trois groupes auraient dû repartir après un jour de repos ou deux. Si des hommes partent à la poursuite des femmes, cela fera des chasseurs en moins et cela risque d'amoindrir les réserves de nourriture, ce qui mettra toute la tribu en danger.

C'est l'heure de palabrer. Gageons que les PJ, probablement influencés par leur camarade dont la promise a été enlevée, se rangeront dans le camp de ceux qui veulent monter l'expédition de sauvetage.

Il y a aussi la possibilité de peser dans la balance si votre groupe est mixte et intègre l'homme-ours. En effet, ce sont les hommes gris qui ont massacré sa tribu alors qu'il était enfant. Nul doute qu'il voudra les poursuivre et venger les siens.

Les PJ pourront compter sur le soutien du grand chasseur, Igba, car sa fille fait partie du lot des kidnappées. Le chef, lui, malgré le rapt de sa nièce, penche, à contrecœur, vers l'abandon des femmes car il est obnubilé par la survie de l'ensemble de la tribu. Les femmes sont partagées. Certaines voudraient aller secourir les capturées, d'autres pensent comme le chef, mais une majorité souhaite qu'un groupe de chasseurs aille les chercher.

La destination des hommes gris pose également problème. Ils ont remonté vers les montagnes. Ils doivent connaître la route mais à cette période de l'année, c'est très dangereux.

Le chamane explique qu'il a sollicité l'esprit aigle et que ce dernier lui a montré que les hommes gris avaient pris la route du fleuve de glace (il s'agit d'un glacier). Arpenter ce chemin alors que l'hiver

arrive est très dangereux. Si l'aller peut être envisagé sans trop de problèmes (encore que, se perdre signifie la mort assurée), le retour ne pourra probablement se faire qu'au printemps.

En tant que MJ, n'hésitez pas à évoquer les distances et le temps d'une manière autre que de nos jours. Les hommes vont chasser à plusieurs jours de marche. Les rendez-vous de printemps, dans la plaine, ont lieu à plusieurs semaines de marche. Tout est immense, démesuré. Le groupe d'hommes gris a une journée d'avance et cela peut se traduire par des semaines pour les rattraper. Les espaces sauvages sont généralisés et là, le territoire montagneux est clairement hostile, d'autant plus hostile que l'hiver arrive. Bref, ce n'est pas une randonnée de tout repos. Si un groupe part, il lui faudra avancer d'un pas rapide tout en faisant des réserves de nourriture qui seront cachées durant l'hiver afin de pouvoir nourrir le groupe au retour, ce qui les ralentira. Ils devront donc rogner sur les pauses. Le voyage promet d'être éprouvant.



## Mais qui sont ces hommes gris ?

Les hommes gris sont une tribu d'hommes longs. Leur nom vient du fait qu'ils se recouvrent le corps de boue grise. Il s'agit d'une tribu moribonde et sur le point de disparaître. Elle est installée de l'autre côté de la montagne, dans une zone marécageuse. Pratiquant l'inceste et le cannibalisme, elle vit dans l'autarcie, en accord avec ses préceptes religieux. Cette tribu, ami MJ, est l'occasion pour vous d'intégrer un peu de pulp, de mystère, d'ambiance lovecraftienne même.

En effet, cette tribu vénère un volumineux rocher, situé à l'entrée d'une caverne qui sert de repère au chamane. Les formes de ce rocher, très suggestives, évoquent tout à la fois des courbes féminines, renforcées par la gravure d'un sexe féminin à l'endroit adéquat mais également une espèce de gueule batracienne des plus dérangeante. La pierre est constellée de signes faits à l'ocre rouge. Tout près de cette roche vit donc la chamane, une très vieille femme. Son peuple suit aveuglément ses instructions. La tribu ne compte plus que 10 hommes, 2 femmes, 4 enfants et la chamane.

C'est pourquoi, sur ordre de la vieille, ils sont allés capturer des femmes dans la tribu qui vit de l'autre côté des montagnes, avec l'espoir qu'ils ne seront pas suivis.

Jadis, cette tribu descendait des montagnes pour commercer mais de mémoire d'homme, cela n'est plus arrivé depuis de très nombreux hivers. Le chamane pensait même qu'ils avaient quitté la région.

Selon les degrés de « pulpitude » et de rigueur « pré » historique que vous souhaitez injecter dans ce scénario, vous pouvez forcer ce trait et faire des hommes gris des hommes dégénérés et cannibales, vénérant une déesse sanglante et limite chthonienne. Ou bien les considérer comme une tribu plus classique mais aux abois, n'hésitant pas à aller capturer les femmes dont ils ont besoin pour survivre.

Si vous jouez avec un Neandertal dans le groupe, ce sera sa tribu que les hommes gris ont exterminée il y a environ 7 ou 8 ans afin de se procurer de la nourriture. Ils les ont tués et ont occupé le village pendant plusieurs jours, le temps de pratiquer la boucherie sur les dépouilles. L'enfant s'était alors caché puis avait fui, avant d'être recueilli par des chasseurs de la tribu du Poisson de pierre. La tribu connaît bien cette histoire et frémit en racontant le destin des proches du jeune homme / de la jeune femme.

Peu à peu, le camp de ceux qui veulent partir à la poursuite des hommes gris remporte le débat, et le chef et les femmes qui étaient de son avis finissent par se plier aux arguments du camp majoritaire. Espérons que les PJ étaient motivés pour partir. Mais si ce n'est pas le cas et qu'ils ont milité pour le fait de retourner à la chasse, cela ne les empêchera pas d'être sélectionnés. Le choix de ceux qui vont partir est fait par le chef, le grand chasseur et le chamane. Il se porte évidemment sur le groupe de PJ (quelle surprise !).

Si le groupe de PJ compte des femmes, elles seront probablement des proches des jeunes kidnappées et elles n'en démordront pas : elles partent à la rescousse de leurs amies. En effet, les femmes ont voix au chapitre durant cette réunion, et même si une telle décision suscitera des doutes et des interrogations, une femme décidée pourra tout à fait imposer sa présence dans cette « escouade ».

### SCÈNE 3

## la préparation de la traque

Il convient de se préparer, mais rapidement. Le chef se charge de réunir quelques armes tandis que les PJ sont invités à se rendre dans la hutte du chamane pour une cérémonie.

Cette cérémonie est pour vous, MJ, l'occasion d'équiper vos PJ et de combler un peu leurs faiblesses. En effet, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes dans un milieu naturel très difficile et devront également affronter des ennemis déterminés. Les personnages de Würm se doivent d'être polyvalents, mais il est possible que votre groupe ne le soit pas tant que ça. Ainsi, si les PJ sont surtout des combattants, ils vont avoir du mal à construire un abri, à réparer une arme, à faire du feu ou à s'orienter, par exemple. Heureusement, le chamane dispose de plusieurs objets fétiches. Ces objets peuvent donner aux PJ des Forces qui vont les aider. En voici quelques exemples ; n'hésitez pas à créer les vôtres :

- **un collier avec des dents de bouquetin**, qui procure l'Agilité du bouquetin ;
- **un fétiche fait d'un bracelet de griffes de loup**, qui donne le Flair du loup ;
- **un bandeau de cuir qui intègre un morceau de défense de mammouth** qui donne la Sagesse du mammouth ;
- **un objet rare et maudit** : un casse-crâne tout entier dédié au combat contre les autres hommes. Il donne un bonus de +3 aux jets d'attaque et

ses dégâts sont de 1D6+5 sur les humains. Sa résistance est « magique ». Utilisé sur une autre cible qu'un humain, l'objet vide entièrement la manne des ancêtres en signe de protestation. Mais cet objet est si méphitique que tout homme qui le tient est considéré comme subissant la faiblesse « coléreux ». Et n'hésitez pas à demander quelques jets au PJ qui le tient lors d'un combat pour lui permettre de ne pas s'acharner sur sa victime, possédé par une fureur froide. Cet objet a été trouvé par le clan lors d'une grande migration et depuis, il est détenu secrètement par le chamane. Considéré comme une arme de guerre, il n'est sorti qu'à de très rares occasions.

À l'exception du casse-crâne, dont l'enchantement est permanent, les fétiches procurent leurs forces jusqu'à la prochaine lune. Les PJ ont donc logiquement le temps de faire l'aller en bénéficiant de ces pouvoirs chamaniques. Attention, cependant, à ne pas accorder plus de trois fétiches. Le chamane en donnera un (ou deux au grand maximum) à chaque PJ qui n'en dispose pas déjà de trois.

Ensuite, le chamane se mettra nu et dansera dans sa hutte pour les personnages, environné par les volutes colorées et irritantes s'échappant de la combustion de plantes et de poudres mystérieuses. Il sollicite les esprits pour qu'ils accompagnent les PJ dans leur périple. Et ils sont nombreux à cajoler. Les PJ devront supporter cette danse de bonne chance pendant environ deux heures. Certains peuvent s'endormir, bercés par les vapeurs anesthésiantes.

Avant que l'aube ne se lève, ils pourront ensuite se reposer un peu. Le chamane viendra les voir juste avant le départ pour leur expliquer la route.

### SCÈNE 4

## le grand départ

L'itinéraire proposé par le chamane est plutôt simple. Il faut remonter le plateau durant trois jours. Le soir du deuxième jour, un petit relais construit pour la chasse devrait leur permettre de s'abriter. Après une nouvelle journée de marche, ils atteindront alors les montagnes. Il leur faudra encore marcher deux jours dans ce milieu, en gardant toujours les montagnes devant eux et notamment le bec de l'aigle, un sommet crochu. Après cette étape, ils devraient arriver au moment le plus difficile : marcher sur le fleuve de glace. Traverser le glacier devrait leur prendre trois jours. Il faudra faire

des réserves de nourriture, car aucune chasse n'est possible sur la glace. Enfin, il ne leur faudra plus que deux jours de marche à travers les montagnes, sur l'autre versant, pour atteindre la tourbière dans laquelle vivent les hommes gris.

Un périple qui se résume donc comme suit :

- 3 jours de plateau ;
- 2 jours de montagne ;
- 3 jours de glacier ;
- 2 jours de descente vers les tourbières.

Un long voyage pour lequel il leur sera fourni deux jours de vivres par personne, des outres et des vêtements d'hiver, ainsi que les armes dont les PJ pourraient faire la demande. Logiquement, le fleuve de glace ne sera pris par les grands froids de l'hiver que d'ici d'une dizaine de jours, ce qui leur laisse le temps de traverser.

Juste avant de les laisser partir, le chamane glisse à l'oreille d'un PJ de ne surtout pas regarder la vieille chamane dans les yeux. Il l'a rencontrée durant sa transe et a été effrayé par ce qu'il a vu. Il n'en dira pas plus. L'ensemble du campement s'est massé pour les accompagner jusqu'au début du sentier. La tribu a placé beaucoup d'espoir en eux et s'attend à les voir revenir au printemps avec les femmes.

## SCÈNE 5

### le voyage

Globalement pour chaque jour, vous pouvez demander les jets suivants aux PJ :

- Orientation (deux jets par jour), à un SD de 6 ou 7. S'orienter est facile. Il faut suivre les montagnes en longeant la rivière qui va jusqu'au lac, puis aller vers le sommet de l'aigle et, enfin, traverser le fleuve de glace. Si jamais un jet est raté, cela se traduit par une demi-journée de perdue. Deux jets ratés, c'est une journée de marche pour rien.
- Deux tests de fatigue pour voir qui supporte le rythme de la marche. En cas d'échec, les autres actions seront difficiles pour le PJ du fait de l'épuisement. *Voir p. 55 du livre.*
- Un éventuel jet de chasse ou de pêche (voir les chapitres consacrés dans le livre avec la table des gibiers suivant les différents lieux) s'ils veulent se procurer de la nourriture (sinon, ils risquent la malnutrition).

## Comment enrichir ce scénario ?

Si vous souhaitez intégrer une donnée supplémentaire à ce scénario, n'hésitez pas à constituer un duo de PNJ qui va accompagner les PJ. Ils pourront servir d'éléments sacrificiels, notamment sur le glacier. Mais ils pourront également tenter de décourager le groupe, de leur faire rebrousser chemin, de prendre de mauvaises décisions, d'aller trop vite, bref, de rendre la vie difficile aux PJ. Si de plus, l'un d'eux a un statut important dans la tribu, il faudra user de diplomatie pour le convaincre de suivre la stratégie des PJ.

Le tableau des effets du froid doit vous aider à fixer la température qu'il fait. C'est à vous, MJ, de la fixer, en fonction de la résistance de votre groupe. Il ne s'agit pas de leur permettre de traverser sans encombre, mais il est important de ne pas décimer le groupe dès le premier soir en les faisant coucher à la belle étoile par -30°C.

Les températures fixées pour chaque étape ne sont que des suggestions.

- Un test pour faire du feu le soir.
- Un test pour construire un abri de fortune pour y passer la nuit.
- Un ou plusieurs tests de résistance au froid suivant la température qu'il fait (le feu, un bon abri, des habits sont autant de bonus à ne pas oublier). *Voir p. 55 du livre.*

## ÉTAPE 1

### le plateau

Cette première étape est plutôt calme. Les PJ devraient profiter pour accorder un peu de temps (mais pas trop) à la chasse afin de faire des réserves. Pas de test de froid, sauf éventuellement la nuit. Les températures sont encore positives, même si très proches de zéro. La végétation est celle qu'il y a autour de leur camp : buissons, hautes herbes, forêt de sapins...

Le deuxième soir, ils voient effectivement la halte de chasse, un abri fait de pierres entassées. Cependant, il est déjà occupé, par quatre chasseurs de la tribu de la Rivière Noire venus là pour chasser.

Ils habitent dans un vaste réseau de grottes plus haut. C'est une tribu amie, avec laquelle la tribu du Poisson de pierre se réunit chaque printemps pour célébrer des mariages et faire la fête. Ils pourront troquer avec les PJ. Ces chasseurs proposent notamment de la pierre de nuit, une pierre utile pour en extraire de quoi se maquiller afin de se camoufler. Il s'agit d'un bloc qui permet trois utilisations. Ils ont également quelques peaux et des plantes médicinales. Les PJ ne devraient pas avoir grand-chose mais ils peuvent toujours se séparer d'un fétiche inutile, de quelques réserves de viande s'ils ont bien chassé ou autre (armes ou objets qu'ils auront bricolé le soir au coin du feu). *Voir le tableau des valeurs d'échange p. 83.*

Les hommes de la tribu de la Rivière Noire ont un peu peur de l'homme-ours s'il est présent mais ne seront pas menaçants, juste curieux. Ils peuvent expliquer avoir vu passer, deux jours plus tôt, une troupe, loin, là-haut dans les montagnes. Il y avait quatre femmes et cinq hommes. Ils semblaient pressés. Les chasseurs, méfiants, ne se sont pas approchés et n'ont pas tenté de communiquer.

#### ÉTAPE 2

### les montagnes

La végétation se raréfie. Et les sommets froids et acérés qui les toisaient sont maintenant une réalité qu'il faut fouler toute la journée. La pierre prend des tons ocre et rouge. Le vent est froid et rasant. La chasse est plus difficile. Le chemin de pierre glisse parfois sous les pas. Durant le dernier jour, le sol est neigeux. **Il fait froid** : -5°C la journée, -12°C la nuit. Imposez les tests en conséquence.

**Un danger possible** : un éboulement impose un test d'agilité au SD de 7 pour ne pas chuter et ainsi éviter 1D6 de dégâts.

**Un danger possible** : une rencontre avec un ours.

Durant le dernier jour, les PJ tombent sur un spectacle tragique. Une des femmes, Amaka, a été tuée d'un coup de masse en pleine tête. En examinant le corps, les PJ découvriront des traces de coups, des bleus mais surtout une cheville foulée. La malheureuse ne devait plus être en état de marcher et les hommes gris l'ont froidement abattue.

#### ÉTAPE 3

### le glacier

Le paysage est désolé, la glace crisse sous les pas et on sent parfois le glacier bouger. Il n'y a rien d'autre que les vagues immobiles et, autour, des sommets infranchissables, des falaises qui narguent les PJ, sûres d'elles.

## Et la progression des hommes gris dans tout ça ?

Ils connaissent la route un peu mieux que les PJ, car ils l'ont déjà empruntée à l'aller. Cependant, ils sont encombrés par les femmes qui traînent volontairement. Il est possible de repérer des branches cassées, des cheveux, des morceaux de peau animale ou des bouts de parure que les femmes laissent discrètement pour permettre qu'on les suive à la trace sur quelques jets de pistage.

Les hommes gris peuvent avoir à faire, eux aussi, des jets d'orientation. La difficulté est moindre que celle des PJ mais, sur plusieurs échecs ou un échec critique, il est possible pour les PJ d'apercevoir le convoi, au loin. On peut même imaginer que le groupe de PJ qui réussit haut la main ses jets d'orientation, avec une réussite critique ou plusieurs réussites brillantes, déniche un passage secondaire qui leur fait gagner du temps. Ainsi, ils pourraient contourner le groupe des hommes gris, les dépasser et les attendre dans une embuscade.

La chasse est quasiment impossible, allumer un feu l'est carrément, et le froid est là, implacable et impitoyable. Il fait -15°C le jour et -25°C la nuit. Construire un abri n'est pas évident. Il est probable que les PJ se couchent les uns contre les autres dans un creux de glace, entourés de leurs peaux, et cherchent à grappiller quelques minutes de sommeil alors que le vent hurle autour d'eux.

**Un danger possible** : une crevasse dissimulée par une fine couche de glace surprend un PJ. Il doit réussir un test d'agilité ou être précipité au fond. Un PJ peut se jeter sur la glace pour foncer lui tendre une main secourable. Si le PJ tombe au fond et survit, il faudra trouver un moyen de le tirer de là.

**Un danger** : un homme gris, blessé à la jambe et laissé là pour mourir, a décidé de tendre une embuscade aux PJ en se cachant derrière une bosse de glace. *Caractéristiques p.100*, mais avec un malus de -3 à tous ses tests en raison de son état de santé (blessé par une chute – ou par une des femmes – et très affaibli par le froid). Il peut ne répondre à aucune des questions éventuelles des PJ et se contenter de se battre jusqu'à la mort, persuadé que les membres de la tribu des PJ sont aussi impitoyables que ceux de sa propre tribu.

Les PJ peuvent aussi déposer les armes pour et tenter de discuter. Il faudra réussir un test de palabres difficile (SD 9). Si les PJ arrivent à communiquer avec lui, il pourra leur indiquer l'itinéraire que son groupe a pris. Mais ce sera à condition que les PJ l'emmènent avec lui, ce qui risque de leur faire perdre un temps précieux. Et peuvent-ils lui faire confiance ? À eux de voir.

Une découverte macabre attend les PJ alors qu'ils s'apprêtent à quitter cet enfer de glace : le corps d'Ikti, partiellement dévoré et méthodiquement découpé, et recouvert de quelques morceaux de glace. Elle a servi de réserve sur pattes pour les hommes gris.

N'oubliez pas les effets de la fatigue, du froid, de la malnutrition etc. Ce voyage doit être un enfer pour les personnages. S'ils s'en tirent trop facilement, rajoutez un jour ou deux de voyage sur le fleuve de glace. Le chamane a fixé l'itinéraire à vol d'oiseau, il a pu se tromper.

#### ÉTAPE 4

### la tourbière

La descente se fait progressivement, les PJ quittent enfin le glacier et rejoignent une terre plus ferme. Peu à peu, le climat se réchauffe et ils voient se dessiner une cuvette en plein milieu de la chaîne de montagnes. Le vent froid est bloqué alors qu'ils entreprennent de suivre la pente. Pour l'instant, pas de végétation, seulement un chemin très escarpé et pierreux. En contrebas, il est possible de voir une sorte de lac aux eaux noires et la canopée d'une série d'arbres de taille moyenne.

Les tests de résistance au froid sont inutiles. Par contre, la descente est très raide et vous pouvez tester l'agilité des PJ et demander des tests de fatigue avec un petit malus en raison du terrain.

Si vous estimez que le groupe de ravisseurs a pu apercevoir les PJ (si par exemple, le groupe de PJ a gagné beaucoup de terrain), un des hommes gris est resté sur place et a élaboré un piège. Il prévoit de déverser sur les PJ un tas de pierres qui les conduira au fond du précipice. Pas d'autre danger particulier, à moins que vous ne décidiez du contraire.

#### SCÈNE 6

### l'arrivée au camp des hommes gris

La tribu est installée dans la tourbière. Quelques huttes abimées servent d'habitations aux hommes qui sont restés ainsi qu'aux deux femmes. L'une d'elle est enceinte mais très malade. La vieille chamane vit dans le réseau de grottes qui borde la cuvette naturelle. Les enfants vivent avec elle, faisant office d'esclaves. N'hésitez pas à détailler les odeurs d'eau croupie, la végétation, l'humus, les bêtes qui frissonnent dans les fourrés.

Pour cet acte final, tout dépend de la distance entre les hommes gris et les PJ. Si ces derniers ont réussi à rattraper leur retard, ils peuvent les talonner et décider de les laisser rentrer pour les prendre par surprise dans leur habitat, ou de les attaquer juste avant l'arrivée au village. S'ils ont trop de retard, ils n'auront pas le choix et arriveront en vue du camp bien après que les hommes gris seront rentrés. Enfin, dans l'hypothèse où ils auraient réussi à contourner le convoi des ravisseurs et à prendre de l'avance, ils sont libres de les attaquer quand bon leur semble. Dans tous les cas, ils sont (suivant la composition de votre groupe) très probablement en sous-effectif et devront ruser, adopter des techniques de harcèlement, poser des pièges...

Les hommes gris sont épuisés, fourbus par le voyage et la surveillance constante des femmes. Ces dernières sont également dans un triste état ; cependant, si elles ont l'occasion de voir les PJ, elles vont redoubler de vigueur et les aider. Peut-être spontanément, en bousculant leurs ravisseurs ou alors en suivant les instructions qu'un PJ ira leur chuchoter...

Si les PJ arrivent après le retour des hommes gris chez eux, les femmes seront détenues dans une des cavernes de la chamane. Dès que les hommes gris réalisent que les PJ viennent délivrer les femmes, ils n'hésitent pas à s'en servir comme otages.

Seul l'homme aux griffes de tigre est encore en forme. Il s'est servi copieusement dans les provisions et n'a pas participé aux tours de garde. Il sera un adversaire redoutable pour les PJ. Adaptez néanmoins ses caractéristiques à l'état des PJ et à leurs capacités martiales. Le but n'étant pas de les décimer à ce stade de l'aventure.

En ce qui concerne la chamane, elle ne dispose pas de véritables pouvoirs, à part celui de pouvoir jeter le mauvais œil (ce qui est déjà assez conséquent).

Par contre, une aura d'autorité et de froideur émane de sa personne, ce qui la rend effrayante. Il vous faudra jouer sur les descriptions. La vieille connaît bien le réseau de cavernes et saura mettre à profit ce savoir pour apparaître, disparaître, lancer une épine avec un poison urticant ou toute autre stratégie lui permettant d'affronter un groupe plus puissant qu'elle. Une fois acculée, dos au mur, elle se révélera dans toute sa faiblesse de vieillesse cacochyme. La regarder dans les yeux permet juste de sonder sa folie, qui est frappante et déstabilisante. C'est elle qui a entraîné, sur plusieurs générations, la tribu vers la radicalité à l'origine de son déclin.

Il est intéressant de savoir comment vont procéder les PJ, une fois les femmes délivrées. En effet, il ne leur sera pas possible de traverser le glacier avant le printemps prochain. Vont-ils exterminer le reste de la tribu des hommes gris, tenter de négocier avec eux la possibilité de rester l'hiver (et pourront-ils leur faire confiance), descendre plus bas dans la vallée pour trouver un refuge ? Ou tenter de repasser dans l'autre sens, poursuivis par les survivants de la tribu des hommes gris ? Un voyage quasi-succidaire mais pas impossible.

Qu'ils cherchent à repartir ou à trouver un refuge plus bas dans la vallée, il ne faudra pas trop traîner, au risque de se retrouver coincés sans réserve de gibier avec deux bouches supplémentaires à nourrir durant plusieurs longs mois.

Ménagez éventuellement une issue diplomatique. Si les hommes gris du convoi et surtout l'homme tigre et la chamane ont été écartés, tués ou neutralisés, le reste de la tribu sera à même d'écouter les PJ et de les accueillir. Peut-être ces derniers voudront-ils emmener les femmes et les enfants avec eux, leur évitant une mort certaine ? En effet, si les hommes sont morts ou sérieusement blessés, il n'y aura plus assez de chasseurs pour nourrir les femmes et les enfants. Espérons que les PJ sachent faire preuve de mansuétude et trouvent une solution qui les honore, eux et la tribu du Poisson de pierre.

Merci à Emmanuel Roudier

## Caractéristiques des protagonistes particuliers

### L'homme tigre

*Homme-long*

Esquive 8                      Points d'endurance : 24  
Initiative : 2D6              Protection : 2 points  
Attaque(s) : griffes de tigre 3D6 (2D6+1 points de dégâts)  
Course 10, Vigilance 8

#### Capacités spéciales :

Habileté des ancêtres  
Puissance du bison

Talents de base de son clan + Mêlée

**Fétiche** : ses griffes de tigre qui lui donnent la Fureur du tigre (similaire à la Fureur du lion).

### La chamane

*Homme-long*

Esquive 7                      Points d'endurance : 20  
Initiative : 2D6              Protection : 1 point  
Attaque(s) : Dards empoisonnés 2D6 (1D6+1 points de dégâts + poison de Virulence de 6)  
Vigilance 6

#### Capacités spéciales :

Magie du rhinocéros  
Secrets de l'ours  
Venins de la vipère  
Défigurée  
Faible

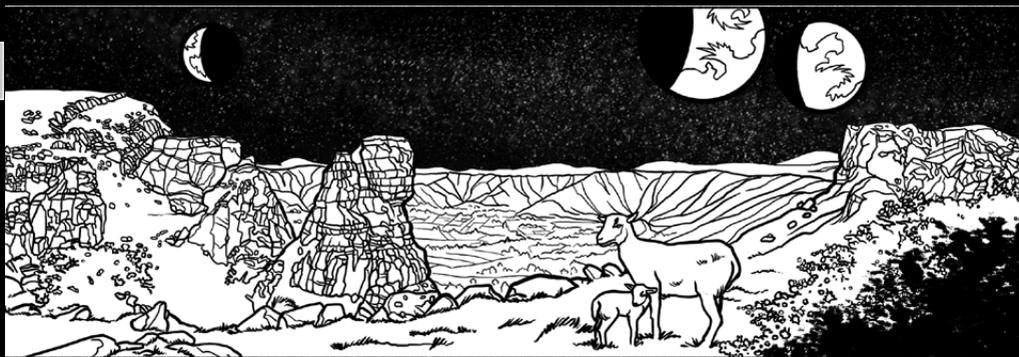
Talents de base de son clan + Transe, langue des chamanes, contact des esprits ; exorcisme  
Traditions des tourbières



Cette aventure met en avant l'influence des lunes et l'importance de l'astrologie dans le monde de Bloodlust. Une conjonction lunaire particulière pousse une meute de deinonychus à harceler le village de Verlupo où les porteurs d'Arme sont venus pour affaire. Les PJs et un astrologue itinérant vont tenter d'aider le village. Mais l'affaire n'est pas aussi simple. Les villageois espèrent résoudre cette crise en livrant en pâture aux reptiles une personne ayant le « bon » thème astral mais certains ne l'entendent pas de cette oreille. Et si cette histoire de sacrifice et d'influence lunaire n'étaient qu'un rouage dans une manipulation qui pourrait coûter très cher au village ? En résolvant ce mystère les Porteurs croiseront un prédateur bien plus dangereux qu'une meute de lézards.



# la SAISON des REPTILES



illustrations : LG

par Rafael Colombeau  
et François Lalande

## au service de l'art

Les personnages ont été embauchés par Emerald, une Arme-Dieu des Joyaux de Pôle. Un de ses protégés est un dramaturge de talent qui prépare une pièce contant la tragique histoire d'amour d'une femme-monstre à la peau écailleuse et d'un jeune noble fougueux. La pièce promet d'être exceptionnelle et Emerald veut que le costume de la monstresse soit parfait. Pour cela il lui faut du cuir de deinonychus de première qualité (ce cuir porte le nom de deÿ). Ses fournisseurs lui ont assuré que le maître-tanneur de Verlupo, un village des plaines du centre, vend des cuirs exceptionnels.

La mission des personnages : ramener à Pôle dix rouleaux de deÿ de Verlupo avant la fin du printemps. Edmant Bons d'Albâtre, le Porteur d'Emerald, leur a fourni des montures et une bourse contenant 1500 cestes en pierres précieuses pour la transaction. Il paiera 1000 cestes à chaque Porteur à la livraison du cuir.

Verlupo se trouve à une centaine de kilomètres au sud de Vhern. En quittant Pôle une semaine avant la fin de l'hiver 1042, les PJs arrivent après une vingtaine de jours de voyage. Le printemps est commencé, et c'est le mois de la Guerre (Connaissance atténuée ; Richesse et Violence accrues)

Pour aller à l'essentiel, vous pouvez commencer l'aventure quand les Porteurs arrivent à Verlupo.

## Scène 1 : arrivée à Verlupo

*Verlupo : son climat, ses tanneurs... ses reptiles assoiffés de sang*

Verlupo est un village alweg de 550 habitants construit sur une petite colline. Il est entouré d'une solide palissade de bois. Plusieurs fermes et tanneries fortifiées sont installées aux alentours. Le paysage serait sympathique sans l'odeur immonde des ateliers ou les deux cadavres de bœufs partiellement dévorés qu'un groupe de paysans transportent vers une ferme.

Pour loger à Verlupo les Porteurs ont le choix entre « la fierté des tanneurs », un bouge très correct qui dispose de six chambres – dont une occupée par un astrologue et sa fille – ou « le lézard déchiré » un bouge médiocre avec une pièce qui fait dortoir.

Après leur arrivée les personnages sont rapidement abordés par Vieux Gompert. Il vient les saluer, à la fois impressionné et nerveux de rencontrer des porteurs d'Arme. Il est ravi d'apprendre qu'ils veulent acheter du deÿ mais leur expliquera qu'il faudra attendre plusieurs semaines.

En effet, Verlupo ne produit du cuir de deinonychus qu'au printemps, appelée par ici la saison des reptiles. Chaque année, à la fin de l'hiver quelques meutes de deinonychus s'installent dans les collines escarpées, juste à l'ouest du village, pour repartir l'été venu. Pendant cette période les bêtes s'en prennent aux troupeaux mais sont également la cible des chasseurs de la région qui revendent leurs peaux aux tanneurs de Verlupo. Une fois obtenue, la peau demande trois semaines de travail pour obtenir un deÿ digne de ce nom.

En temps normal il faudrait donc attendre encore un mois pour acheter la première production de Verlupo, mais cette année la saison des reptiles commence mal. On est au mois de la Guerre et les deinonychus semblent particulièrement sensible à l'influence des Lunes. D'après Guerlon Fustile, un astrologue de passage, c'est dû à des relations conflictuelles entre Œphis et Taamish et leurs positions respectives dans le ciel. Cet excès d'agressivité fait que les chasseurs de la région n'ont pas rapporté beaucoup de peaux et que les attaques de deinonychus sont très violentes.

Si les Porteurs n'ont pas déjà fait la proposition eux-mêmes, Vieux Gompert leur demandera de protéger le village jusqu'à ce que les sales bêtes se calment un peu. Les peaux des reptiles qu'ils tuent permettront aux tanneurs de fabriquer le cuir dont ils ont besoin. En échange de cette aide, Vieux Gompert s'engage à ce que les tanneurs leur fassent une ristourne de 25 % sur le prix des rouleaux. Si les joueurs négocient, demandez un test de Marchand (-3). La ristourne passera à 30 % s'il est réussi, +5 % par tranche de deux qualités, avec un maximum de 50 % (une foutue bonne affaire on vous dit !)

### Figurants

**Vieux Gompert (63 ans)** – Un Alweg boiteux avec une bouille tordue. C'est le patriarche de Verlupo. Il fait office de maire et préside le conseil du village. Il est respecté par les villageois et sait se montrer diplomate.



**Le conseil du village** – Il est constitué de Vieux Grompert, du patron de la fierté des tanneurs, de maître Vatengra, d'un autre vieux tanneur et d'un éleveur de bœuf aisé.

**Maître Vatengra (58 ans)** – Le doyen des tanneurs et grand spécialiste du deÿ.

**Guerlon Fustile (40ans)** – Un homme entre deux âges, au visage peu avenant mais à la voix rassurante. Il pourra donner aux Porteurs quelques informations sur l'agressivité des reptiles. Il est accompagné par Anya, sa fille de six ans. Voir plus loin pour plus de détail sur eux.

**Barnabon (27 ans)** – Ivrogne notoire qui paie sa gnole en faisant des petits boulots. C'est une source intéressante d'informations, si on arrive à décrypter ses paroles. Il faut un test de Bougeard (-1).

**Tom et Sarla Viguéri (41 et 33 ans)** – Les fermiers les plus riches de Verlupo. Ils habitent une ferme fortifiée avec une dizaine d'ouvriers et leurs quatre enfants. Mosson, leur fils cadet à 7 ans.

**Hembert Vatengra (16 ans)** – Petit-fils de maître Vatengra dont il est l'élève. C'est un bon apprenti mais il a tout l'air d'un filou. Fasciné par les Armes-

Dieux, il fréquentera les Porteurs au bouge et tentera de sympathiser avec eux. Il est le petit ami de Lidine.

**Lidine Mersan (15 ans)** – Elle et ses parents travaillent à la tannerie de maître Vatengra. Lidine a un caractère de cochon et n'aime pas se faire marcher sur les pieds. Hembert est l'une des rares personnes à savoir gérer son tempérament.

## Scène 2 : protéger le village

Même si les Verlupains craignent les deinonychus, les sales bêtes sont une source de revenus essentielle. Même les fermiers qui souffrent de leurs attaques le reconnaissent. On attend donc des porteurs d'Arme qu'ils protègent les abords du village, mais pas qu'ils massacrent tous les reptiles. Ce serait une catastrophe si les deinonychus ne revenaient pas l'année suivante.

Les chasseurs du coin, habitués à traquer des reptiles quand ils sont moins agressifs, peuvent donner un coup de main aux Porteurs. Si le travail n'est

pas risqué, ils le feront gratuitement ; sinon il faudra les payer (2 à 5 ceste par chasseur et par tache). Passer une soirée à picoler avec eux peut aider à s'en faire des potes et les rendre plus coopératifs (50% de ristourne).

Voici quelques événements à placer au fil des jours :

- En fin de journée. Un groupe de 5 deinonychus réussissent à s'introduire dans la cours de la ferme des Vigueri. Leur fils cadet, Mosson, s'enfuit et court prévenir les Porteurs.
- Si les Porteurs placent des pièges aux alentours. Un deinonychus tombe dans une fosse. Quand les Porteurs arrivent sur place ils voient Barnabon en train d'engueuler le reptile, avant de tomber dans le piège. La difficulté va être de tuer la bête tout en sauvant le pochtron.
- En pleine nuit, Lidine et Hembert se sont retrouvés dans une grange mais un trio de deinonychus s'invite à la fête. Les Porteurs sont attirés par les appels à l'aide des jeunes gens, réfugiés dans la charpente.
- En journée, la carriole d'un marchand ambulancier se fait attaquer en vue du village par six reptiles. Deux des occupants seront morts avant l'arrivée des Porteurs. Ils peuvent encore sauver le troisième s'ils agissent vite (ou le laisser mourir pour se faire un petit pactole).

Après quelques jours de ces activités, vous pouvez passer à la scène suivante.

**Les deinonychus** - caractéristiques pages 347 du livre de règles. Ajoutez « Fou furieux » dans les Spécialités. Ils ont un seuil de rupture de 4.

Selon le contexte la compétence de circonstance peut être : Veneur, Paysan ou Eclaireur.

## Scène 3 : la solution astrologique

Les fermiers les plus influents de Verlupo en ont assez. Malgré l'aide des porteurs d'Arme les deinonychus ont fait des victimes humaines. Lors d'une session extraordinaire le conseil du village demande son aide à l'astrologue. Le lendemain, Guerlon explique au conseil que l'agressivité excessive des deinonychus étant due à une opposition des lunes, elle peut être contrecarrée d'une manière un

peu extrême, mais efficace : il faut offrir en sacrifice aux reptiles une personne présentant un thème lunaire adapté. L'influence astrale véhiculée par le sang de la victime aura un effet apaisant sur l'ensemble de la meute.

Après de savants calculs, Guerlon désigne deux villageois avec un thème lunaire propice : Lidine Mersan et Mosson Vigueri.

Après délibération, le conseil décide que cette solution est acceptable. Une vie est un prix léger à payer pour le bien-être de tout le village. Les membres du conseil se laissent une nuit pour décider celui des deux enfants qui sera sacrifié.

### Pas content!! Pas content!!

Le lendemain dans la matinée Vieux Grompert appelle les Porteurs à la rescousse. Il est inquiet. Des gens ont entendu parler de la solution de Guerlon et une centaine de personnes manifeste devant la Fierté du tanneur. Il y a parmi eux les parents de Mosson et de Lidine. La foule est très remontée contre l'astrologue et refuse qu'un enfant de Verlupo soit sacrifié.

Le maire demande aux Porteurs de protéger l'astrologue pendant que le conseil essaie de calmer le jeu avec les manifestants. Bien entendu il préférerait que cela se fasse sans aucun décès. Au moment où les PJs et Vieux Grompert arrivent devant le bouge une dizaine d'ouvriers agricoles très en rogne défoncent la porte. Les personnages vont devoir les arrêter mais sauront-ils retenir leurs coups ou trouver une solution non-létale ?

### Ouvrier agricole 2 / 4

Spécialités - 6 : Agir en équipe, Gueuler fort, Têtu

Extra - 8 : Costaud, Résistant

Seuil de Rupture : 3

Menace 2 (fourches et gourdin) - Couverture 1

Compétence de circonstance : Bougeard

Pour accélérer la gestion de cette scène, considérez que chaque ouvrier est mis hors-jeu dès qu'il perd sa première ligne de moniteur. Il suffit donc de dépasser son seuil de rupture pour se débarrasser de lui, d'une manière ou d'une autre. Rappelez à vos joueurs qu'un dépassement de 4 points ou plus

(7 qualités) mutilera, voire même tuera, le pauvre bougre. Il est possible d'attaquer plusieurs cibles en une action (voir p. 252). Selon le type d'action limitez le nombre de cibles maximum en prenant en compte le terrain, à savoir une salle d'auberge, un escalier, voire un couloir un peu exigü.

Les tentatives d'intimidation ou de persuasion sont gérées comme une attaque physique, mais en utilisant une compétence appropriée : Bougeard ou Soldat pour beugler bien fort, Paysan ou Marchand pour convaincre les pégués, Gentilhomme ou Orateur pour faire péter le charisme, Porteur pour utiliser un pouvoir impressionnant. Cette méthode a le mérite de ne pas laisser de séquelles physiques, sauf peut-être quelques pantalons souillés. Intimider toute la troupe d'un coup peut être difficile (jusqu'à -10 s'il cible tout le monde). Pour augmenter ses chances le Porteur peut faire une préparation (cf. page 250), qui consiste à attirer l'attention de tout le monde par une action impressionnante ou un bon coup de gueule. Défoncer un pilier ou une table à coup d'Arme-Dieu permettra de faire une préparation basée sur ses capacités de combat (y compris le bonus de l'Arme)

Pendant que les PJs malmènent les ouvriers agricoles, Vieux Grompert ramène, petit à petit, le calme sur la place, mais ce n'est pas facile.

Lorsqu'il ne reste plus que deux ou trois ouvriers motivés, le petit Mosson débarque en trombe en appelant à l'aide : au lavoir la vieille Ninne est en train de tabasser des enfants à coups de battoir à linge. La nouvelle calme les derniers énervés et une partie de la foule fonce vers le lavoir. Les Porteurs pourront entendre dire que le grand-père de Hembert n'est pas déçu de le savoir débarrassé de l'influence néfaste de cette petite peste de Lidine.

## Agacée la vieille Ninne? Ça c'est ben vrai !!

La scène au lavoir est étrange. Les lavandières terrorisées entourent le bassin où la vieille Ninne (58 ans et plus une dent) patauge dans l'eau tout en rouant de coups deux enfants de 7 ans qui se débattent comme ils peuvent. Heureusement que la vieille est plutôt faiblarde, sinon les enfants seraient déjà gravement blessés. Si les Porteurs laissent faire les villageois, Ninne sera facilement maîtrisée. S'ils interviennent, demandez un test pour

en venir à bout sans la blesser. Un échec signifierait que la vieille est salement amochée.

La vieille finit par s'évanouir et on la transporte rapidement chez Faillart le rebouteux.

## Conséquences

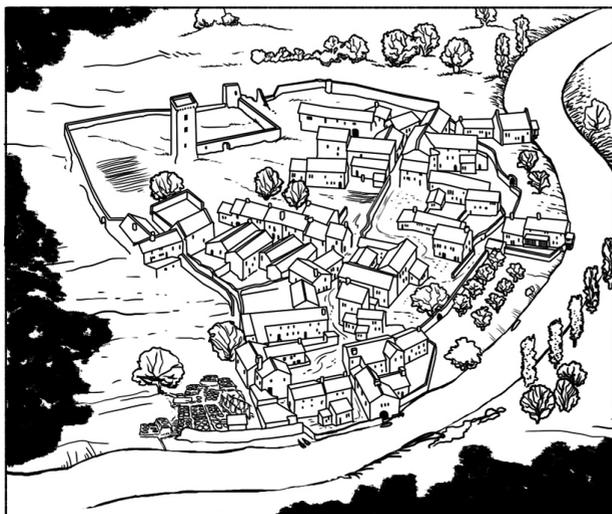
L'incident du lavoir choque tout le monde. Cela donne l'occasion aux membres du conseil de reprendre les choses en main et de montrer à leurs concitoyens l'importance du sacrifice pour calmer les deinonychus. Ok. Il n'y a pas forcément de rapport évident entre les événements du lavoir et les reptiles fous, mais ce genre d'approximation n'a jamais arrêté un homme politique. Si ?

Si les Porteurs ont blessé ou tué des villageois ils sentent un net début d'hostilité à leur rencontre - à moins qu'ils ne se soient déjà rendus haïssables par d'autres actions. Cela peut se traduire par la suite par de sales coups fait en douce, ou par une tentative d'assassinat menée par quelques ouvriers tanneurs. Si vous voulez faire sentir cette hostilité aux PJs, en évitant l'escalade meurtrière, collez aux porteurs une bonne chiasse provoquée par un repas « assaisonné ». (1 point de Faiblesse par jour pendant 5 jours. Un test de Médecin pour réduire la durée de 1 jour +1 par qualité). Bien fait pour leur ... ah oui, justement.

## La décision

Dans la journée le conseil prendra sa décision. Lidine est choisie pour servir de sacrifice. Officiellement ce choix est motivé par l'âge de Mosson. Officieusement il est le fils d'un fermier influent et Lidine est une fille d'ouvriers au mauvais caractère. Le village s'incline devant cette décision « pleine de bon sens » et la jeune fille est ligotée et enfermée en attendant d'être amenée le soir même sur un rocher proche de la colline aux reptiles.

Vieux Grompert rassure les Porteurs. La situation va rentrer dans l'ordre et ils auront leur cuir rapidement, avec la ristourne convenue. Tout va donc pour le mieux.



## Scène 4 : la colline a des crocs

### Un nouvel employeur

Très vite, Hembert prend discrètement contact avec les Porteurs. Il veut sauver son amoureuse. Il a pour cela un plan risqué qui nécessite l'aide des PJs. Il leur demande de se rendre dans les collines aux reptiles dès la tombée de la nuit et d'occuper les deinonychus le temps qu'il aille libérer Lidine. En échange il promet de leur fournir dix rouleaux d'un deÿ exceptionnel venant de la réserve secrète de son grand-père. Arrivé à ce point, il est tout à fait possible que les joueurs choisissent de prendre les choses en mains pour obtenir, d'une manière ou d'une autre, les rouleaux de maître Vatengra. C'est une possibilité qui modifiera la fin de l'aventure mais qui prouvera que vos joueurs sont de jolis sàlopiards qui ont bien intégrés certains aspects de **Bloodlust**.

S'ils acceptent la proposition de Hembert, celui-ci leur donne rendez-vous en milieu de nuit dans une grange à l'écart du village. C'est là qu'il veut cacher Lidine en attendant que la situation se calme. Direction les collines. Ce plan plaît aux Armes car il promet quelques sensations fortes, même si c'est au dépend des Porteurs.

Œphis et Nænerg étant toutes les deux presque pleines, les Porteurs disposeront d'assez de lumière pour se déplacer dans les collines en pleine nuit. Ils peuvent aussi emporter des torches.

### Cache-cache?

Dès leur arrivée dans les collines, les Porteurs se retrouvent en compétition avec un groupe de 6 deinonychus. Demandez un test d'Éclaireur (-3) à tous les Porteurs. Un personnage réussissant un bon test peut transférer des qualités à ses camarades. Donner une qualité à un PJ ayant raté son jet permet de transformer l'échec en réussite avec 0 qualité.

## Echec de tout ou partie du groupe – Embuscade

Compétence de circonstance : *Eclaireur ou Veneur (la plus défavorable au groupe)*

Avant la première passe, les Porteurs ayant raté le test subissent une attaque surprise. Face à celle-ci leur seuil de rupture est égal au Bonus de leur Arme + la protection de leur armure. Ensuite ils calculent leur seuil normalement.

## Tout le monde réussit son test – Face à face

Compétence de circonstance : *lancez un dé*

1-3 : *Eclaireur*, 4-6 : *Veneur*

Pas d'attaque surprise

## Tout le monde réussit avec au moins 2 qualités – Avantage

Compétence de circonstance : *Eclaireur ou Veneur (la plus favorable au groupe)*

## Cas précédent mais un des joueurs au moins a 6 qualité – grand chasseur !

Les Porteurs peuvent tendre une embuscade aux deinonychus ou les faire tourner en rond pendant une petite heure. En cas d'embuscade ils ont le temps de faire une attaque surprise contre les reptiles (seuil de rupture de 0)

Après cette rencontre les porteurs découvriront le point d'eau autour duquel les meutes se regroupent. Ils auront la surprise d'y trouver pas mal de cadavres de deinonychus.

En fouillant les lieux les Porteurs peuvent glaner les informations suivantes :

- **Veneur (0)** : les deinonychus se sont entretués au cours de plusieurs bagarres très violentes
- **Eclaireur (-3)** : au vue des traces il ne doit pas rester beaucoup de reptiles en vie. C'est la fréquence de leurs attaques qui donnait l'impression aux villageois d'avoir affaire à une meute complète. Si le joueur a obtenu au moins 4 qualités il trouvera quelques traces de pas humains remontant à deux bonnes semaines.
- **Larron (-3)** : le personnage pourra trouver une bourse en cuir de mauvaise qualité coincée entre deux pierres au bord du point d'eau. Elle contient encore des traces d'une poudre bleuâtre. Très certainement un épice. Un test de Médecin (-6) permet d'identifier des sels d'arsénie, un épice augmentant l'agressivité.

Si les Porteurs n'ont pas combattu les deinonychus dans les collines, ceux-ci attaquent pendant la fouille du point d'eau.

## Elle est bizarre la copine

Lorsque les Porteurs retrouvent Hembert dans la grange, Lidine n'est pas là. En revanche il a un cadavre de chèvre avec lui. Attendez-vous à quelques vannes douteuses.

Hembert a trouvé cette chèvre égorgée sur le rocher, là où son amie a été attachée un peu avant le crépuscule. Il ne comprend pas ce qui s'est passé. Mais au vue des informations que les personnages ramènent des collines, il semble évident qu'il se passe quelque chose de suspect.

## Ah ben oui tiens, que se passe-t'il ?

Guerlon Fustile s'appelle en réalité Guerle et c'est une infiltratrice sekeker, porteuse d'Arme de surcroît. Oups. Son travail consiste à repérer des villages intéressants pour le compte de plusieurs troupes de maraudeuses. En plus des critères habituels – nombre de petites filles en âge d'être enlevées et ressources intéressantes – Guerle prend un autre aspect en considération. Avec l'aide de son Arme elle concocte des « tests de moralités ». Leur but est de voir comment les villageois se comportent vis-à-vis de leurs filles. Si un village gère une situation imaginée par Guerle sans se soucier du sexe des personnes impliquées, ou en favorisant les filles, elle le raye de sa liste. Pour être franc, Guerle n'est pas impartiale et ses tests favorisent les réactions misogynes. Il est donc rare qu'elle épargne un village.

Anya vient d'un précédent village visité par Guerle. Elle fut la victime du test, que les villageois ont raté. Guerle l'a sauvée et l'a prise sous son aile. La fillette, horrifiée par ce que son village voulait lui faire, considère Guerle comme sa sauveuse et veut rejoindre les Sekekers. Elle est fidèle à « sa mère » mais pourrait être retournée par un personnage féminin suffisamment charismatique.

Pour Verlupo, Guerle et Oranos, son Arme, ont joué sur les spécificités locales. La Sekeker a répandu des sels d'arsénie (un épice augmentant l'agressivité) dans le point d'eau où se regroupent les lézards. C'est ce qui a provoqué les combats entre deinonychus. Ensuite Guerle n'avait plus qu'à utiliser le pouvoir d'appel des animaux d'Oranos pour orchestrer les attaques à sa convenance. Elle a en-

suite pipauté le conseil du village avec son histoire d'influence lunaire et de sacrifice. Son but était de voir qui les villageois choisiraient entre un jeu garçon fils de bonne famille et une jeune femme un peu trop impétueuse.

En suivant les ruisseaux des collines, quelques sels d'arséjig sont arrivés jusqu'aux lavoirs du village. La vieille Ninne n'aurait pas dû boire de l'eau du lavoir. En plus c'est dégoûtant.

Le soir du sacrifice Guerle a sauvé Lidine et l'a remplacé par la chèvre. Elle espère convaincre la jeune femme de rejoindre les Sekekers mais, malgré son sale caractère, Lidine est sincèrement amoureuse de Hembert et s'est rebellé contre sa « sauveuse ». Guerle l'a ligoté et enfermée dans sa carriole.

La présence des Porteurs a poussé Guerle à accélérer son plan. Contrairement à son habitude elle a quitté le village le soir du sacrifice après avoir récupéré Lidine. Verlupos est maintenant sur sa liste et elle s'empresse de prendre ses distances.

## Conclusion ? C'est pas dit.

Les Porteurs et Hembert ont les moyens de révéler la supercherie aux membres du conseil, qui ne seront pas particulièrement ravis. En encore, rien ne permet de soupçonner que l'astrologue soit une Sekeker et que tout cela annonce une attaque dans deux ou trois mois. Comme ils ont payé quelques centaines de ceste à Guerlon ils penseront plutôt à une arnaque et que Lidine va se faire revendre comme esclave quelque part. La pauvre, c'est bien triste. La vie va reprendre son cours normal et les villageois jurent que si l'astrologue repasse par là il sera reçu comme il se doit. Il y a bien quelques personnes pour regretter la jeune fille, surtout ses parents et Hembert, mais personne n'évoque l'idée de lancer des poursuites.

Qu'est ce qui pourrait pousser les Porteurs à pourchasser Guerlon ? Hembert et les parents Mersan vont tenter de les convaincre. Toujours décidé à s'enfuir avec son amoureuse, Hembert ira jusqu'à voler toute la réserve secrète de déj de son grand-père (22 rouleaux). Il offrira 5 rouleaux en plus des 10 précédents aux Porteurs en échange de leur aide. Il y a aussi de bonnes chances que les Armes aient envie de régler leurs comptes avec l'astrologue,

juste parce qu'elles ont l'impression d'avoir été manipulées. C'est rancunier une Arme-Dieu.

## Poursuite et confrontation

Guerle se dirige vers le village de Soupion-la-gamelle au sud-est de Verlupo. Elle devrait y arriver en fin d'après-midi le surlendemain de son départ. Afin de savoir où les Porteurs rattraperons l'astrologue, gardez trace du temps qui passe.

En se renseignant ils entendront dire que Guerlon est parti vers Le-Galu-aux-deux-routes, un bled situé trois jours à l'est. C'est une rumeur que la Sekeker a fait courir pour brouiller les pistes. La compétence utilisée dépendra de la manière dont les joueurs veulent mener la recherche (Bougeard, Paysan ou Voyageur étant les plus probables). Cette recherche prend 4 heures moins 1 heure par tranche de 3 qualités (minimum 1 heure). Si le test est raté, il est possible de recommencer après ce délai.

Si les Porteurs s'élancent sur la route du Galu, ils finiront par découvrir la supercherie. Demandez un test de Voyageur (0) à tout le monde (sans coopération). Celui qui fait le plus de qualités comprendra en premier. Les Porteurs perdent une journée, moins deux heures par qualité obtenu sur le meilleur test. Si personne ne réussit le test, ils comprennent après deux jours de chevauchée.

Chercher les traces de la carriole de Guerlon sur les pistes aux alentours de Verlupo nécessite un test de Voyageur (-2) ou d'Éclaireur (-2). Cela prend 6 heures moins 1 heure par tranche de 3 qualités (minimum 1 heure).

La piste de l'astrologue n'est pas difficile à suivre, une fois qu'on l'a trouvée. Il faut deux jours de chevauchée normale, repos compris, pour atteindre Soupion. Ils peuvent diminuer cette durée en encaissant de la fatigue : 1 point par 3 heures de moins, avec un maximum de 24h. Dans ce cas chaque personnage fait un test de Voyageur (-2). Ceux qui réussissent perdent 1 point de fatigue de moins, plus 1 par qualité.

Si les Porteurs rejoignent l'astrologue en cours de route, la scène pourra se gérer comme un assaut sur son campement ou comme une poursuite avec sa carriole. Choisissez ce qui sera le plus fun pour les joueurs.

Si l'astrologue est déjà à Soupion les joueurs vont devoir choisir entre une approche bourrine ou une approche fine. Guerle étant très douée pour emboîter les gens, quelques villageois bas de plafond l'aideront en cas de pépin. Utilisez les mêmes caractéristiques que pour les ouvriers agricoles.

Les PJ peuvent choisir d'aller s'expliquer avec le conseil du village avant de chercher des noises à Guerle. Il faudra se montrer convainquant ou menaçant. Quelques tests d'Orateur, de Gentilhomme ou de Porteur pourront faire l'affaire. S'ils réussissent les villageois les laisseront régler leurs affaires sans intervenir.

Lidine est toujours ligotée dans la carriole. C'est Anya qui la surveille et la nourrit le temps qu'elle se lasse d'essayer de s'évader.

Dès le début du combat Guerle dégainera Oranos ; L'astrologue tentera de se déplacer dans des zones où un minimum d'adversaires peuvent l'attaquer à la fois. Dévoilez la véritable nature de Guerle à un moment dramatiquement approprié.

## Guerlon Fustile / Guerle

### Infiltratrice sekeker 4/8

**Porteuse d'Oranos** (Épée courte en obsidienne - Arme-majeure - Puissance 2)

**Spécialités** – 12 : Astrologie ; Course ; Esquive acrobatique ; Furtivité ; Lancer de poignard

**Extra** – 14 : Combat à l'épée courte ; Effets de cape ; Mentir

**Pouvoirs** : Adrénaline 2 ; Appel des animaux 3 ; Aura de confusion 3

**Désirs** : Co 3, Pl 1, Po 4, Ri 2, Vi 2

**Motivations d'Oranos**: Manipuler les faibles 4, Passion pour les lunes 4, Fouineur 2, voir du pays 2

**Seuil de rupture** : 9

**Équipement** : Épée courte d'obsidienne (Me 2 – Co 2) ; poignard de jet (Me 1 – Co 1 – FP 5) ; harnais de cuir rigide (Pr 1 – So 2) ;

#### Notes :

L'aura de confusion dure 4 passes et impose un malus de 2 à tous les tests des adversaires à moins de 3 mètres.

L'appel des animaux fait venir 3 chiens du village.

## Conclusion

Une fois la Sekeker vaincue, les Porteurs pourront rentrer tranquillement à Verlupo. Mais vont-ils s'intéresser au devenir d'Anya ? Et si Lidine devenait la nouvelle Porteuse d'Oranos, qui n'est pas du genre rancunier ? Profiterons-t-ils malhonnêtement de la réserve secrète de maître Vatengra ? Anya ou Oranos étant en mesure d'expliquer les plans de la Sekeker, les Porteurs décideront-ils de prévenir les villages inscrits sur la liste de la Sekeker ? Ça serait très chevaleresque...

Mouaih. On parie qu'ils rentrent à Pôle dare-dare pour toucher leur thune ?

## Petit lexique

**Alweg** – tout habitant de Tanæphis qui n'appartiennent pas à une des grandes nations.

**Deinonychus** – de petits dinosaures carnivores et agressif. Bref, ce sont des raptors.

**Epices** – Drogues magiques dotées de propriétés très variées.

**Les Joyaux de Pôle** – faction d'Armes-Dieux férués d'art et de richesse. Ils sont basés à Pôle, la capitale dérigione.

**Sekeker** –peuplade d'amazones misandres très violentes. Elles pratiquent le vol d'enfant et l'automutilation.

# SCÉNARIO

Les Avatars vont découvrir qu'il ne fait jamais bon réveiller le passé. Ils devront choisir entre conserver un allié de poids ou éradiquer une grande menace. Ce scénario peut prendre place entre deux aventures, à la façon d'un interlude sur le chemin menant d'un endroit à un autre, et prend place dans une région au choix du MJ - mais cohérente avec le parcours d'un convoi marchand.



## Preamble

### Origines

Durant la Guerre blasphématoire, avant même que l'ensemble des Devas ne se sacrifient pour emprisonner les Asuras au sein du Narak, l'une des plus illustres parmi eux avait déjà été contrainte à faire ce choix cruel. Il s'agissait de Nirastî, une splendide déesse aux pouvoirs incommensurables que l'on disait être la fille de Shiva. Munie de sa Devâstra – un trident sacré –, elle prétendait pouvoir rivaliser avec n'importe lequel de ses camarades et nul n'aurait osé la contredire. Lorsqu'une horde d'Asuras se détacha du lot pour semer la terreur sur Prithivî durant une bataille de la Guerre blasphématoire, elle seule était présente pour leur tenir tête. La victoire ne put néanmoins être obtenue qu'au prix de sa vie. Brûlant son essence divine en un éclair fulgurant, elle se consuma entièrement mais emprisonna à jamais les Asuras. Les créatures sont maintenues pétrifiées depuis grâce au trident planté dans le sol.

Cette arme divine, nommée simplement Trishula, est toujours inébranlable au centre de ce qui passe aujourd'hui pour une forêt pétrifiée à l'ambiance lugubre.

### Synopsis

Alors qu'ils escortent un convoi à travers Prithivî, les personnages rencontrent un jeune homme du nom de Samhara. Celui-ci cherche désespérément sa Devâstra. Malheureusement, l'obtention de celle-ci va réveiller des Asuras datant d'avant même que la plupart de ces créatures ne soient enfermées dans le Narak. Pour protéger le convoi et éliminer ces créatures, il faudra faire preuve d'efficacité et de discernement.

### Protagonistes

Samhara est une aberration du Dharma. Lorsque les Devas ayant enfermé les Asuras dans le Narak commencèrent à se réincarner sur Prithivî à travers les Avatars, il reçut l'essence de Nirastî. Ce Sûdra, promis comme ses semblables à une vie difficile, a récemment ressenti l'Appel de sa Devâs-



54

tra. Mais contrairement à la tradition, celle-ci ne semble pas se trouver sur le Mont Sumeru. Le jeune homme est donc parti seul sur les routes dans l'espoir de la retrouver.

Cet adolescent au crâne rasé a la peau très sombre. Ses traits fins, presque efféminés, contrastent avec la rudesse de sa voix.

Ne vous laissez pas abuser par l'amabilité et la générosité de Caraka. Ce noble pushkalien a construit sa fortune sur le commerce de Sûdras – principalement des jeunes filles. Il les achète à leurs parents pour les vendre au plus offrant, le plus souvent des maisons de plaisir.

Âgé d'à peine trente ans, cet homme chaleureux aime entortiller les poils de sa barbe lorsqu'il discute. Il semble être toujours à l'écoute des autres, cherchant en vérité à découvrir chez chacun ce qu'il pourrait utiliser par la suite. Il traite ses employés sans condescendance mais se montre froid avec ceux qui le déçoivent. Pour lui, les Sûdras ne sont guère plus que de simples marchandises.

## La forêt pétrifiée

Les Asuras enfermés par Nirasti forment depuis la bataille qui vit leur enfermement ce qui ressemble à une forêt d'arbres morts, tendant leurs branches squelettiques vers le ciel. Les visages grimaçants et inhumains que l'on devine sur certains troncs contribuent à rendre inquiétant cet endroit, que les autochtones évitent autant que possible – notamment du fait qu'il grouille d'Asuras.

C'est d'ailleurs pour cela qu'une bande de brigands téméraires a pu décider d'y élire domicile, tirant de plus profit de la route commerciale contournant la forêt. Après avoir été envoyés combattre des Asuras, ils ont décidé de désertre l'armée akodyenne. Leur ancien commandant, Abhimati, les dirige encore d'une poigne de fer. Malgré leurs méfaits répétés, il ne désespère pas de retrouver un jour sa famille voire même son ancienne vie, avant l'armée et la violence que celle-ci a réveillée en lui.

En s'abritant dans ce lieu envahi d'Asuras mineurs mais nombreux, Abhimati s'assure que ses hommes et lui ne seront pas dérangés. Leur campement a été établi autour du trident car celui-ci semble tenir les Asuras errants à l'écart. Ces brigands attaquent

régulièrement des convois marchands et se justifie par le fait que ces convois peuvent très bien se passer de quelques marchandises. Certains anciens soldats profitent de ces embuscades pour se défouler mais les attaques n'ont jusque-là coûté la vie à personne.



*Au cours de cette première partie, les personnages font la connaissance de Samhara. Leur curiosité probablement attisée par ce Œ Avatar hors du commun, ils vont déclencher sans le vouloir une catastrophe.*

## Loin du Mont Sumeru

Les Avatars (les PJ et peut-être un ou deux autres porteurs de Devâstra) ont été engagés par Caraka, un marchand pushkalien, afin d'escorter son convoi à travers le pays. Une dizaine de chariots constituent le cortège ainsi qu'une quarantaine de personnes et à peu près autant de bêtes pour tirer les véhicules. La somme proposée par Caraka est des plus intéressantes car les rumeurs d'attaques répétées de bandits (ceux d'Abhimati) ont suscité son inquiétude. Même s'il fait tout pour le cacher, le marchand transporte également une vingtaine de Sûdras récupérés dans divers villages. Il sait qu'il peut en tirer un bon prix dans certains bordels peu scrupuleux dans le choix de leurs employées. Il est également parfaitement conscient que ce genre de transaction n'est pas illégale mais est souvent très mal vue. L'appât du gain est toutefois suffisant pour qu'il en ait fait son « fond de commerce ».

Cette escorte, somme toute très classique dans le principe, peut être incluse avec peu de modifications à n'importe quel voyage des PJ, que ce soit au cours d'un scénario ou entre deux aventures. Dans la plus pure tradition de ce type d'engagement, il est bien sûr possible d'émailler le trajet de quelques attaques d'Asuras ou rencontres intéressantes – en lien avec la campagne du MJ ou le passé des PJ. Toutefois, globalement, le trajet se déroule sans encombre. Le principal souci vient de la sécheresse du climat et de la chaleur accablante qui l'accompagne. Bêtes et hommes sont fatigués, assoiffés. Les pauses sont fréquentes mais ne font que prolonger ce voyage pénible.

C'est au cours de l'une de ces escales à l'ombre d'un bosquet desséché que les PJ voient arriver sur la route un jeune homme entièrement couvert de poussière. Il semble aller dans la même direction qu'eux. Le plus étrange est cette impression qu'ils ressentent à son approche : quelque-chose d'indéfinissable, comme s'ils l'avaient déjà vu quelque part. Samhara, en apercevant le convoi arrêté, s'en approche et se dirige directement vers les Avatars. Après leur avoir demandé de l'eau pour se désaltérer, il affirme avoir reconnu leurs Devâstras et souhaite en savoir plus à ce propos. Où et quand les ont-ils récupérés? Comment les ont-ils trouvés? Il a lui-même ressenti l'Appel de sa Devâstra mais celui-ci semble le guider bien loin du Mont Sumeru. Il est donc tourmenté par de nombreuses questions. Ravi de rencontrer ses semblables, il se propose de suivre le convoi, celui-ci allant dans la même direction que lui. Il va humblement se présenter devant Caraka pour lui proposer gracieusement ses services. Ayant depuis son plus jeune âge servi dans une écurie, il saura prendre soin des bêtes qui souffrent trop de la chaleur.

C'est ainsi que le voyage reprend en compagnie de ce nouveau compagnon cherchant à en savoir plus sur les autres Avatars. Dès qu'il le peut, il les harcèle donc de questions sur l'Appel qu'ils ont ressenti, leur expédition sur le Mont Sumeru et plus généralement les aventures vécues depuis la récupération de leurs Devâstras. Le MJ ne doit pas hésiter à rendre ce jeune homme peu assuré sympathique aux yeux des joueurs – il est finalement assez semblable à eux avant qu'ils ne récupèrent leur arme divine.

## Vers la forêt pétrifiée

Le voyage continue sans problème... jusqu'au moment où Samhara ou l'un des Avatars du groupe découvre par inadvertance que des Sûdras sont transportés pour être vendus. Les occasions de faire cette découverte sont diverses : un gémissement provenant de ce chariot recouvert de toile que personne n'a le droit d'approcher hormis quelques serviteurs de Caraka ; des rumeurs entre membres du convoi, avec force allusions graveleuses parfois ; une odeur désagréable à cause du peu de soins apportés aux jeunes intouchables transportées ; ou le simple fait de remarquer qu'un serviteur en particulier emporte avec lui de quoi nourrir plusieurs personnes chaque soir alors que tous viennent normalement prendre part au repas.

L'intérêt est ici de mettre en scène la réaction des Avatars face à cette découverte. Samhara, pour sa part, est proprement scandalisé. Appartenant à la caste des Sûdras, il ne peut que s'offusquer du traitement inhumain réservé à ses semblables – ce qui peut également être le cas d'un PJ intouchable. La réaction spontanée de Caraka est d'augmenter la rémunération de chacun afin d'acheter leur silence et la tranquillité du convoi. La somme proposée est considérable et peut faire vaciller l'éthique de certains. Suivant ce qu'il a appris des PJ, le marchand peut également avoir obtenu un moyen de faire pression sur eux.

Pour le MJ, cette scène peut s'avérer délicate à gérer. L'objectif est simple : mettre les PJ face à un dilemme moral. Il peut également permettre aux joueurs de découvrir certains aspects sociaux méconnus de Prithivî. Cependant, cette situation peut également mettre les Avatars dans une situation délicate vis-à-vis de leur nouveau camarade ou de leur employeur. Il est possible que le premier envisage de quitter le convoi pour poursuivre seul sa quête. Les PJ le retrouveront alors par la suite. Le second, quant à lui, ne se séparera pas si facilement de ses protecteurs. Il ne reviendra pas non plus sur ce qu'on peut qualifier au mieux de « choix commerciaux ». Tout ceci semble donc conduire à une impasse. Les débouchés les plus probables sont les suivants :

- **Si Samhara part du convoi sans le groupe**, la suite du scénario est quelque peu différente. Il s'introduit dans le camp des brigands à leur insu pour récupérer le trident. Il les laisse ensuite se faire massacrer par les Asuras libérés. Les PJ le retrouvent alors que le convoi est attaqué par ce que l'on prenait jusque-là pour des arbres.
- **Si Samhara et le groupe quittent le convoi**, le scénario se poursuit presque à l'identique. Ils arrivent dans la forêt, trouvent le trident et mettent au point un plan pour s'en emparer. Ils sont ensuite confrontés aux créatures libérées et ont l'occasion de protéger le convoi de celles-ci.
- **Si Samhara et le groupe restent avec le convoi**, ils s'en éloigneront probablement le temps de récupérer le trident Trishula.
- **Si Samhara tente de tuer Caraka**, les Avatars vont peut-être pouvoir l'en empêcher. S'ils ne font pas, leur réputation va se retrouver entachée par ce méfait. En effet, engagés comme protecteurs, ils ont manqué à leur devoir de la pire façon. Les accusations qu'ils pourront porter (et éventuellement prouver) contre leur employeur ne suffiront pas à redorer leur image – après tout Caraka ne faisait rien de vraiment illégal. D'autres Avatars engagés par Caraka pourront de toute manière s'opposer à Samhara.

Alors que cette partie s'achève, le groupe arrive à la lisière de la forêt pétrifiée. Très intimidante à cause des silhouettes difformes qui la peuplent, elle est de plus hantée par des Asuras mineurs qui ne constituent guère une menace pour les PJ – mais plutôt pour ceux que doit protéger le groupe (le convoi et/ou Samhara). Nous partirons pour la suite du principe que les PJ accompagnent Samhara dans sa recherche. Avec les éléments fournis ci-dessus, le MJ pourra facilement adapter l'intrigue si besoin.



*Dans cette seconde partie, les personnages aident Samhara à obtenir sa propre Devâstra. La récupération de celle-ci conduit à la libération des créatures formant la forêt pétrifiée, dévoilant ainsi une menace considérable.*

## *Des Gardiens peu fréquentables*

Le groupe doit délaisser le convoi pour s'aventurer à la recherche du trident du nom de Trishula. Caraka n'est guère enchanté à la perspective de se retrouver vulnérable dans l'endroit le plus dangereux de ce voyage. Mais la Devâstra de Samhara est tout près, quelque part dans la forêt ; il le sent au plus profond de son âme et les PJ, se rappelant de leur propre Appel, auront sans doute à cœur d'aider un semblable. Les Avatars s'enfoncent donc entre les silhouettes distendues et les troncs parfois ornés de visages difformes. L'ambiance est pesante et les pas soulèvent la poussière grise qui jonche le sol desséché. Quelques Asuras ont élu domicile ici, contribuant eux aussi à tenir éloignés les habitants des rares hameaux voisins.

La destination de Samhara finit par apparaître clairement entre les arbres. Un trident est planté dans le sol, rutilant et majestueux malgré le passage des années. Malheureusement, il semblerait que des brigands aient élu domicile autour de l'arme divine. Ils sont une dizaine à s'affairer dans ce campement de fortune composé de toiles de tissu tendues et de paillasses crasseuses. Leur matériel laisse penser qu'il s'agit probablement de déserteurs – vraisemblablement

akodyens. Sous leur aspect pouilleux, ils sont des combattants aguerris ayant déjà connu les horreurs de la guerre. La moitié d'entre eux peuvent même être considérés comme des vétérans. Ils ne peuvent probablement pas tenir tête à plusieurs Avatars mais ne doivent pas pour autant être pris à la légère.

Au groupe (et à Samhara) de décider de l'approche à adopter pour s'approcher du trident. En tout cas, le compagnon des PJ est impatient de mettre enfin la main sur sa Devâstra. L'ancien commandant Abhimati et ses hommes ont été formés à combattre les Asuras mais ont préféré déserté suite à certaines opérations menées contre la population civile de Pushkala. Ils ne sont pas forcément hostiles à l'égard des Avatars, d'autant plus qu'ils savent n'avoir aucune chance contre eux. Eux-mêmes ont tenté à plusieurs reprises de retirer Trishula du sol, en vain. Diplomatie ou combat : tout va dépendre ici du choix des joueurs...

Lorsque Samhara touche le trident, de l'énergie semble affluer de toute la forêt et se concentrer au niveau de sa main. La Devâstra se met à briller intensément, projetant un flash lumineux aveuglant toutes les personnes présentes. Les Avatars peuvent ressentir un pouvoir ancien et terrible emplir leur camarade. Si Abhimati et ses hommes ont survécu, ils tombent en adoration devant l'avatar. Certains se mettent à genoux et tous le considèrent avec respect. Ils ressentent eux aussi les déferlantes de pouvoir brut qui émanent. Malheureusement, alors que des craquements sinistres résonnent partout autour, la satisfaction n'est de courte durée.

## Retour à la vie

Les arbres comment à s'ébranler et leur écorce à se fissurer. Les Asuras qui avaient ainsi été enfermés par Nirastî reprennent vie. Ces spécimens datent d'avant que leurs congénères ne soient enfermés dans le Narak par les Devas. Ils sont puissants mais surtout désorientés de se retrouver dans un monde qui a tellement changé au cours de leurs siècles de stase. Ces créatures semblent énormes et peuvent parler même si leur langage est archaïque. Alors que certaines, débarrassées de leur gangue protectrice, s'enfuient, d'autres restent pour observer les Avatars. Elles sont ainsi une demi-douzaine, animées par la curiosité, à s'approcher pour scruter ces êtres hors du commun. Elles ne semblent aucunement terrifiées ou hostiles mais plutôt interloquées. L'une d'entre elles demande directement pourquoi elle sent l'odeur des Devas sur des êtres en apparence si insignifiants. Samhara semble prêt à les affronter afin de tester sa Devâstra enfin retrouvée.

## Autour de la forêt

*On ne trouve que peu de personnes suffisamment intrépides pour élire domicile à proximité de cet endroit. Au mieux, on découvre au bord de la route une poignée de bâtisses en terre séchée abritant des malheureux décharnés à la peau tannée par le soleil. La plupart ont emménagé ici par dépit plus que par choix. Ils redoutent plus que tout les monstres et brigands qui rôdent dans la forêt. Ils sont malheureusement trop pauvres pour espérer s'installer ailleurs. Si le groupe n'a pas encore découvert les Sûdras que compte vendre Caraka, celui-ci peut tenter de kidnapper une jeune fille des environs à l'insu de ses parents (ou de la leur acheter), ce qui envenimera grandement la situation. Si les PJ sont au courant des méfaits de leur employeur et ne semblent pas s'en offusquer, peut-être leur demandera-t-il de récupérer la jeune fille pour lui...*

## Asuras mineurs habitant la forêt

*Peu dangereux pris isolément, ils attaquent souvent en nombre...*

- Chakra :** 1
- Corps :** 2
- Mouvement :** 2
- Esprit :** 1
- Charisme :** 0
- Vitalité :** 8
- Âtman :** 5
- Pouvoirs :** Armes naturelles diverses (dégâts +1)

## Déserteurs devenus bandits

- Chakra :** 2
- Corps :** 2 (3 pour Abhimati)
- Mouvement :** 3
- Esprit :** 2
- Charisme :** 2 (3 pour Abhimati)
- Vitalité :** 16
- Âtman :** 10
- Spécial :** Lances (dégâts +3), armure (protection +1)

## Samhara

**Chakra** : 5  
**Corps** : 4  
**Mouvement** : 5  
**Esprit** : 3  
**Charisme** : 4  
**Vitalité** : 40  
**Âtman** : 25

## Trishula

**Dégâts** : 5  
**Réserve d'Âtman** : 10

### Pouvoirs :

- **Vol** (coût 2)
- **La Dévastation du Dharma** : le trident projette des rayons dorés extrêmement puissants (Dégâts : 15 ; Portée 20 m ; coût 4).
- **L'Onde apaisante** : le trident baigne l'environnement d'énergie régénératrice (Récupération : 9 ; Aire : 16 m ; coût : 6).
- **Partout sur le Champ de Bataille** : l'Avatar acquiert une vitesse divine (Vitesse x8 ; coût : 8).
- **Le Jardin des Cieux** : les ondes émises par le trident font pousser des plantes obéissant à l'Avatar et pouvant entraver des adversaires (Malus au Mouvement : 2 dés ; Aire : 25 m ; coût : 10).

## Asuras anciens

*Des créatures à la peau noire et au corps décharné, toutes semblables.*

**Chakra** : 4  
**Corps** : 4  
**Mouvement** : 4  
**Esprit** : 3  
**Charisme** : 2  
**Vitalité** : 32  
**Âtman** : 20

### Pouvoirs :

- **Force ligneuse** (dégâts +2)
- **Peau d'écorce** (protection +2)
- **Peur** 2
- **Immunité psychique**

S'ils sont encore en état de combattre, Abhimati et ses hors-la-loi foncent sur les Asuras sans hésiter. Si rien n'est fait pour les aider, ils sont rapidement défaits. Pour autant, ils peuvent faire des alliés utiles. Ils connaissent le terrain et disposent de certaines connaissances tactiques.

Les PJ peuvent choisir d'en découdre avec les créatures qui les entourent mais d'autres semblent d'ores et déjà se précipiter vers le convoi. Ses occupants n'ont aucune chance de survivre face à un tel assaut. Au groupe de décider s'il souhaite d'abord affronter les Asuras les plus proches ou partir à la poursuite de ceux qui mettent en danger Caraka et le reste de la troupe. En tout cas, le temps est compté. Faites bien comprendre que chaque minute qui passe coûte la vie à des membres du convoi. Il apparaît rapidement que ces Asuras sont différents de ceux que l'on trouve habituellement dans Prithivi. Ils sont tous relativement semblables, partagent un langage pour communiquer entre eux et semblent plus éveillés. Au sein de ce groupe d'Asuras, certains sont toutefois plus évolués et puissants que d'autres. Ceux qui s'en prennent au convoi s'étonnent à haute voix de l'absence des Devas mais aussi du fait que tout le monde semble avoir oublié jusqu'à leur existence. Ils s'interrogent également sur les Devâstras qui semblent contenir une part infime des pouvoirs des anciens dieux. Ils semblent ne pas craindre grand-chose à part Trishula. Effectivement, cette arme s'avère renfermer un pouvoir dévastateur pulvérisant littéralement la plupart des Asuras. Comme possédé (et disposant d'un pouvoir bien plus grand qu'un Avatar venant à peine de retrouver sa Devâstra), Samhara manie le trident impitoyablement. L'adolescent égaré semble avoir disparu pour laisser place à un combattant résolu. Il paraît même tirer un grand plaisir de ces affrontements. Pour autant, le MJ doit bien faire attention à laisser aux PJ l'occasion d'éclatantes de victoires, voire même leur donner l'occasion de venir en aide à leur ami trop impétueux.

Malgré l'avantage de taille que constitue la réincarnation de Nirasti, l'ensemble des « arbres » de la forêt a repris vie. L'ennemi est donc plus nombreux que jamais. Même s'il est pour l'instant désorienté dans ce monde qui semble avoir tellement changé, il lui suffit d'une menace concrète pour faire front et se transformer en une vague inopposable. Submergé face à cette horde qui n'en finit pas, le groupe va devoir trouver un moyen de lui tenir tête.

# Les trois branches du trident

En récupérant le trident, Samhara a libéré les antiques Asuras. Et ce n'est que grâce à cette Devâstra qu'ils pourront être vaincus à nouveau.

## Survie

Le Mandala de l'Oubli a effacé des mémoires la majeure partie de la mythologie de Prithivî. On trouve pourtant dans celle-ci la description de Trishula et de la signification de chacune de ses branches. La première symbolise la préservation : en récupérant le trident, Samhara a rompu l'équilibre et en particulier le sort qui maintenait les Asuras en stase. La seconde symbolise la création : celle-ci est représentée par les immenses pouvoirs que possède cette Devâstra. Enfin, la troisième branche représente la destruction : en faisant le choix de consumer son essence divine pour emprisonner les Asuras, Nirastî a emprunté cette voie.

Lorsque commence cette dernière partie, il ne reste peut-être plus grand-chose du convoi et des brigands. Selon les décisions des PJ, ils peuvent avoir réussi à réunir les survivants pour faire front. Dans tous les cas, il va rapidement falloir prendre une décision pour mettre un terme à la bataille. Certains Asuras se sont enfuis mais il en reste suffisamment pour qu'ils constituent une grande menace. Au fil du combat contre ceux-ci, Samhara est submergé par des visions. En retrouvant l'autre moitié de l'âme de Nirastî, il acquiert brutalement ses souvenirs. Enveloppés par la puissance de leur allié, les Avatars reçoivent également ces bribes de souvenirs

« Une majestueuse femme à la peau bleue détruit implacablement ses ennemis au cours d'un combat qui dure plusieurs jours. Ses forces semblent peu à peu faiblir devant le flot intarissable d'adversaires. À bout de forces, elle s'arrête soudain, Trishula à la main. Une lumière dorée émane alors de son corps, de plus en plus vive. Les Asuras sont figés autour d'elle, indécis. Nirastî semble sereine, emplie d'une nouvelle conviction. Elle soulève son arme pour la planter brutalement dans le sol. S'ensuit une lueur aveuglante. Lorsque celle-ci finit par disparaître, il ne reste plus que le trident planté dans le sol, entouré par la forêt pétrifiée. »



L'idée est ici de mettre en scène ces visions au cours du combat. Il s'agit d'un moyen pour rendre l'affrontement plus dynamique et de faire avancer l'histoire, dans la plus pure tradition de certains manga shonen voire de certains films de guerre.

Un regard échangé avec Samhara permet de confirmer qu'il a pris conscience de son erreur suite à ces visions. Après avoir libéré les Asuras, il ne lui reste qu'à se sacrifier pour les enfermer à nouveau. Pourtant, les choses ne sont pas forcément aussi simples qu'elles le paraissent. Ivre de ce nouveau pouvoir, il peut ne pas se résigner à un tel choix. De même, les PJ ont trouvé là un allié dont le pouvoir dépasse tout ce qu'ils pouvaient imaginer. Il existe peut-être un moyen de le préserver en fuyant pour l'instant et traquer ensuite les Asuras qui ont été libérés. Bien sûr, ils auront l'occasion entre temps de semer le désordre alentour mais cette solution peut être profitable sur le long terme.

S'ils sont encore en vie, Abhimati et Caraka vont avoir tendance à défendre chacun une opinion différente. L'ancien commandant voit en Samhara une force incommensurable qui pourrait faire pencher la balance dans la lutte contre les Asuras. Le marchand, d'autant plus s'il a été en conflit avec le Sûdra, l'implore de se sacrifier pour assumer les conséquences de ses actes – Samhara a libéré les Asuras, il doit faire son possible pour les emprisonner à nouveau. L'adolescent semble perdu. Seul le groupe pourra l'aider à faire son choix.

L'option de la création consiste à prendre la fuite pour l'instant, probablement en protégeant les autres survivants. Il faudra par la suite traquer les Asuras pour les détruire. Ainsi, ils se seront dispersés et pourront être vaincus plus facilement. Toutefois, avant qu'ils aient pu être arrêtés, ils auront causé bien du tort à Prithivî, semant le chaos sur leur passage. Caraka ne manquera pas de faire savoir qui a contribué à leur retour, et donc qui doit être blâmé pour ces méfaits... La forêt pétrifiée laisse place à une étendue désertique grise.

L'option de la destruction implique le sacrifice de Samhara en tant qu'Avatar. Déployant toute son énergie, il remet le trident dans le sol et pétrifie à nouveau les Asuras présents dans les environs. Privés de son essence divine, Samhara redevient un adolescent comme les autres. Seuls lui restent de cette expérience des souvenirs et un sentiment de puissance qu'il ne pourra jamais retrouver. Il faut tout de même retrouver les Asuras ayant décidé de fuir. Chacun d'entre eux est un adversaire redoutable qu'il est difficile d'affronter sans le pouvoir de Trishula. Au même instant, quelque part dans Prithivî, une partie de l'âme de Nirastî trouve un nouvel hôte.

## *Un autre jour*

Quel que soit le choix final, les personnages auront vraisemblablement à traquer d'anciens Asuras (plus ou moins nombreux selon l'option retenue) libérés dans Prithivî. Les créatures découvrent un monde radicalement différent où leurs anciens ennemis, les Devas, ont presque disparu.

Ces créatures antiques parviennent à en retrouver des traces, parfois très faibles, chez les Avatars et même chez ceux n'ayant pas encore récupéré leur Devâstra. Un petit groupe d'Asuras anciens va donc se mettre en quête d'Avatars n'ayant pas encore fait le voyage vers le Mont Sumeru afin de les éliminer avant qu'ils ne deviennent une menace.

Si Samhara a emprunté la voie de la destruction, les Asuras vont par la même occasion tenter de supprimer la nouvelle incarnation de Nirastî dans ce monde.



**Et si des armes à feu étaient introduites à Rokugan ?**

*Une samurai déshonorée utilise des armes d'un nouveau genre pour se venger de son Daimyo en provoquant une guerre entre clans. Mais tandis que les personnages marchent sur des œufs pour prouver l'innocence du clan de la Licorne, une faction aux bien plus sombres desseins entre en possession des armes. Diplomatie, discernement et courage devront guider les pas des héros...*

## SOUFRE ET SALPÊTRE

UN SCÉNARIO POUR LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX



par Étienne Goos

### À PROPOS

Pour un groupe de **3 à 6 personnages**.

Pour MJ relativement expérimenté. Une connaissance encyclopédique de Rokugan n'est pas nécessaire.

**6 à 8 heures de jeu.** Peut être aisément raccourci ou allongé au besoin.

Pour le Livre des Cinq Anneaux (4e édition, fin du XIIIe siècle).

### À L'AFFICHE

**Le clan de la Licorne**, et particulièrement les familles Utaku et Ide. La première est accusée d'un massacre qu'elle n'a pas commis, bien que ce soit une de ses anciens membres qui a perpétré le crime. La seconde ne désire que la paix et envoie ses émissaires désamorcer le conflit.

**La famille Mirumoto du clan du Dragon**, qui a perdu beaucoup d'hommes dans l'attaque du temple de Toku. Son désir de vengeance légitime la pousse à l'action militaire contre la Licorne.

**Utaku Ai-Dong.** Déchue au rang de rônin suite à la première attaque du temple il y a près de vingt ans, cette ancienne vierge de bataille désire se venger de sa famille qui l'a repoussée et de la famille Mirumoto qui lui avait à l'époque infligé une cuisante défaite. Elle est prête à bafouer sa dernière once d'honneur en utilisant des armes dégradantes.

**Mirumoto Doji.** Ce bushi du clan du Dragon sera chargé d'accompagner les personnages dans leur enquête. Les PJ devront amadouer son honneur rigide et son tempérament guerrier.

**Le clan de l'Araignée**, réfugié au nord de Rokugan. Il n'aura aucun scrupule à utiliser les armes déshonorantes.

**Les bâtons à feu.** Fusils rudimentaires, ils n'en restent pas moins mortels. Ce qu'il adviendra de ces armes pourrait changer la face de Rokugan.

## SYNOPSIS

Dans le nord-ouest de Rokugan, sur les terres du clan de la Licorne, se trouve un temple dédié à Toku, fortune de la Vertu, et héros du clan du Dragon. Toku était un fils de paysan qui choisit de vivre comme un samurai. Suite à ses exploits, dont la défense de Kyuden Hitomi en 1130, l'empereur Toturi III fit de lui une Fortune. Rapidement, les moines Togashi lui dédièrent un temple à l'endroit où il eut une conversation avec Toturi avant son accession au trône. La famille Utaku, du clan de la Licorne, accorda le droit au clan du Dragon de veiller sur le site si sacré à leurs yeux, à condition qu'aucun cheval élevé dans la région de soit approché. Le destin en voulut autrement. En 1179, plusieurs jeunes Mirumoto tentèrent de capturer un cheval, qu'ils ne purent que blesser, ce qui mit en rage une samurai du clan de la Licorne : Utaku Ai-Dong. Cette dernière rassembla un petit contingent et s'en alla venger l'animal dans le sang. Elle fut vaincue cependant, mais non sans avoir tué de nombreux membres du clan du Dragon. Déshonorée, elle demanda à son daymio, Utaku Yu-Pan, l'autorisation de faire Seppuku. Afin d'assurer au Dragon que la faute était jugée grave, le daimyo refusa l'autorisation et déchu Ai-Dong au rang de rônin. Ai-Dong quitta les terres de la Licorne et s'en fut vers l'ouest et les terres Gaijin que son clan avait explorées des siècles auparavant. Nul ne connaît les détails de son périple, mais elle finit par être adoptée au sein d'une famille de nomades Ra'Shari en possession d'une cargaison de bâtons à feu, des fusils certes rudimentaires mais tout de même très dangereux. Voyant là l'occasion d'assouvir sa vengeance, Ai-Dong déroba les armes et forma une compagnie de mercenaires.

1198, mois du cheval. Il y a 5 jours, Ai-Dong attaque le temple de Toku et massacre tous ses occupants avant de se réfugier au nord, près des Doigts d'os. Le lendemain, le convoi de ravitaillement du clan du Dragon découvre les corps et les traces de sabots des chevaux Gaijin utilisés par les mercenaires. L'information est rapportée à Mirumoto Kei, championne du clan, qui envoie un contingent armé à Shiro Utaku Shojo pour demander des explications. Ide Eien, daymio de sa famille, est justement en visite lorsqu'arrivent les soldats du dragon. Il propose à Utaku Yu-Pan d'envoyer des émissaires à leur rencontre, plutôt qu'une troupe armée, afin d'éviter un conflit sanglant. C'est ici que les PJ entrent en jeu...

## IMPLICATION DES JOUEURS

Les joueurs sont en visite à Shiro Utaku Shojo quand le contingent du Dragon vient demander des comptes. Les daimyos des familles Ide et Utaku les chargent de régler le conflit par la diplomatie en permettant à chaque clan de garder la face. Les raisons qui ont pu faire qu'ils se trouvent aujourd'hui à Shiro Utaku Shojo sont multiples. Il vous faudra adapter l'accroche du scénario pour y impliquer votre groupe. Un ou plusieurs PJ peuvent faire partie du clan de la Licorne, voire de la famille Eien. Dans ce cas, Ide Eien choisit de tester les capacités du membre de sa famille et le choisit comme émissaire de paix. Prudent, il lui adjoint quelques compagnons. Si vos personnages sont des aventuriers classiques qui voyagent à travers Rokugan, Eien peut voir en eux une opportunité d'enquêter sans impliquer son clan. Un cas intéressant se présente si un des PJ fait partie du clan du Dragon. Où situera-t-il sa loyauté ? S'ils sont des émissaires de l'autorité impériale, ils sont évidemment les mieux placés pour désamorcer un conflit entre clans. À vous de déterminer, selon le cours de votre campagne, ce que les PJ font là, et pourquoi Ide Eien et Utaku Yu-Pan pourraient les choisir pour calmer le jeu avec les troupes du Dragon...

## AMBIANCE

Si la mission des PJ est d'ordre diplomatique, le thème de cette histoire n'en reste pas moins la guerre. Dans un climat de tension militaire entre deux clans, les personnages sont sur le fil du rasoir. La première partie du scénario devra donc être emprunte de cette tension permanente, et du poids des responsabilités qui pèsent sur les épaules des PJ. La fin du scénario libère cette tension par une violence omniprésente. La conclusion sera quant à elle marquée par l'honneur et la tragédie des victoires douces-amères propres à Rokugan.

## INTRODUCTION

### SHIRO UTAKU SHOJO

Nous sommes au cœur du territoire de la famille Utaku, à l'endroit où sont élevés leurs fameux chevaux Gaijin. Ide Eien rend une visite de courtoisie à Utaku Yu-Pan. Les deux daimyos ne sont pas amis, mais se doivent de garder les liens étroits entre les familles du clan de la Licorne. Laissez aux PJ le temps de se familiariser avec les lieux et ses habitants. Ils auront l'occasion de visiter les écuries, célèbres dans tout l'empire. Ils pourront aussi rencontrer certaines vierges de bataille Utaku qui pourront leur démontrer leurs prouesses martiales. Ce n'est qu'à l'aube du deuxième jour que leur destin va basculer...

Un cavalier fait irruption dans la cour du dojo, et se rend rapidement auprès de son daimyo, interrompant même une réunion. Le cavalier semble affolé et son cheval est épuisé, ce qui fait courir les rumeurs les plus folles sur ce qu'il a à rapporter à Utaku Yu-Pan. Dans la demi-heure qui suit, les PJ sont tous mandés d'urgence auprès des daimyos.

#### **Rencontre au sommet**

Les PJ sont reçus dans un salon par Ide Eien et Utaku Yu-Pan en personnes. Si ce ne sont les gardes du corps des deux maîtres, les PJ sont seuls avec les daimyos. Eien propose aux PJ de s'installer avant de faire les présentations. Il insiste auprès de Yu-Pan sur les aspects des PJ qui font d'eux les émissaires idéaux.

Ensuite, sans plus faire attendre les PJ qui doivent maintenant se demander ce que cache cette réunion, Ide Eien expose la situation : une troupe de guerriers du clan du Dragon fait marche vers Shiro Utaku Shojo. Ils sont lourdement armés. A leur tête se trouve Mirumoto Doji, un redouté bushi, ce qui laisse à penser qu'il ne s'agit pas d'une mission diplomatique. Eien explique alors les deux options envisagées : envoyer une troupe armée à leur rencontre et risquer l'affrontement ou ne leur opposer qu'un petit contingent d'émissaires chargés de veiller sur l'amitié entre le clans. C'est bien sûr la seconde option qui a été retenue par les daimyos et ils demandent aux PJ d'aller à la rencontre de la troupe, de comprendre la raison de leur présence sur les terres de la Licorne, et de désamorcer toute situation conflictuelle qui pourrait survenir.

Les PJ n'ont plus qu'à se préparer avant de partir à la rencontre des guerriers du Dragon.

## FACE AUX DRAGONS

C'est dans les plaines Utaku que la rencontre a lieu. C'est une centaine d'hommes que conduit Mirumoto Doji. Samurais montés et fantasmes sont effectivement lourdement armés et semblent prêts à en découdre. Ils s'avancent jusqu'aux PJ avant de faire halte. C'est Mirumoto Doji lui-même qui se présente pour s'entretenir avec les PJ.

Avec une certaine animosité, Doji explique qu'il est venu venger la mort de nombreux membres du clan du Dragon, massacrés de la main d'une troupe de cavaliers du clan de la Licorne. Un tel acte ne saurait rester impuni. Il semble bel et bien prêt à utiliser la force. Doji est ferme, mais pas obtus, et est prêt à entendre les arguments des PJ. Il semble néanmoins assez méfiant envers un éventuel PJ du Dragon qui, pour lui, est un traître à son clan. En choisissant bien leurs arguments, les PJ pourraient apaiser Doji et le convaincre que toute cette histoire cache quelque chose et qu'il serait avisé de découvrir de quoi il retourne.

Doji est d'ailleurs en mauvaise posture. S'il réfute les arguments des PJ, il devra les éconduire, et passer ensuite pour une brute qui n'a pas écouté la voix de la raison. Il ne peut pas plus tuer ou capturer les PJ, car cet acte serait bien trop lâche. Un duel n'aurait pas plus de sens. La seule voie qui s'offre à lui, c'est la recherche de la vérité. Il est donc prêt à se laisser convaincre et laissera les PJ lancer leurs investigations sur le massacre du temple. Il les accompagnera, néanmoins, et emmènera avec lui cinq cavaliers. Le reste de sa troupe cantonnera ici dans l'attente de son retour.

## QUE PEUVENT FAIRE LES PJ ?

Suite aux révélations de Mirumoto Doji, les PJ n'ont que peu d'options. La première serait de rentrer à Shiro Utaku Shojo pour rapporter leurs découvertes aux deux daimyos. Doji verra cela d'un mauvais œil, accusant même les PJ de vouloir gagner du temps. Il ne souhaite pas lâcher les PJ d'une semelle, et refuse d'entrer dans l'enceinte du dojo, craignant une embuscade ou un coup fourré. Si les PJ choisissent cette option, Eien et Yu-Pan leur demanderont de tirer toute cette affaire au clair. L'autre option qui s'offre aux PJ est de lancer immédiatement leurs investigations. Dans ce cas, la première étape logique est de se rendre au temple de Toku pour y recueillir des indices.

## LE TEMPLE DE TOKU

Il n'y a que quelques heures de voyage jusqu'au temple. Dans les conversations, Doji se révèle moins froid que lors de leur première rencontre. C'est un samurai cultivé, honorable, qui place sa famille et son clan au dessus de sa propre vie, mais qui n'a rien d'une brute.

Le temple est constitué d'une pagode centrale entourée d'une muraille plus symbolique que défensive percée de trois toriis, portails délimitant l'espace normal de l'espace spirituel du temple. A l'extérieur de la muraille se trouvent les maisons des membres du clan du dragon qui entretenaient le temple. Ils étaient une vingtaine, et sont maintenant tous morts. D'un simple coup d'œil on s'aperçoit que l'endroit n'est absolument pas défendable et que rien ne le préparait à une attaque.

Lorsqu'ils approchent, les PJ peuvent remarquer que les corps ont tous disparus. En effet, selon le protocole, quatre jours après leur mort (hier, donc), les victimes ont été brûlées par des etas et leurs cendres ont été répandues. Personne d'autre que les etas n'a approché les corps.

*Les etas sont la caste la plus basse dans la société rokugani. Ils ne sont même pas considérés comme faisant partie de la hiérarchie céleste et sont donc systématiquement réincarnés dans la même caste. Ils sont chargés des tâches les plus impures : préparer les morts, nettoyer les champs de bataille ou tanner le cuir. Les samurais ont droit de vie et de mort sur les etas, et un seigneur se formalisera rarement de la mort d'un eta sous son égide. Les etas n'ont le droit d'adresser la parole aux samurais que si ceux-ci les y invitent.*

### Questionner les impurs

Les etas qui ont pratiqué la crémation sont apeurés si on les interroge. Ils savent que s'ils dévoient leur interlocuteur, celui-ci peut immédiatement les mettre à mort sans autre forme de procès. Ils n'ont que peu de choses à révéler, mais ils ne le feront que si les PJ posent les bonnes questions: les victimes portaient presque toutes des blessures inhabituelles. Probablement pas causées par une lame, elles semblaient peu étendues mais profondes, comme si une arme très pointue avait été enfoncée dans leur corps avec une grande force, au point de parfois briser des os ou perforer un crâne. N'ayant jamais vu d'armes à feu, ils n'imaginent pas qu'un projectile ait pu faire ce genre de dommages.

Questionnés sur ce point, les etas confirmeront que toutes les victimes portaient les atours du clan du Dragon. Ils n'ont trouvé personne d'autre parmi les victimes. Normal, puisque Ai-Dong a donné l'ordre d'emmener morts et blessés pour ne laisser aucun indice.

### En quête d'indices

Les alentours du temple ont été largement piétinés, et il est maintenant impossible de distinguer les traces des assaillants. Il faudra prendre un peu de distance pour repérer des traces de chevaux. Un test d'Equitation/intelligence ND 15 permettra d'identifier les chevaux comme des montures Gaijin identiques à celles utilisées par la famille Utaku. Informé de cette découverte, Doji s'empare et fait de ces traces la preuve que c'est bien le clan de la Licorne qui a attaqué le temple. Il faudra de nouveau toute la diplomatie des PJ pour l'empêcher de retourner auprès de ses troupes et de lancer son assaut.

Un test d'Enquête/Perception permettra de repérer d'autres traces (selon le ND atteint) :

- **10** : un morceau d'étoffe pourpre, aux couleurs du clan de la Licorne donc, peut être trouvé non loin du temple. Ceci mettra de nouveau Doji en rage. Cependant, il pourra sembler étrange que les assaillants ont pris soin d'emmener leurs morts et dans le même temps laissé un tel indice incriminant un clan sur les lieux de leur crime.
- **15** : des traces de chevaux partent droit vers le nord. Equitation/Perception ND 20 permet de dénombrer une petite trentaine de montures.
- **20** : à proximité du temple, les PJ pourront découvrir quelques billes de métal assez grossières. D'environ un centimètre de diamètre, elles devraient les laisser perplexes. Il s'agit simplement des projectiles qui ont manqué leur cible.

- 25 : à quelque distance du temple, au nord, un cheval a perdu un de ses fers. Equitation/Intelligence ND 20 permet de savoir que le fer n'a pas été forgé par le clan de la Licorne.

## SUR LA PISTE DES ASSAILLANTS

Il est peu probable que les PJ manquent les traces de chevaux qui repartent vers le nord. Au pire, Doji ou l'un de ses hommes les découvrira. Les PJ ont cinq jours de retard, mais les orages d'été suivis de périodes sèches sont une chance, car les traces sont assez faciles à suivre (Chasse (pister)/ Perception ND 10).

Les PJ en ont pour deux jours de chevauchée. Tous savent, et cela pourra être confirmé par Doji, que les terres vers lesquelles ils se dirigent sont considérées comme hantées par les forces de l'outremonde. Elles ne sont contrôlées par aucun clan, et de fait personne ne s'y rend jamais. Il semble bien, pourtant, que les Doigts d'os soient leur destination.

Pendant le voyage, Doji est en proie au doute. Si tous les indices laissent penser que le clan de la Licorne est impliqué, il lui semble étrange que les assaillants aient fui vers le nord. Un peu honteux d'avoir tiré des conclusions hâtives, il tentera de se faire apprécier des PJ en prenant de plus longs tours de garde et en se montrant aimable.

## LES DOIGTS D'OS

Bientôt les plaines verdoyantes laissent place à un plateau rocailleux. La roche brunâtre est assez friable, et rapidement toute trace d'eau et de végétation a disparu. Au loin, les PJ aperçoivent les « doigts » qui donnent leur nom à la région : de tortueuses excroissances rocheuses, parfois aussi hautes que de véritables tours. Plus au nord encore, les doigts sont si nombreux qu'ils forment un véritable labyrinthe inextricable.

### *Le charnier*

Alors que les PJ progressent depuis plusieurs heures dans ce désert rocailleux, tandis qu'ils croisent un des plus imposants « doigts » qu'ils aient vu jusqu'ici, ils tombent sur une scène des plus macabres : Une vingtaine de cadavres, visiblement tués il y a quelques temps (Connaissance [anatomie]/



intelligence ND 15 pour déterminer qu'ils ont été tués il y a bien quatre jours) entourés des corps de leurs montures. Les hommes sont visiblement des gajjins. La putréfaction commençant sérieusement à faire effet, seul un spécialiste (Artisanat [poison]/perception ND 15) pourra identifier que la plupart des victimes ont été empoisonnées. Le type de poison reste cependant impossible à identifier.

Il faudra s'intéresser de près aux cadavres pour découvrir les indices suivants :

- Les victimes ont été tuées par des armes blanches, probablement des katanas.
- Certains ont encore des shurikens plantés dans le dos.
- L'un d'entre eux porte à la ceinture une bourse de cuir qui s'est déchirée et a déversé son contenu sur le sol. Elle contient une poudre noire à l'odeur assez désagréable.

Un test d'Enquête/Perception ND 15 permettra en outre de découvrir des traces de sang n'appartenant vraisemblablement pas aux victimes. Celles-ci se sont sans doute défendues et sont parvenues à blesser ou tuer certains de leurs assaillants.

## L'embuscade

Laissez les PJ errer quelque temps dans les doigts d'os, puis faites entrer en scène le clan de l'Araignée. Les doigts sont leur territoire, et les étrangers ne sont pas les bienvenus.

Les dix hommes du clan de l'araignée attaquent d'abord à distance. Deux d'entre eux possèdent un fusil dérobé aux gajjins, et les autres aiment utiliser des shurikens empoisonnés. Ils passent ensuite à l'assaut. Les forces sont relativement équilibrées grâce à la présence de Doji et ses hommes.

***L'embuscade oppose deux groupes d'une dizaine de combattants. Sauf si votre table est friande de combats techniques, il est sans doute superflu de gérer les oppositions entre les hommes du clan du Dragon et les assaillants de l'Araignée. Les PJ doivent bien sûr combattre selon les règles, mais en ce qui concerne les PNJ, il est plus simple de considérer que deux ou trois hommes de Doji sont tués et qu'ils viennent à bout de cinq ennemis. Doji et ses hommes peuvent ensuite venir en aide à l'un ou l'autre PJ qui aurait du mal en combat.***

S'ils sont malmenés, les hommes de l'Araignée tentent de fuir. Ce sera là l'occasion d'en capturer un vivant afin de l'interroger. Les PJ pourront également récupérer les deux fusils et sans doute comprendre à quoi servent la poudre et les billes de métal retrouvées au temple de Toku.

## Interroger une araignée

Une fois remis du combat, les PJ pourront interroger un ou plusieurs survivants. Emprunt de mépris, le pseudo samurai déversera sa haine, non sans y adjoindre les réponses aux questions, si ces dernières sont pertinentes. Il possède les informations suivantes :

- Ils ont attaqué le groupe de cavaliers gajjins mené par une femme il y a quatre jours.
- Ils ont emmené les survivants, dont la meneuse, afin de monnayer leur vie contre une rançon.
- Certains gajjins sont parvenus à s'enfuir.
- Les prisonniers se trouvent dans un doigt aménagé en tour, un peu à l'ouest.
- La tour est occupée par une trentaine de membres du clan de l'araignée.
- La meneuse est clairement une samurai. Sa façon de chevaucher laisse penser à une Utaku du clan de la Licorne.
- Ils ont dérobé les fusils aux gajjins. L'un d'eux, sous la torture, a expliqué leur fonctionnement.
- Les gajjins possédaient parfois plusieurs fusils chacun. En tout une cinquantaine.

## La réaction de Doji

Suite aux révélations du prisonnier, Doji s'empare de nouveau. Le contingent armé qui a attaqué le temple était bel et bien mené par une Utaku. C'est donc bien le clan de la Licorne qui a fomenté cette attaque. Ils ont de plus utilisés des gajjins pour dissimuler leur méfait et utilisé des armes déshonorantes. Cette fois rien ne le fait changer d'avis : le massacre sera vengé dans le sang. Il annonce qu'il repart immédiatement afin d'emmener ses troupes attaquer Shiro Utaku Shoji.

Toute la diplomatie des PJ n'y fera rien. Cependant, en tirant les bonnes ficelles, Doji pourrait accepter de faire un détour, afin de laisser le temps aux PJ de tirer toute l'affaire au clair. Pour lui, le témoignage de cette guerrière Utaku est un élément indispensable.

*Doji est en fait pris entre deux feux. Face à ses hommes, il ne peut que montrer qu'il désire se venger, car c'est ce qu'ils attendent. Tout autre comportement pourrait le faire passer pour un lâche, ou un traître. Pourtant il se doute que tout cela est plus complexe. C'est pourquoi il cèdera aux PJ de leur donner plus de temps. Ce faisant, il ne perd pas la face. Bienvenue au pays de l'honneur exacerbé...*

## DÉLIVRER UTAKU AI-DONG

S'ils veulent tirer toute l'affaire au clair, les PJ doivent obtenir le témoignage d'Utaku Ai-Dong. Cette dernière est hélas prisonnière du clan de l'Araignée. Si le prisonnier a dit vrai, c'est une trentaine d'hommes qui attendent les PJ à l'intérieur du « doigt » converti en tour.

### Les survivants

Si les PJ ont bien observé, ils ont découvert une vingtaine de cadavres et autant de chevaux. Certains gaijins se sont en effet enfuis lors de l'embuscade. Ils ne sont pas loin, et les PJ pourraient les retrouver afin d'avoir quelques guerriers à leurs côtés pour libérer Ai-Dong. Ils ne sont cependant pas prêts à donner leur vie sans compensation, ce ne sont finalement que des mercenaires sans honneur.

### L'antre de l'araignée

Le « doigt » de pierre converti en tour abrite une trentaine de guerriers de l'araignée, ainsi que les deux ogres qui leurs servent de force de frappe. Les étages sont de hauteurs variées et sont reliés par un escalier taillé directement dans la roche. Ce dernier serpente le long de la paroi et ne possède pas de garde corps. Un lieu idéal pour un duel de haut vol. La tour est percée de nombreuses fenêtres, ce qui rend l'atmosphère très fraîche et venteuse. Ai-Dong est emprisonnée au troisième étage, sous bonne garde. Dans d'autres pièces, les PJ pourront tomber sur l'élevage d'araignées qui permet au clan de récolter leur puissant poison, sur un dojo ressemblant étrangement à ceux des clans majeurs, sur une autre prison où sont torturés quelques prisonniers gaijin, et sur toute pièce à l'ambiance étrange qu'il vous plaira d'insérer.

### Le plan

C'est une évidence, un assaut frontal conduira les PJ à une mort assurée. Il leur faut donc un plan d'action. Impossible de prévoir ce que les PJ vont imaginer. Voici quelques pistes et leur conclusion la plus probable, mais il est presque certain que les joueurs vous surprendront.

#### L'opération commando :

La tour de l'araignée comporte de nombreuses entrées. Il est envisageable de séparer le groupe afin d'attaquer par plusieurs endroits à la fois. Les PJ feront alors face à des adversaires divisés et surpris. Ce plan reste très dangereux cependant. D'abord parce que les PJ ne sont peut-être pas tous des guerriers, et ensuite parce que l'opposition est puissante, armée de fusils, et qu'elle s'est liée d'amitié avec deux ogres. Obtenir le soutien de quelques survivants gaijins pourrait inverser la balance.

#### La négociation :

Il est difficile de faire confiance au clan de l'Araignée, mais il est néanmoins possible de négocier avec eux. Les félons, finalement, ne désirent que deux choses : une rançon conséquente contre la vie de Ai-Dong, et bien sûr garder les armes à feu. Avec quelques promesses et une diplomatie tout en finesse, les PJ peuvent espérer rester en vie et repartir avec Ai-Dong. Les PJ n'ont bien sûr pas la somme demandée en kokus sonnants et trébuchants, mais ils peuvent promettre de revenir avec la somme, et laisser certaines de leurs possessions en gage. Les araignées savent l'importance qu'un samurai prête à ses armes familiales, par exemple...

#### La diversion :

Un incendie dans la tour (par exemple) provoquerait une panique immédiate. Il n'est même pas sûr que le clan pense à emmener leur prisonnière avec eux. Les PJ devront alors fuir, tandis que les araignées se lancent à leur poursuite.

*C'est certain, cette partie du scénario vous forcera à improviser. Soyez durs avec vos joueurs, ne leur rendez pas la tâche facile. Cependant ne soyez pas cruels. Les massacrer tous à cet instant met un terme prématuré au scénario. Vous avez ici l'occasion de mettre en scène une situation à la tension extrême, alors donnez vous-en à cœur joie.*



*Pendant ce voyage vers les terres de la Licorne, tentez de forger un lien entre les PJ et Ai-Dong. La fin du scénario n'en sera que plus chargée en émotion. Certes elle a trahi, certes elle s'est dés-honorée, mais elle blessée, meurtrie, et devrait attirer la compassion des PJ.*

## DIALOGUE AVEC UNE RÔNIN

Une fois en sécurité, c'est-à-dire loin des doigts d'os et du clan de l'araignée, les PJ pourront soigner les blessures d'Ai-Dong avant de l'interroger. Reconnaisante envers les PJ, elle se rend compte de son erreur et est maintenant résignée au destin qui l'attend. Elle révèle son histoire aux PJ. Elle ne souhaite maintenant plus qu'une chose : recouvrer un tant soit peu d'honneur par une mort décente. Pour cela elle doit s'entretenir avec Utaku Yu-Pan afin de lui demander son pardon.

C'est donc dans une ambiance morose que les PJ rentrent vers Shiro Utaku Shojo. D'abord, ils sont peut-être blessés suite à leur rencontre avec le clan de l'Araignée. Ensuite, ils ont pour compagne une prisonnière, mais aussi peut-être une sœur de clan qui a bafoué son honneur, mais aussi celui de la Licorne dans sa totalité. Enfin, les PJ n'ont aucune certitude d'arriver à temps. Doji a-t-il déjà donné l'assaut ?

## RETOUR À SHIRO UTAKU SHOJO

Lorsque les PJ arrivent en vue de la ville, les troupes de Doji sont en position. Utaku Yu-Pan n'a eu d'autre choix que d'ordonner à ses hommes de se placer sur les remparts. Aucune trace, pour l'instant, de la cavalerie Utaku, mais nul doute qu'elle ne saurait tarder. Doji est mis au courant de l'arrivée des PJ par un éclaireur. Il retarde son assaut pour s'entretenir avec eux.

De nouveau, les PJ doivent se montrer diplomates. Doji ne peut pas perdre la face et cesser son attaque face à ses hommes sans une bonne raison. Il n'acceptera que si Ai-Dong est jugée et punie pour son crime. Rônin ou pas, elle reste une Utaku, ce qui donne toujours à Doji la légitimité pour une attaque punitive. Heureusement, Ai-Dong est sur la voie du repentir et lui garantit qu'elle n'est pas venue ici pour chercher refuge, mais pour faire face à ses responsabilités.

## Un jugement expéditif

Utaku Ai-Dong est donc amenée devant sa dai-myō. Devant la cour toute entière, et donc les PJ, elle se repent, raconte son histoire, et demande humblement à Yu-Pan l'autorisation de laver son honneur en faisant Seppuku. La demande est cette fois acceptée. Le clan du Dragon n'acceptera rien de moins que la mort de la coupable, et Yu-Pan le sait. La cour prend congé, quand retentit l'alarme...

## L'assaut

Tout le monde s'imagine que Mirumoto Doji a perdu patience, et qu'il a finalement donné l'assaut. Mais il n'en est rien. Les troupes du Dragon ont fait volte-face pour affronter un autre ennemi. Le clan de l'Araignée, enhardi par les fusils, s'attaque à Shiro Utaku Shojo. C'est une petite armée qui a fait marche à travers les plaines. Trois cents hommes, dont cinquante sont équipés d'armes à feu affrontent actuellement les soldats du Dragon, trois fois inférieures en nombre.

Ai-Dong est horrifiée. Sa faute a de graves conséquences : un clan de l'outremonde possède des armes dangereuses. Qui sait quels méfaits ils pourraient réaliser avec des fusils. Elle s'adresse à Yu-Pan et lui demande d'aider les Mirumoto qui ne feront pas le poids longtemps. Yu-Pan partage ce point de vue et rassemble ses hommes pour partir à la bataille. Ai-Dong est autorisée à participer avec la cavalerie Utaku.

*La bataille s'engage. A vous de juger. Vous pouvez simplement raconter la victoire des forces combinées de la Licorne et du Dragon. La charge de la cavalerie Utaku, les sorts des shugenjas, puis les cris de victoire mêlés aux râles des blessés. Vous pouvez également jouer cette bataille selon les règles de combat de masse présentées dans le livre de base. Dans ce cas, la bataille sera résolue en deux tours de bataille. C'est Doji qui est considéré comme le général pour les forces combinées du Dragon et de la Licorne. Il lance 10g4 pour son test de bataille, tandis que le général de l'araignée lance 9g3. Cependant, le second gagne un bonus de +10 à son test grâce à l'effet de surprise et l'utilisation des fusils. Chaque PJ a le droit de choisir son niveau d'engagement dans la bataille. Lors des duels et des opportunités héroïques, tenez compte des fusils et du poison afin de bien caractériser le clan de l'araignée.*

## VICTOIRE ET QUESTIONNEMENTS

A moins que vous ne désiriez prolonger ce scénario par une campagne, les clans majeurs remportent la victoire. Les troupes de l'Araignée tentent de fuir, mais Doji prend bien soin de rattraper les fuyards. Vient ensuite une épineuse question : que faire des cinquante bâtons à feu récupérés ?

Utaku Yu-Pan et Ide Eien ne laissent pas le soin à Doji d'en décider seul. Ils demandent à en parler, et invitent les PJ à participer aux débats, car ils sont les plus impliqués dans cette histoire. Doji est d'avis de garder les fusils et de les confier aux moines Togashi afin qu'ils les gardent à l'abri. Eien est contre cette idée, car elle ferait peser une menace sur les voisins du Dragon. Yu-Pan propose de les détruire. Les PJ ont ici un dernier rôle important à jouer. Laissez-les influencer sur la décision. Il y a ici une autre occasion de lancer une suite au scénario. Et si les PJ voulaient obtenir un avis impérial ?

*La décision finale aura des conséquences. Si vous jouez en campagne, notez que les armes à feu finiront un jour entre les mains d'un personnage curieux qui tentera d'en fabriquer d'autres, ou des les améliorer. L'introduction d'un grand nombre d'armes à feu à Rokugan pourrait changer l'univers des Cinq Anneaux de manière drastique. Chaque clan se devra de posséder de telles armes sous peine de se voir dépasser sur le plan militaire. Et quelle sera la réaction de l'empereur ? Que se passerait-il si d'autres créatures de l'outremonde entraînent en possession de telles armes ? Il ne faudrait pas longtemps à un félon inventif pour fabriquer des bombes. Quid alors de la grande muraille ? Le clan du Crabe pourra-t-il encore protéger l'empire contre cette puissance de feu ?*

## ÉPILOGUE

La poussière retombe. Les stigmates de la bataille disparaissent tandis que la décision prise au sujet des armes à feu commence à se mettre en place. Reste à Utaku Ai-Dong à faire Seppuku. La cérémonie se déroule devant une cour restreinte : Ide Eien, Utaku Yu-Pan, Mirumoto Doji et les personnages. Si ces derniers se sont liés à Ai-Dong pendant le scénario, elle demande à l'un d'entre eux d'être son second. Dans le cas contraire, c'est Doji qui s'en charge.

Insistez sur l'ambiance de cette cérémonie. Les PJ ont peut-être « réussi » le scénario, mais la victoire est douce-amère. Décrivez lentement chaque étape du rituel. Ai-Dong qui se présente vêtue de blanc, qui se prosterne devant son daimyo et les symboles de la famille Utaku. Le second qui nettoie précautionneusement la lame de son katana. Et puis Ai-Dong qui s'éventre avec son wakizachi, avant que le second ne lui tranche la tête.



## Le clan de l'Araignée



### BUSHI DE LA FAMILLE DAIGOTSU (RANG 1)

Terre : 2 Eau : 2 Air : 2 Feu : 2 Vide : 2  
Force 3 Réflexes 3 Agilité 3

**Initiative :** 4g3

**Attaque :** Katana 7g3 (complexe) ; Shuriken 6g3 (complexe) ou fusil 4g3 (complexe, ignore l'armure)

**Armure :** ND 25

**Dommages :** Katana 6g2+3 ; Shuriken 2g1+3+poison ou Fusil 6g3+3

**Réduction :** 3

**Blessures :** 10: 0 ; 14:+3 ; 18:+5 ; 22:+10 ; 26:+15 ; 30:+20 ; 34:+40 ; 38: mort

**Compétences :** Kenjutsu 4 ; Ninjutsu 3 ; Défense 3 ; Discrétion 4

**Souillure :** 3

#### Capacités spéciales :

- **Souillure violente :** Ajoute sa souillure à ses tests de dommage
- **Shuriken empoisonné :** 3 tours après avoir été blessée par un shuriken, la victime doit tenter un test de Constitution ND 20 ou subir une augmentation de 3 au ND de tous ses tests physiques jusqu'à la fin de l'escarmouche. Si la victime subit les effets de cinq blessures empoisonnées, elle doit tenter le même test de Constitution à chaque tour ou être paralysée jusqu'à la fin de l'escarmouche.



### MAHO-TSUKAI DE LA FAMILLE CHIUDA (RANG 2)

Terre : 2 Eau : 3 Air : 3 Feu : 2 Vide : 3  
Intelligence 3

**Initiative :** 5g3

**Attaque :** Wakizachi 4g2 (complexe)

**Armure :** ND 20

**Dommages :** Wakizachi 5g2

**Réduction :** 0

**Blessures :** 10: 0 ; 14:+3 ; 18:+5 ; 22:+10 ; 26:+15 ; 30:+20 ; 34:+40 ; 38: mort

**Compétences :** Calligraphie 3 ; Art de la magie 5 ; Kenjutsu 2 ; Défense 2 ; Discrétion 2 ; Intimidation 4  
**Souillure :** 4

#### Sorts universels :

- Sensation
- Communion
- Invocation

#### Sorts de Maho :

- Hémorragie (Feu 1)
- Écrit dans le sang (Feu 1)
- Marionnettiste (Feu 2)
- Membre neutralisé (Eau 1)
- Malédiction de faiblesse (Eau 2)
- Inspirer la peur (Air 1)



### COURTISAN DE LA FAMILLE DAIGOTSU (RANG 2)

Terre : 2 Eau : 3 Air : 3 Feu : 3 Vide : 2  
Intelligence 4

**Initiative :** 5g3

**Attaque :** Wakizachi 3g2 (complexe)

**Armure :** ND 20

**Dommages :** Wakizachi 5g2

**Réduction :** 0

**Blessures :** 10: 0 ; 14:+3 ; 18:+5 ; 22:+10 ; 26:+15 ; 30:+20 ; 34:+40 ; 38: mort

**Compétences :** Comédie 4 ; Courtisan (manipulation) 4 ; Étiquette 3 ; Connaissance [Licorne] 3 ; Connaissance [Dragon] 2 ; Sincérité [tromperie] 4 ; Défense 1 ; Kenjutsu 1 ; Intimidation 2 ; Tentation 4

**Souillure :** 2

#### Capacités spéciales :

- **Murmures insidieux :** Augmentation gratuite lors des tests de Courtisan (manipulation), ND pour découvrir la Souillure augmenté de 10, honneur +2 lorsqu'on tente de découvrir ce niveau.
- **Le mur fêlé :** Peut dépenser un point de Vide et faire un test de Courtisan (manipulation/Intuition ND 25. En cas de succès, chaque personne dans un rayon de 6 mètres subit une pénalité de -1g1 à ses tests d'Étiquette et Performance pendant une heure.



### OGRE

*Les caractéristiques de l'ogre se trouvent dans le Livre des Cinq Anneaux, Livre du Vide.*



# Maudits Engrenages!

scénario pour Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part

## Adresse au Maître

Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part est une uchronie dans un univers baroque et mystérieux, très inspiré de la fin du règne de Louis XIV (voir l'avant-première dans Diôdent n°5). Cependant, il ne faut pas se laisser impressionner par la richesse historique et culturelle de cet univers ; les aventures peuvent avoir un ton léger, burlesque, et c'est dans cet esprit que s'inscrit ce scénario.

Et si, dans cette aventure, les Voyageurs semblent condamnés à ne pas réussir, c'est en clin d'œil à la littérature picaresque, avec ses récits dont les héros de basse extraction courent d'échec en échec, où le réalisme du tableau de la société – et notamment de ses bas-fonds – côtoie le comique, et où la satire se teinte de morale.

### Résumé de l'intrigue

La bande de malfrats à laquelle appartiennent les Voyageurs les charge de récupérer un automate de grande importance, qui a été transporté jusqu'à eux dans le plus grand secret. Des circonstances malheureuses, lors de la livraison, font que ce n'est pas le « bon » automate qui est livré aux PJ, et que celui qu'ils devaient récupérer a disparu. Le « bon » automate réapparaît, peu de temps après, dans une vente aux enchères. Incapables d'emporter les enchères face à un acheteur trop fortuné pour eux, les Voyageurs vont devoir trouver un moyen de remettre la main sur « leur » automate et éviter, par là-même, de subir le courroux de leur chef de bande.

### Les Voyageurs

Le choix des Voyageurs qui composera le groupe est conditionné par un seul critère : ils sont membres de la bande du Chevalier, et relèvent donc de la coterie « la Cour des miracles », en tant que « recrutés ».

Pour apporter du piment à l'aventure, les Voyageurs doivent ignorer la nature secrète de l'automate le plus longtemps possible, afin qu'ils en arrivent à se demander pourquoi tant de gens tiennent, à ce point, à mettre la main sur une vulgaire machine, aussi belle soit-elle. Pour justifier qu'ils soient ainsi gardés dans l'ignorance, le Maître peut considérer que le Chevalier les met à l'épreuve et ne souhaite pas leur révéler le fond de l'histoire. N'ont-ils rejoint les rangs de la bande que récemment ? Ont-ils échoué dans une précédente mission ? Sont-ils soupçonnés de ne pas être fiables ? Le choix de la raison contribuera à la pression qui pèsera sur les épaules des Voyageurs.

L'aventure se voulant placée sous le signe de l'humour, peu importe que ces Voyageurs ne soient pas les plus adaptés à mener la mission qui leur est confiée : le comique pourra naître du fait qu'ils seront obligés d'employer des manières à l'encontre de celles vers lesquelles ils auraient naturellement penché, ou qu'ils évolueront dans des milieux à mille lieues de ceux qu'ils hantent au quotidien.

## Passes-moi le demeuré n° 2!

En travaillant à la trame de ce scénario, j'avais en tête les inspirations venues de comédies policières cinématographiques dans lesquelles des gangsters un peu bas de plafond peinent à accomplir la mission que le patron leur a confiée. En particulier Les tontons flingueurs de George Lautner (1963) et ses légendaires frères Volfoni, ou encore Midnight Run de Martin Brest (1988) et ses inénarrables « demeurés » Tony et Joey. Mais c'est au Maître et aux joueurs qu'il reviendra de donner à cette aventure-ci le ton comique plus ou moins poussé à leur goût.

## Une livraison sans histoire

### FONCTION

Plonger les Voyageurs dans l'aventure *in medias res*.

### AMBIANCE

Une livraison de contrebande par une nuit presque noire.

### DESCRIPTION

Les Voyageurs ont rendez-vous de nuit, sur les bords de Seine à environ une lieue à l'ouest de Paris, avec l'équipage d'un bateau fluvial qui a remonté le fleuve de Rouen ; ils doivent récupérer auprès d'eux une caisse transportée de Hollande en contrebande et contenant un automate grandeur nature. Le rendez-vous se tient sur l'île de Javelle, facilement repérable à son moulin à vent ; petit port fluvial et lieu de traversée de la Seine grâce à son bac, ce quartier est aussi l'endroit que choisissent certains hommes et femmes du monde pour se rencontrer nuitamment en toute discrétion, à l'insu de leurs épouses et maris respectifs. Le Maître ne doit pas lésiner sur les effets : l'endroit sent la vase, certains marinières ont un air patibulaire, à l'unisson du décor. C'est également l'occasion de jouer sur le contraste entre ce lieu un peu mal famé et le raffinement de l'automate dans sa caisse. D'autant que les Voyageurs doivent en repartir avec cette charge encombrante, susceptible d'attirer les convoitises d'autochtones peu recommandables.

### EXPLORATION

- Les bateliers sont pressés de livrer la caisse et d'aller profiter, cette nuit, des plaisirs de la bouteille et des filles publiques, avant de repartir pour Paris au matin.
- Ils ne connaissent pas la valeur de ce qu'ils livrent, mais simplement sa nature (« une machine à forme humaine »).
- Ils n'ont pas repéré de mouvements suspects laissant supposer qu'ils sont particulièrement surveillés.

- Les Voyageurs, de leur côté, ne semblent pas avoir été suivis ou surveillés.
- Le déchargement est quelque peu périlleux, dans l'obscurité ou à la seule lueur de lanternes sourdes.
- L'automate, dans la caisse, ressemble de très près à la description que le Chevalier en a faite aux Voyageurs.

### DÉVELOPPEMENTS

- C'est la première scène de l'aventure, et elle devrait être plutôt facile pour les Voyageurs.
- Si le Maître souhaite empêcher les Voyageurs d'être trop curieux sur ce qui leur a été livré et les pousser à reprendre rapidement leur route vers Paris, il peut faire intervenir un épisode galant, avec un mari cocu poursuivant, avec l'aide de ses valets, son épouse infidèle et l'amant de celle-ci, déclenchant un raffut de tous les diables qui risque d'attirer des regards indiscrets sur cette livraison.

### LIENS

- ▷ [Bande d'incapables !]

## La bande du Chevalier

La bande du Chevalier est l'un des nombreux groupes de malandrins qui sévissent dans Paris. Ses activités principales sont le vol, la mise en coupe réglée de certaines activités commerciales et de la prostitution dans les étuves publiques. Cependant, il arrive que le Chevalier soit engagé par des commanditaires soucieux de discrétion, pour quelque action de contrefaçon et autre contrebande. Pour cette aventure-ci, le Maître est libre de décider si le Chevalier prétend qu'il agit pour son propre compte ou qu'il est en mission commandée. Dans le premier cas, c'est sa fierté personnelle qui est en jeu ; dans le second, son honneur de chef de bande.

---

## Bande d'incapables!

### FONCTION

Le premier rebondissement « picaresque », confrontant les Voyageurs au mécontentement du Chevalier.

### AMBIANCE

Un chef mis en colère par une mission facile mais ratée.

### DESCRIPTION

Le Chevalier ne décolère pas : les Voyageurs n'ont pas été foutus de prendre livraison de la « bonne » caisse ! Il tempête, les insulte, les menace d'une mort lente et douloureuse de ses propres mains s'ils ne remettent pas la main sur « son » automate.

### EXPLORATION

- L'automate que les Voyageurs ont récupéré à Javelle ressemble vraiment à celui que le Chevalier leur avait décrit.
- L'automate livré ne remplit pas les fonctions que le Chevalier en attend.
- Ces fonctions attendues sont liées au fait que l'automate sache écrire.
- Le Chevalier n'est pas très disert sur les spécificités de ce que cet automate doit savoir écrire.

### DÉVELOPPEMENTS

Le Chevalier ne peut dévoiler à personne les capacités secrètes de l'automate (voir l'encadré « Un drôle de calligraphe ») : en effet, il ne les connaît pas lui-même ! Il ne veut pas non plus dévoiler qu'il est, dans cette affaire, en service commandé et que c'est son commanditaire qui a constaté que l'automate ne remplit pas les fonctions attendues.

Les PJ n'ont aucun intérêt à vouloir lui forcer la main sur ces questions ; toute insistance de leur part à vouloir en apprendre plus sur la machine ne pourrait qu'aggraver la défiance et la colère du Chevalier à leur rencontre. C'est un coup à finir dans la Seine, garrottés et lestés de chaînes...

### LIENS

▷ [Tour de passe-passe ?]

---

## Tour de passe-passe?

### FONCTION

Comprendre qu'il y a eu erreur de livraison.

### AMBIANCE

Flair et suspicion.

### DESCRIPTION

Les bords de Seine dans Paris sont une véritable fourmilière. On y va et on y vient, les activités y sont plus ou moins recommandables. Le fleuve est l'axe d'approvisionnement de la ville, ses rives sont encombrées de marchandises et de carrioles, bordées de guinguettes et de tavernes, peuplées de portefaix, de contremaîtres, de malandrins, de blanchisseuses, de porteurs d'eau, de prostituées. Sur l'eau, des bateaux de transport, des barques de passeurs, des trains de bois flottés, des moulins.

### EXPLORATION

- Les mariniers, dont le bateau est désormais au mouillage au cœur de Paris, au Port au vin, près du pont de la Tournelle et de la porte Saint-Bernard un quai de Seine.
- Ils ignorent les particularités de ce qu'ils devaient livrer à la bande du Chevalier.
- Ils ont livré une caisse de contenu similaire au commis d'un marchand d'art.
- La livraison a eu lieu au grand jour, car elle était « totalement honnête ».
- Le manifeste de chargement du navire fait état d'une caisse de machinerie destinée à Jacques de Vitte, marchand d'art.
- Manifestement, « quelqu'un » s'est trompé dans l'organisation de la livraison, entraînant une confusion entre deux caisses similaires, et la livraison du « mauvais » automate aux Voyageurs. Maladresse fortuite, ou interversion volontaire ? Les mariniers assurent les Voyageurs de leur bonne foi. Après tout, que leur importe de livrer ceci à l'un et cela à l'autre ?

### DÉVELOPPEMENTS

Le MJ peut laisser les Voyageurs dans le flou quant au caractère volontaire ou pas de l'erreur de livraison. L'aventure prend toutefois plus de piment si c'est une négligence involontaire : d'une part en titillant la défiance des Voyageurs à l'encontre des livreurs, qui, de leur côté, joueront d'autant mieux les innocents qu'ils le seront vraiment (les Voyageurs penseront probablement : « aux innocents les mains pleines ») ; d'autre part en impli-

quant, dans les enchères, des vendeurs tout aussi innocents dans cette histoire que les livreurs (et probablement tout aussi suspects aux yeux des Voyageurs !).

#### LIENS

- ▷ [Jacques de Vitte, marchand d'art]
- ▷ [À vendre : mécanique de précision]

---

## Jacques de Vitte, *marchand d'art*

#### FONCTION

Relancer les Voyageurs sur la piste de l'automate baladeur.

#### AMBIANCE

Le secret professionnel.

#### DESCRIPTION

Un homme pressé, surtout préoccupé par la gestion de ses affaires et la satisfaction de sa clientèle. Il peut sembler froid, voire brusque, avec les inconnus, mais c'est involontaire de sa part.

#### EXPLORATION

Jacques de Vitte, marchand d'art depuis une vingtaine d'années, a, dans sa pratique, certains des collectionneurs les plus avisés de Paris, comme le financier Pierre Crozat ou le duc de Tallard.

Il est très discret sur ses clients et sur les transactions qu'il réalise avec eux.

Un de ses commis, Matthias, peut se révéler plus bavard, et confier que l'automate récemment acheté par Jacques de Vitte a été transporté discrètement à l'hôtel de Monsieur de Saint-Gratien.

#### DÉVELOPPEMENTS

À défaut de convaincre Jacques de Vitte de dévoiler l'identité de Monsieur de Saint-Gratien, les Voyageurs pourraient, s'ils ne le malmènent pas, se servir du marchand pour être introduits, par la suite, à la vente aux enchères.

#### LIENS

- ▷ [À vendre : mécanique de précision]
- ▷ [Chez Monsieur de Saint-Gratien]

---

## À vendre : *mécanique de précision*

#### FONCTION

Donner aux Voyageurs des nouvelles de l'insaisissable automate.

#### AMBIANCE

Rumeurs dans les milieux autorisés.

#### DESCRIPTION

La nouvelle bruisse dans Paris : Monsieur de Saint-Gratien tiendra prochainement une vente aux enchères de pièces très particulières.

#### EXPLORATION

Henri-Éléonor de Saint-Gratien, conseiller au parlement de Paris, aime à réunir des personnalités importantes sous son toit, sous des prétextes parfois « nobles » (la littérature, les arts), parfois plus vénaux (il y tient des tables de jeu).

Avec sa prochaine vente aux enchères, il espère entrer dans les bonnes grâces de quelques hauts et riches personnages amoureux des arts.

Parmi les pièces les plus imposantes de la vente, une sphère armillaire qui aurait appartenu à Nicolas Copernic et un automate calligraphe.

#### DÉVELOPPEMENTS

La nouvelle de cette prochaine vente arrivera aux oreilles de membres de la coterie de la Vraie Foi, totalement hostiles à l'idée que des hommes, en construisant des automates à forme humaine, ne veuillent défier Dieu, seul Créateur de la vie. De là à ce qu'ils agissent de leur côté pour empêcher cette vente...

#### LIENS

- ▷ [Jacques de Vitte, marchand d'art]
- ▷ [Chez Monsieur de Saint-Gratien]
- ▷ [Question de foi]



## Un drôle de calligraphe

L'automate que le Chevalier tient tant à récupérer a des capacités tout particulières. Extérieurement, il ne se distingue pas beaucoup d'autres automates à forme humaine, si ce n'est que le soin mis à reproduire le modelé du visage et des mains est particulièrement poussé. Intérieurement, en revanche, c'est une machinerie très complexe : assis à une table et muni d'une plume que l'on cale dans sa main, ce calligraphe mécanique sait plonger la plume dans l'encrier, et écrire une demi-douzaine de documents, dont des lettres d'amour.

Cependant, son concepteur, Jeroen Maas, est allé au-delà de ce qui se pratique d'habitude avec ce genre d'automates aux mouvements, certes, nombreux mais prédéfinis. Il y a, au cœur de l'automate, un compartiment secret pour accueillir un disque métallique présentant des sillons et reliefs particuliers, et un dispositif capable de « lire » ce disque et d'en transformer, grâce à la mécanique de l'automate, les sillons et reliefs en nouveaux mouvements de bras, de main et donc de plume. Jeroen Mass a donc ainsi mis au point un procédé qu'il considère comme particulièrement sûr pour transmettre une correspondance chiffrée : autant les messages chiffrés par des procédés plus classiques peuvent être décryptés par des esprits patients ou éclairés, autant déchiffrer le disque gravé n'est possible qu'en disposant d'un exemplaire de l'automate spécifiquement construit à cet effet.

Jeroen Mass a conçu le procédé de chiffrage et l'automate calligraphe pour le compte du Roi-Soleil et de son réseau d'espions dans les capitales européennes (avec le soutien de la coterie de l'Académie des sciences?). Le Chevalier, dans cette affaire, n'est qu'un intermédiaire : un grand seigneur proche du roi, et qui lui sert de protecteur, a recouru à son circuit de contrebande ; le brigand se retrouve dans une position très délicate, maintenant que l'automate de Jeroen Mass est dans la nature, par la faute des Voyageurs...

## Chez Monsieur de Saint-Gratien

### FONCTION

Dérober l'automate avant qu'il ne soit mis en vente.

### AMBIANCE

Cambriole et furtivité.

### DESCRIPTION

Un hôtel particulier, rue Saint-Honoré. Une adresse connue des amateurs d'art et de quelques jouisseurs d'autres plaisirs de la vie.

### EXPLORATION

Monsieur de Saint-Gratien, habitué à héberger sous son toit des activités parfois réprouvées par la loi ou la morale, sait prendre des précautions pour protéger son domicile et ses biens.

À ce jour, personne n'a réussi à s'introduire chez lui pour y dérober quoi que ce soit. Ou, en tout cas, personne n'en est sorti vivant pour se vanter d'avoir réussi.

Il se raconte que, pour s'assurer une tranquillité particulière, il graisse la patte de quelques hommes du lieutenant général de police et même du Lansquenet, chef de bande rivale de celle du Chevalier.

### DÉVELOPPEMENTS

Les PJ peuvent intervenir eux-mêmes, en se faisant cambrioleurs. Ou faire intervenir d'autres acteurs dans le jeu, par exemple en dénonçant à des zélés de la Vraie Foi cette vente d'un automate, en espérant déclencher une émeute et profiter de la confusion qui s'en suivra pour subtiliser ce qu'ils convoitent.

Le MJ peut les laisser caresser ces idées, échafauder un plan, tout en dressant, face aux manigances des PJ, divers obstacles : le temps très court pour monter le coup, les mesures de sécurité particulières (et changeantes, éventuellement), etc. À moins d'un plan particulièrement ingénieux, conçu et réalisé en quatrième vitesse, les PJ devraient échouer. Ce qui serait profitable pour la suite de l'aventure !

### LIENS

- ▷ [À vendre : mécanique de précision]
- ▷ [Adjugé !]
- ▷ [Question de foi]

## Adjugé!

### FONCTION

Encore une occasion ratée de récupérer l'automate.

### AMBIANCE

Le luxe sans vergogne.

### DESCRIPTION

Dans le salon de M. de Saint-Gratien, se pressent nobles gens et grands bourgeois, curieux de découvrir ces pièces étranges, ainsi que quelques gens de leurs maisonnées respectives. Même bien déguisés en personnes de qualité, les PJ ne sont pas à l'abri de faux pas d'étiquette ou de comportement.

### EXPLORATION

Pour passer pour de crédibles acheteurs potentiels, les Voyageurs devront se fabriquer une couverture solide, et tirer des ficelles pour s'assurer des appuis. Quelle que soit la somme qu'ils offriront pour l'automate (une somme qui dépend, bien sûr, de la limite de crédit que le Chevalier leur aura accordé pour tenter de remporter les enchères – soit envi-

ron mille livres), une autre personne renchéra. Cette personne agit en tant qu'intermédiaire d'un collectionneur qui a décidé de s'offrir l'automate que les Voyageurs veulent récupérer, et lui n'a pas de limite de prix.

L'intermédiaire est Baptiste Livroin, notaire.

Il refuse de révéler l'identité de son commanditaire. Il est peu opportun d'essayer de faire pression sur lui dans le salon où se déroule la vente, car il lui suffirait de s'en ouvrir à l'hôte de la vente pour que les Voyageurs soient expulsés sans ménagement par les domestiques de Monsieur de Saint-Gratien.

### DÉVELOPPEMENTS

Une fois la vente effectuée, le notaire refuse de discuter avec les PJ d'un éventuel rachat par ceux-ci : il a été chargé de procéder à cet achat, il en fait un point d'honneur professionnel, et il ne se mêle pas de négociations avec des tiers.

Si des zéloteurs de la Vraie Foi sont impliqués dans l'aventure, ils peuvent agir lors de cette vente aux enchères.

### LIENS

- ▷ [Un passionné de mécanique]
- ▷ [Question de foi]



---

## Un passionné de mécanique

### FONCTION

Un adversaire malgré lui.

### AMBIANCE

L'art de débusquer le gibier.

### DESCRIPTION

La soixantaine bien sonnée, Charles de Passy-Albert a quitté les champs de bataille où son lignage l'avait envoyé, et n'a désormais presque plus d'intérêt pour quoi que ce soit d'autres que l'horlogerie de précision et les automates. Ou l'étrange capacité meurtrière de la volaille.

### EXPLORATION

Les Voyageurs peuvent tenter d'identifier le collectionneur en suivant plusieurs voies : obtenir ce renseignement par le notaire Livroin, ou par un des employés de son étude, en remontant la piste des moyens de paiement de l'achat aux enchères, en s'informant dans les milieux des collectionneurs de ce genre de créations, ou auprès de ceux qui les combattent, etc.

Le collectionneur est Charles de Passy-Albert, un cousin éloigné de la comtesse de Verrue, fille du duc de Luynes et elle-même grande collectionneuse d'art et bibliophile.

Monsieur de Passy-Albert est un passionné de mécaniques complexes, des garde-temps capables de donner les cycles stellaires aux automates musiciens. Il a déjà acquis des automates, mais aucun aussi élaboré que cette machine calligraphe.

Dans ses achats, Monsieur de Passy-Albert marche au coup de cœur ; quand il est décidé sur une acquisition, il ne lâche pas sa proie et ne regarde pas à la dépense. Outre les mécaniques de précision, c'est un grand amateur de combats de coqs. Mais il ne se vante pas de cette passion, trop plébéienne aux yeux de ses amis.

### DÉVELOPPEMENTS

M. de Passy-Albert n'est pas un adversaire machiavélique des Voyageurs, mais bien ce qu'il semble être : un véritable amateur (au sens noble du terme) d'arts et techniques, qui s'est pris de passion pour l'automate calligraphe dès qu'il en a entendu parler. Cela ne fait pas de lui un obstacle plus facile à contourner, mais au moins n'est-il pas du genre à envoyer quelques sicaires s'en prendre directement aux PJ.

### LIENS

- ▷ [De plumes et sang]
- ▷ [Un terrain d'entente]

---

## De plumes et sang

### FONCTION

Un moment anecdotique, fournissant une occasion de rencontrer Charles de Passy-Albert hors de chez lui.

### AMBIANCE

Fièvre des paris et assistance interlope.

### DESCRIPTION

Dans l'arrière-salle de cabaret d'un faubourg, une arène creusée dans la terre battue, des gradins branlants où se bousculent gagne-deniers avinés, filles publiques vérolées et bourgeois encanaillés. On parie sur l'issue des duels de coqs, on mise son repas du jour ou son salaire du lendemain.

### EXPLORATION

Charles de Passy-Albert se rend aux combats de coqs plutôt bien déguisé.

Il a un œil assez sûr pour jauger de la qualité combattante des coqs.

Il fait élever, en grand secret et hors les murs de Paris, des coqs de combat par un certain Riffaudé, qui amène les « champions » de Monsieur de Passy-Albert sur les lieux où les affrontements sont organisés.

### DÉVELOPPEMENTS

Pour s'attirer l'attention ou les bonnes grâces de M. de Passy-Albert, les Voyageurs peuvent proposer de lui vendre un coq de qualité exceptionnelle – s'ils en trouvent un... – ; ou encore organiser un combat de coqs entre son champion un challenger décidé à le détrôner ?

### LIENS

- ▷ [Un terrain d'entente]

---

## Un terrain d'entente

### FONCTION

Remettre enfin la main sur l'automate calligraphe.

### AMBIANCE

La dernière chance avant le plongeon forcé dans la Seine, des mains du Chevalier.

### DESCRIPTION

Charles de Passy-Albert est très attaché à sa récente acquisition. Le convaincre de se séparer de

ce surprenant automate calligraphe ne sera pas une mince affaire.

### EXPLORATION

L'hôtel particulier de Charles de Passy-Albert est bien protégé contre les intrus. Tenter le coup de force pour mettre la main sur l'automate calligraphe est très risqué.

Si les Voyageurs s'étaient dévoilés en approchant directement le notaire Baptiste Livroin, celui-ci en a prévenu M. de Passy-Albert.

Qui plus est, si les PJ ont menacé, voire malmené, le notaire pendant ou après la vente aux enchères, obtenir son entremise pour rencontrer M. de Passy-Albert est très difficile.

M. de Passy-Albert refusera de vendre l'automate calligraphe qu'il a acquis à la vente aux enchères. Toutefois, il pourrait accepter de l'échanger contre une autre création aussi étonnante.

### DÉVELOPPEMENTS

Les Voyageurs pourraient persuader Charles de Passy-Albert de troquer le « bon » automate contre celui qui leur a été livré au début de cette aventure. Encore faut-il que le Chevalier arrive, lui-même, pour s'en servir de monnaie d'échange, à récupérer le « mauvais » automate qu'il a remis à son commanditaire...

En ramenant enfin le « bon » automate au Chevalier, les PJ vont juste sauver leur peau. Qui sait par quelles avanies ils devront passer pour regagner la confiance de leur chef de bande ?

L'automate calligraphe et ses disques de correspondance secrète pourront servir d'éléments aux aventures d'autres Voyageurs, dans la guerre de l'ombre que se mènent les grandes puissances européennes.

## Question de foi

### FONCTION

Apporter une complication à l'affaire, avec une tierce partie.

### AMBIANCE

La lutte contre l'hérésie.

### DESCRIPTION

Un assemblage hétéroclite de tenants de la Vraie Foi, bien décidés à empêcher toute tentative humaine de produire une créature artificielle. Seul le vrai Dieu est Créateur de la vie, y compris celle des calligraphes.

### EXPLORATION

Parce qu'ils ont eux-mêmes eu vent de l'affaire ou parce que les PJ les ont (imprudemment ?) mis dans le coup, les zéloteurs de la Vraie Foi cherchent à s'en prendre à l'automate calligraphe. Par exemple en tentant d'acquiescer l'automate lors de la vente aux enchères, ou en essayant de s'en emparer, avant ou après la vente.

### DÉVELOPPEMENTS

Tant que ne sont impliqués que des membres de faible rang de la coterie de la Vraie Foi, l'affaire reste de petite ampleur. Il faut espérer que cela n'entraînera pas une réaction en chaîne à plus haut niveau.

## Parfums d'inspiration

Le personnage du Chevalier est un clin d'œil direct à un personnage de même surnom, chef de bande et poète, créé par Dufaux et Griffon dans la série de bandes dessinées Giacomo C. (éditions Glénat, 15 tomes parus entre 1998 et 2005). J'ai emprunté l'idée de la mécanocryptographie à l'affaire de la « machine Enigma », et celle d'un automate calligraphe au roman *El calígrafo* de Voltaire de Pablo de Santis (2001 ; publié en France sous le titre *Le calligraphe* de Voltaire, aux éditions Métailié, 2004).

## Une autre Cour

L'intrigue de ce scénario est née, sous une forme générique non rattachée à un JdR en particulier, à l'occasion du 29<sup>e</sup> concours de scénarios de la **Cour d'Obéron** (octobre 2011 – mars 2012) ; le thème central en était « une vente aux enchères », et chaque contribution devait contenir l'élément anecdotique « un combat de coqs ». Merci aux Obéronnistes qui ont apporté leurs remarques sur l'intrigue générique, m'inspirant des améliorations pour cette adaptation à **Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part**.

<http://couroberon.com/Salon/index.php>



## *t, enfin, l'homme blanc permet nos retrouvailles...*

SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU

### *le scénario en quelques mots*

Sur Terre, il y a plusieurs dizaines de milliers d'années. Il existe un réseau de cultes odieux qui vénèrent depuis la nuit des temps des créatures inimaginables qui, par l'intermédiaire de ces fanatiques impies et de leurs idoles maudites, gardent contact avec la planète que jadis elles fréquenterent. Heureusement, l'essor de puissantes civilisations humaines désagrégea petit à petit ce réseau, détruisant des dizaines de cultes et en laissant de rares vestiges dans les régions les plus reculées et inhospitalières du monde où ces divinités inconnues restèrent vénérées dans un mélange de peur et d'ignorance. Ces cultes, totalement déconnectés les uns des autres semblaient ne plus jamais devoir être une menace pour les hommes de la Terre...

Paris, 1931. Les Investigateurs sont chargés, à divers titres, de s'occuper d'une collection d'art mélanésien faisant partie de la grande Exposition Coloniale organisée en l'honneur des possessions françaises à travers le Monde. Ce qu'ils ignorent pour le moment, c'est que dans cette collection se trouve une idole maudite qui est un vestige de cet antique réseau culturel endormi. Ce qu'ils vont découvrir c'est que, ironie de l'Histoire, cette Exposition est l'occasion improbable pour 3 de ces idoles les plus puissantes, venues pourtant des régions les plus secrètes du Monde, de se trouver enfin réunies en un même lieu pour décupler leur puissance malsaine. Les Investigateurs, ayant découvert l'ascension de ce nouveau réseau, devront agir à temps pour empêcher des comploteurs d'actionner des puissances dont ils n'ont même pas vraiment idée et, ainsi, croient-ils, se venger des crimes de l'homme blanc.



Georges Astala a toujours su qu'il était né pour être artiste. Dès l'enfance, des rêves pénétrants le poussaient à dessiner ou à écrire le fruit de visions absconses mais toujours dérangeantes pour ses parents comme pour ses professeurs. Arrivé à l'âge adulte, doté désormais d'un caractère aussi entier qu'exalté, Georges abandonna toute velléité de vie sociale et de carrière professionnelle raisonnable pour se consacrer à son art. Il s'essaya à de multiples formes d'expression artistique comme la poésie minimaliste, les tableaux sous forme de collages ou encore des sculptures assemblages hétéroclites mais jamais il ne rencontra le succès et, pour tout dire, jamais l'artiste n'eut véritablement l'impression d'avoir trouvé la voie qui le hante depuis l'enfance.

Un premier déclin intervint au début des années 1920 lors de la salutaire découverte que fit Astala du mouvement Dada. Impressionné par les œuvres de ces artistes, leurs inspirations iconoclastes et leur radicalisme, il décida un beau jour de tout abandonner et de suivre son instinct. Celui-ci, de façon entêtante, lui dictait en effet depuis plusieurs mois de se tourner vers l'Afrique, berceau de l'humanité en lequel il voyait aussi la source de toute inspiration digne de ce nom. Au cours d'une séance d'écriture automatique (une technique empruntée justement à certains écrivains Dada) particulièrement éprouvante, Astala jeta au hasard de sa transe des noms inconnus et des pleins et déliés qui, avec un peu de bienveillance, pouvaient apparaître comme les traits d'une carte grossière. Après avoir étudié ces traces écrites, Georges décida que sa transe l'avait destiné à s'aventurer en Afrique Équatoriale Française (AEF), plus exactement en territoire Gbaya, aux confins du Cameroun.

Comme il l'espérait (et peut-être tout simplement pour cela...), le contact brutal avec la civilisation primale de la terre d'ébène fut une révélation pour Georges qui se mit à noircir quantité de carnets de croquis et de cahiers de notes. Les masques et les idoles, aux regards fixes et effrayants, l'inspirèrent tout particulièrement. Dans le même temps, il fut également définitivement marqué par ce qu'il découvrit sur place de l'homme blanc et de sa soi-disant « mission civilisatrice » : travail forcé, mauvais traitements, brutalités vulgaires et racistes, acculturation sans discernement... Écoeuré et impuissant, Georges regagna Paris après seulement quelques mois de ce triste spectacle, se jurant pourtant qu'un jour, il y regoûterait.

Sans un sou vaillant en poche (toutes ses maigres économies avaient servi à financer son séjour africain), il s'enferma dans un atelier sordide et créa, créa... mettant un jour en rimes, l'autre jour en images, ses souvenirs du pays Gbaya. Indiscutablement, ses œuvres avaient pris une toute autre dimension et le succès, certes d'estime, fut enfin au rendez-vous. En ce milieu des années 1920, le groupe des surréalistes était en train de se constituer autour d'André Breton et le « pape » fit un accueil bienveillant à ses œuvres empreintes de mystères insondables et d'africanité abrupte.

Heureux d'avoir trouvé et sa voie et un filon qu'il pense inépuisable, Georges Astala se rendit encore deux fois en AEF, s'enfonçant toujours plus loin à l'intérieur du pays Gbaya, apprenant à découvrir son peuple, sa langue, ses légendes orales, ses cultes... Un prêtre au regard puissant, Angbwa, lui servit de guide dans la découverte de ces arcanes insondables. Les deux hommes, tellement différents, se lièrent comme deux frères et le destin de Georges Astala s'en trouva bouleversé. Grâce à Angbwa, l'artiste découvrit l'existence de cultes et d'idoles qu'il n'aurait même jamais imaginés. Plus prosaïquement, il découvrit aussi toujours plus intensément la misère et les tourments d'un peuple brutalisé par ses compatriotes. Lorsqu'il dut, à nouveau à court d'argent, quitter la terre Gbaya, il jura à Angbwa qu'il conserverait coûte que coûte la foi qu'il lui avait enseignée et, si un jour l'occasion se présentait, ferait tout ce qui serait en son pouvoir pour aider les Gbaya et, plus largement, tous les peuples opprimés par l'homme blanc sur la Terre.

De retour à Paris, il se remit à l'ouvrage, plus inspiré que jamais. Très vite, il ressentit également le besoin de se plonger dans d'intenses recherches et de lire tout ce qu'il trouvait sur l'éthnie Gbaya, les cultes primaires et les idoles effrayantes. C'est à cette occasion qu'il rencontra le professeur Auguste Chapelain, un éminent chercheur fasciné par les cultes inconnus des confins de l'Empire. Chapelain lui parla beaucoup des aspects insondables de certains cultes primitifs et lui fit entr'apercevoir les similitudes qui existaient entre des cultes qui, éloignés par des océans, auraient dû n'en posséder aucune. Insensiblement, le fruit de ces recherches déteignit sur son travail d'artiste, et ses œuvres, sans qu'il ne le comprenne, se mirent à déplaire profondément au public. Comme, dans le même temps, son caractère commença à empirer, il fut finalement, en 1929, exclu du cercle surréaliste par un oukase du maître Breton. Certains « confrères »



## les personnages

lui suggèrent de se reposer et de délaïsser, ne serait-ce qu'un temps, son œuvre. D'autres, moins délicats, murmuraient déjà le mot de « folie ». De fait, ils n'étaient pas éloignés de la vérité : lors de trances créatives et de séances d'écriture automatique, Astala était bel et bien entré en communication avec des entités inconcevables. Plus exactement, avec l'une d'elle, terrible et répugnante, que son ami Angbwa lui avait décrite sous le nom de Shub-Niggurath. Ce dieu impie d'une fertilité obscène était l'entité vénérée, depuis la nuit des temps, par les ancêtres des Gbaya. Au détour de son initiation africaine, continuée par son activité artistique en métropole, Astala passait, insidieusement, sous l'emprise de la divinité.

Plus affecté qu'il ne voulait bien l'admettre par sa déchéance artistique, Georges reçut le coup de grâce quand il apprit que les Gbaya venaient de se révolter contre l'occupant français et, courageusement et stupidement, tombaient les uns après les autres sous les coups sans pitié des troupes coloniales. De ce jour, Astala ne réalisa plus une seule œuvre d'art. L'artiste se mua alors en un implacable comploteur à l'organisation infaillible qui se consacra corps et âme à son unique et dernière œuvre, celle de sa vie, celle qui lui permettrait de venger les peuples opprimés et de rappeler sèchement à ses frères blancs combien ils auraient dû rester humbles devant les profondeurs insondables du Temps et de l'Espace.

Il rassembla autour de lui ce réseau improbable formé d'Angbwa, de quelques autres sorciers Gbaya, de Chapelain et de l'élève de ce dernier, le jeune Benoît Picard. Ils se fixèrent pour but de profiter de la réunion en un seul endroit d'idoles maudites, vecteurs de forces indicibles capables d'appeler à elles les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath. En effet, pour une occasion unique depuis des millénaires, le périmètre de l'Exposition Coloniale de Paris allait accueillir en son sein 3 idoles obscures, en réalité dédiées depuis des millénaires au culte secret de Shub-Niggurath. Ramenées des confins de l'Empire (Nouvelle-Calédonie, Laos et, donc, pays Gbaya en Afrique Équatoriale) par la naïveté de l'homme blanc, elles allaient permettre aux comploteurs de réactiver un réseau culturel qu'on pouvait croire définitivement endormi. Il ne reste plus à Astala et ses compagnons qu'à réunir ces 3 idoles pour une cérémonie d'invocation en plein cœur de Paris.

Qu'ils se connaissent depuis longtemps ou qu'ils se rencontrent pour l'occasion, les personnages font, dès le début du scénario, partie de l'équipe responsable de la collection d'ethnographie et d'art mélanésien réunie auprès de plusieurs institutions et collectionneurs privés pour représenter dignement les conquêtes de la France dans cette partie du Monde. Concrètement, l'essentiel des pièces récoltées provient des îles de Nouvelle-Calédonie mais quelques bribes de la collection évoquent aussi les Nouvelles-Hébrides ou encore les explorations de Dumont d'Urville.

Le Gardien affectera chacun des personnages à une tâche précise auprès de la collection en fonction des capacités du personnage, de son histoire personnelle ou encore des aspirations du joueur. Des personnages spécifiques peuvent être créés pour l'occasion mais ce n'est absolument pas indispensable dans la mesure où il est possible de trouver un rôle pour pratiquement chaque type de personnage. Ainsi, par exemple, les archéologues et les bibliothécaires pourront faire partie de l'équipe scientifique. Les militaires et les détectives assureront la sécurité de tous ces trésors. Les hommes et les femmes de la bonne société seront sans doute les plénipotentiaires de riches prêteurs. Les avocats géreront tout ce qui concerne les contrats de prêts et les assurances. Les journalistes seront accrédités pour suivre l'Exposition au sein de l'équipe, etc. Il serait utile, pour dynamiser le début du scénario, qu'au moins un des Investigateurs, soit responsable de la sécurité de la collection.

Le scénario se déroule en 1931 à Paris. Dans l'absolu, cette date doit permettre aux Gardiens familiaux des années 20 comme ceux qui préfèrent les années 30 de s'y retrouver. Si toutefois, vous voulez absolument changer la date, vous pouvez déplacer l'ensemble de l'intrigue lors d'une autre exposition, coloniale ou universelle (les colonies y étaient largement représentées et donc le cœur de l'intrigue peut fonctionner). Ainsi, il y eut une grande exposition équivalente à Marseille en 1922, une autre, plus précoce, à Paris en 1907, des Expositions Universelles à Paris bien entendu en 1889 et 1900 (époque « by Gaslight ») et une autre, toujours à Paris, en 1937. Si vous voulez changer de pays, il existe aussi des expositions coloniales équivalentes, par exemple la British Empire Exhibition à Londres en 1924. Pour les tenants du classicisme, on note aussi la tenue d'une Exposition Universelle à Chicago

en 1933 mais il semble fort peu logique que les comploteurs aient décidé de frapper au cœur des Etats-Unis qui ne possèdent pas à proprement parler de colonies. Dans tous les cas, les changements de dates ou de pays entraîneront des adaptations, parfois assez difficiles, sur le contexte politique (guerres ou révoltes coloniales) et artistique (surréalisme). Seul un décalage vers 1937 semble relativement facile à faire.

## le reste de l'équipe

Pour les besoins de l'intrigue, il est également nécessaire d'introduire dans l'équipe à laquelle appartiennent les Investigateurs un certain nombre de PNJ. L'un, Benoît Picard, est indispensable au bon déroulement du scénario, les autres serviront à la fois à noyer la présence de celui-ci (qui est un traître) dans la masse et à compléter l'équipe en fonction du nombre et de la qualité des personnages joués. Le second, le Professeur Estivien n'a d'autre fonction dans notre histoire que d'être le supérieur hiérarchique et donc en quelque sorte l'employeur de nos personnages. Enfin, en fonction de son nombre de joueurs et de son inspiration, le Gardien introduira les 3 ou 4 figurants supplémentaires qui lui sembleront utiles et logiques.

### Benoît Picard

*24 ans, secrétaire particulier*

Grand, mince, visage juvénile et petites lunettes cerclées de métal. C'est peut-être bien le benjamin de l'équipe (avec éventuellement l'un des Investigateurs) mais il est bien connu que la valeur n'attend pas le nombre des années. Benoît est un étudiant de longue haleine en langues orientales, ethnologie, histoire et littérature comparée. Tout semble le passionner et sa capacité d'émerveillement est encore intacte. Il ne manquera pas de s'intéresser aux recherches, professions et aventures passées des Investigateurs. Si, au début, ses questions peuvent faire plaisir, très rapidement, son insistance candide laisse un petit goût amer et l'on peut se demander ce qui le pousse à vouloir ainsi tout savoir sur tout et sur tout le monde.

Le jeune Picard a obtenu, grâce à ses relations universitaires, un emploi de secrétaire particulier du professeur Estivien le temps de la préparation et de la tenue de l'Exposition. La fonction est peu glorieuse, le salaire maigrelet mais c'est apparemment une chance pour lui de financer ainsi la poursuite de ses études.

La vérité est bien différente. Picard est là sur les ordres de son maître et amant, le professeur Auguste Chapelain. Il est essentiel pour l'intrigue que les Investigateurs entendent parler de Chapelain, pour peu qu'ils s'intéressent à Picard. Ce dernier est un éminent ethnologue, chercheur spécialisé dans les cultes et rituels primitifs. Dans l'Exposition, il est « directeur technique de section » pour l'Afrique Équatoriale Française, c'est-à-dire responsable de toute la mise en scène du pavillon de l'AEF. Des Investigateurs soupçonneux pourront trouver étrange que le professeur n'ait pas trouvé pour son « protégé » un emploi dans sa propre équipe...

Bien qu'il soit ignorant de l'ensemble du complot et qu'il ne soit lui, en aucun cas, sous l'influence du culte de Shub-Niggurath, il est prêt à tout pour servir son maître, y compris infiltrer une honnête équipe scientifique pour y dérober une étrange idole kanak. Il ne connaît que très peu l'artiste Georges Astala mais il a toutefois déjà eu l'occasion de le fréquenter en compagnie de son maître et amant.



## l'entrée en scène des Investigateurs



### Professeur Jean-Charles Estivien

*62 ans, responsable de la collection mélanésienne*

Homme grand et sec, à la chevelure maigrelette et toujours en bataille, le professeur est plutôt du genre bonhomme. Il n'a de véritable passion que pour ses propres recherches en ethnographie comparée. Il ne doit d'ailleurs sa fonction de « directeur technique de section » qu'à sa seule connaissance livresque des cultures et religions mélanésiennes. Si son sens pratique de l'organisation avait été mesuré, sans doute sa candidature aurait-elle été d'emblée écartée ! Tant mieux pour nos Investigateurs, le professeur a l'habitude de beaucoup déléguer tout ce qui concerne ces tâches qu'il nomme lui-même « subalternes » (sécurité, relation avec les autorités et autres détails bassement matériels...). Pour le reste, le professeur n'a absolument aucun rapport avec toute notre histoire à laquelle il refusera même de s'intéresser.

Le scénario débute au début du mois de Mai 1931. L'Exposition coloniale internationale de la Porte Dorée, à Paris (12ème arrondissement), vient d'être inaugurée en grande pompe par le Président de la République Gaston Doumergue, le ministre des Colonies Paul Reynaud et le prestigieux maréchal Lyautey, organisateur de l'exposition mais surtout conquérant colonial notoire.

Cette grande fête d'inauguration qui se déroule précisément le 6 du mois peut être une bonne occasion pour se faire rencontrer les personnages entre eux, leur présenter en douceur les personnages non-joueurs de l'équipe et leur broser en quelques mots ce qu'est l'Exposition coloniale et ce qu'elle représente.

Dès le lendemain matin, alors qu'ils vaquent aux tâches afférentes à l'emploi qui leur a été fixé en début de partie, les personnages reçoivent la visite du commissaire Pernel, affecté à la sécurité de l'Exposition. Les Investigateurs eux-mêmes responsables de la sécurité de la collection le connaissent forcément. Pernel, homme rondouillard et habituellement affable, semble soucieux. Il explique à l'ensemble de l'équipe qu'un vol d'objet d'art a eu lieu cette nuit en plein cœur de l'Exposition ; pour le premier jour d'ouverture au public, ça la fiche mal et Pernel craint visiblement pour son avancement. Il saurait gré, ce n'est rien de le dire, à l'ensemble de l'équipe de resserrer la garde et faire preuve d'une vigilance accrue pour éviter qu'une telle mésaventure ne se reproduise. Même questionné par une connaissance, il refuse de donner des précisions sur l'affaire en cours et s'en va ensuite, l'âme en peine, continuer sa tournée des autres équipes responsables de collection.

Les actions des personnages peuvent alors suivre trois directions possibles :

- il est probable que, comme le commissaire l'a demandé, ils prennent quelques mesures de sécurité concernant la collection qu'ils ont en charge,
- la curiosité ou, plus certainement, la volonté d'anticiper un éventuel vol, les poussera peut-être à chercher à en apprendre plus sur le vol commis cette nuit,
- enfin, ils chercheront peut-être à en apprendre un peu plus sur la collection dont ils ont la charge afin de voir quelles pièces seraient susceptibles d'être la cible de voleurs.

## sécuriser la collection mélanesienne

La collection comporte plusieurs centaines de pièces mais, par chance, il n'y a pas comme dans d'autres collections présentes à l'exposition d'animaux vivants ou de zoos humains. L'essentiel de la collection est constitué d'art et d'objets ethnographiques kanaks qui sont exposés au public dans un semblant de reconstitutions de village mélanésien (avec huttes rondes en carton pâte). Le tout est lui-même inclus à l'intérieur d'un pavillon consacré essentiellement à la Nouvelle-Calédonie et dont les formes rappellent vaguement celles de huttes mélanésiennes. Ce pavillon est plutôt petit et isolé et n'intéresse que modérément les visiteurs en comparaison de ceux d'Afrique Noire ou de celui des temples d'Angkor.

La plupart des objets exposés ne sont séparés du flot des visiteurs que par une mince barrière de corde. L'équipe ne possède que 6 gardiens qui, par roulement, ne peuvent guère être plus de deux à la fois à surveiller. Ils peuvent toutefois dormir sur place. La collection dispose aussi d'une demi-douzaine de vitrines en verre fermant à clef dans lesquelles sont disposés surtout des souvenirs des expéditions du navigateur Dumont d'Urville. L'équipe bénéficie également d'un local fermant à clef à l'intérieur du pavillon. Toutefois, celui-ci est d'une architecture peu solide car provisoire (en clair, les murs peuvent en être percés assez facilement avec de bons outils). Il est environné de parties boisées et obscures qui le séparent des autres pavillons et dans lesquels il est assez aisé de se dissimuler, surtout la nuit. La police organise des patrouilles de nuit et empêche, normalement, les visiteurs de pénétrer à l'intérieur du périmètre de l'Exposition de la nuit tombée au lever du jour. Quant aux personnages, la nuit, ils ne sont pas a priori sensés être présents dans le périmètre de l'Exposition. Ils peuvent dormir, le cas échéant, à leur domicile parisien ou, sinon, dans un petit hôtel proche du parc de la Porte Dorée. Avec leur accréditation dûment présentée et enregistrée à la guérite d'entrée, ils peuvent toutefois entrer dans l'Exposition de nuit s'ils le désirent.

Le plus simple est ici de gérer la sécurisation des lieux en pur jeu de rôle. Le Gardien laissera donc les joueurs prendre les dispositions qu'ils imaginent être judicieuses et permettra à leurs personnages de négocier avec le reste de l'équipe une éventuelle redistribution des collections, embauche

de nouveaux gardiens, tour de garde la nuit... Le Gardien prendra bonne note de ce qui est décidé et obtenu car cela aura des conséquences lorsque Picard voudra passer à l'action.

De fait, le vrai danger vient des rangs mêmes de l'équipe et des Investigateurs soupçonneux auront certainement à cœur d'enquêter pour voir si elle n'abrite pas en son sein quelque vipère. Ce sera donc l'occasion d'en apprendre un peu plus sur les PNJ présentés plus haut. Si les Investigateurs poussent vraiment très en avant leur enquête sur l'un ou l'autre des figurants, le Gardien devra improviser quelques détails... mais il pourra aussi les rappeler à leurs autres tâches au sein de l'Exposition. De fait, il est tout à fait envisageable de quitter la Porte Dorée pour aller mener une investigation ailleurs à Paris mais les personnages sont tout de même sensés y être employés et doivent s'y trouver le plus souvent.

À ce stade du scénario, il est impossible d'être convaincu de la culpabilité de Picard mais il est éventuellement possible de (déjà !) le soupçonner. S'il est suivi, là aussi, le Gardien en prendra bonne note.

## le vol de la nuit précédente

Le commissaire Pernel a eu beau vouloir faire des mystères, il est des plus aisés de se renseigner sur le vol. Tous les détails seront dans les éditions spéciales de la presse (qui couvre très largement l'Exposition) de la mi-journée et, dès le petit matin, il suffit d'aller se promener dans le périmètre de l'Exposition, de discuter un peu avec les autres équipes des autres pavillons pour obtenir un topo complet.

Le vol a eu lieu durant la nuit, entre 2h et 4h du matin (en fonction des dires des patrouilles de nuit), dans le pavillon du Laos. Il est difficile, même dans la presse, de savoir ce qui a été volé mais les rumeurs semblent indiquer qu'un seul objet a été dérobé alors même qu'il reposait au milieu de dizaines d'autres d'une valeur au moins égale, et qui, eux, n'ont pas été touchés. Les professionnels interrogés par les Investigateurs s'accorderont à voir là une « commande » passée par un collectionneur peu scrupuleux et exécuté par des cambrioleurs professionnels.

Si les personnages, peut-être dans le cadre de leurs propres mesures, s'inquiètent de ce que les responsables de la sécurité de l'Exposition ont à dire sur

ce vol, ils peuvent aller eux-mêmes interroger des policiers, des gardiens ou même se contenter de lire la presse qui polémique à l'envie sur, je cite, ces « relâchements coupables ». L'impression générale est que les voleurs ont fait preuve d'une audace extraordinaire mais, surtout, d'un incroyable savoir-faire pour entrer dans le périmètre de l'Exposition (ou s'y cacher après la fermeture) puis entrer dans le pavillon du Laos et enfin ressortir en échappant aux patrouilles après que l'alerte fut donnée sur le coup de 4h du matin. C'est bien le caractère implacable de ce vol savamment orchestré qui, d'ailleurs, inquiète fort le commissaire Pernel.

Si les Investigateurs ont des contacts, de bonnes approches ou encore des compétences le justifiant, ils peuvent aussi espérer en apprendre un peu plus sur le vol à l'intérieur même du pavillon du Laos. Ils peuvent ainsi espérer jeter un œil sur le lieu du délit. Il s'agit d'une mise en scène pseudo-villageoise très similaire à celle de leur propre collection. La sécurité y est basse et, en effet, les pièces de valeur nombreuses et aussi accessibles que celle qui a été dérobée. Un œil expert pourra voir que le secteur concerné par le vol est plus spécifiquement consacré à la culture des peuples du plateau de Bolovens, au sud du Laos. Le descriptif exact de la pièce volée est tenu secret mais il est possible de voir qu'elle occupait une place assez imposante, environ 1,5 m de haut. On se demande comment les voleurs ont pu traverser discrètement l'ensemble du périmètre de l'Exposition avec ça sur le dos...

Si les Investigateurs insistent, ils peuvent obtenir le témoignage de visiteurs invités le jour précédent pour l'inauguration ou encore celui de gardiens peu respectueux des consignes et apprendre alors qu'il s'agit d'« une sorte d'arbre stylisé, enfin un truc végétal quoi ». De même, il existe des catalogues, des ouvrages divers comprenant des descriptions et photographies ou gravures représentant les objets exposés. Les Investigateurs tâtonneront sans doute un peu mais pourront finir par trouver le bon livre. L'objet dérobé est une statue en bois représentant un grand arbre au tronc puissant, muni d'une étrange excroissance à son sommet. À en croire les commentaires érudits, il s'agirait de la représentation stylisée d'un tallipot, sorte de palmier géant d'Asie. Cet arbre a la caractéristique singulière de ne fleurir qu'une fois au bout d'une cinquantaine d'années avant de mourir. L'auteur de la notice extrapole à partir de ce trait et suppose que l'excroissance représentée par l'artiste est cette fameuse fleur. Pourtant, si on regarde attentivement

la photographie proposée, un esprit simple jurerait y voir un sexe féminin... Dernier détail troublant : l'auteur (dont le nom n'apportera rien à l'enquête des personnages...) relève le long du tronc des inscriptions dans une langue qu'il n'a pas su identifier et donc encore moins déchiffrer. La science a encore, visiblement, de belles découvertes à faire dans certaines parties reculées du Monde...

## se renseigner sur *la collection mélanésienne*

Afin de savoir quoi protéger, il peut être judicieux de savoir ce qui vaut le plus cher dans la collection dont ils ont la charge. Des Investigateurs membres de l'équipe scientifique ou tout simplement le Professeur Estivien pourront établir qu'il n'y a pas à proprement parler de pièce précieuse dans le sens où aucune n'utilise des matériaux comme l'or ou des pierres précieuses. Par contre, il y a des pièces rares qui, en cela, pourraient tout à fait intéresser des collectionneurs. Toutefois, il est difficile de distinguer le « rare » du « très rare » et personne ne pourra dresser une liste de moins d'une vingtaine de pièces.

Si les personnages ont poussé l'enquête sur le vol et qu'ils pensent à le demander, ils voudront peut-être savoir s'il y a parmi cette vingtaine de pièces sensibles « une sorte d'arbre stylisé, enfin un truc végétal quoi »... la réponse est : en effet ! Une des pièces de la collection est un épi de faitage en forme de banian stylisé. Les épis de faitage servent à orner, dans la culture kanake, les huttes des chefs et autres personnalités importantes de la communauté. Le banian est un arbre de la famille du figuier, originaire d'Inde mais qui s'est particulièrement bien adapté au climat néo-calédonien. Il est souvent de taille très importante avec des lianes pendantes très caractéristiques.

Si les personnages vont observer l'objet, ils le trouvent en situation, près d'une fausse case. C'est un grand et bel objet d'un peu plus d'un mètre de haut qui représente essentiellement le tronc puissant du banian mais aussi ses racines et, surtout, les lianes qui partent du tronc de façon assez stylisée, comme autant de petits éclairs de bois partant d'un cœur qui serait la cime de l'arbre. Renseignements pris, ce qui fait la valeur de l'objet est surtout son ancienneté : il est impossible d'avancer une datation sérieuse mais tous les spécialistes affirment qu'il est très ancien,



surtout pour ce type d'objet assez fragile. Il vient également d'une région reculée de l'intérieur de la Grande Terre (l'île principale de Nouvelle-Calédonie), peu explorée par les Français, cette région a donc fourni aux collectionneurs un nombre remarquablement faible de pièces intéressantes. Si on consulte des études érudites ou des spécialistes, on établira que l'œuvre a sans doute une signification phallique prononcée (qui la rend d'ailleurs un peu scandaleuse dans un endroit si public) même si son sens exact échappe pour le moment aux diverses explications proposées. Mais, surtout, il apparaîtra que c'est une œuvre très atypique par rapport aux traditions kanakes.

L'épi de faitage provient de la collection particulière du colonel D'Aymerie, un officier à la retraite ayant effectué l'essentiel de sa carrière dans les colonies où il en a profité pour amasser quantité de souvenirs achetés ou simplement pris aux peuples soumis. Le colonel est vieux et de santé chancelante et ne viendra pas lui-même à l'Exposition mais il coule une retraite paisible à Paris et les personnages peuvent, s'ils en manifestent l'envie, obtenir de lui une courte entrevue.

Le colonel D'Aymerie habite du côté de Passy dans un immeuble cossu. Les personnages sont introduits dans une antichambre sentant le renfermé puis, après une sévère mise en garde de la gouvernante sur la nécessité de ne pas fatiguer le colonel, sont invités à entrer dans un vaste salon. Celui-ci est sombre (les rideaux sont tirés) et encombré de tout un fatras d'objets, souvenirs militaires et pièces ethnographiques mélangés dans un triste fourre-tout. Le vieil homme, en effet visiblement faible, les attend dans un fauteuil, vêtu d'une robe de chambre sans âge. Il a aujourd'hui près de 90 ans, sa voix est chevrotante et il est un peu dur d'oreille : l'interrogation sera une épreuve. D'autant plus que Marthe, la gouvernante, intervient toutes les 10 secondes pour exiger des Investigateurs qu'ils laissent le pauvre homme tranquille. Le colonel a d'abord un peu de mal à savoir ce qu'on lui veut, qu'il possède une collection et où se trouve celle-ci... mais, avec beaucoup de patience, on peut lui faire revenir la mémoire. Dans un discours confus, qui semble même parfois délirant, le colonel évoque la campagne de 1878 contre les insurgés kanaks. Ce fut là sa seule occasion de pénétrer profondément dans les terres les plus sauvages de l'archipel : il croit se souvenir, non il se souvient soudain très précisément que c'est alors qu'il s'empara de l'épi de faitage en forme de banian sur la lutte d'un chef de village insurgé où les tirailleurs qu'ils commandaient avaient fait un grand massacre de tous les hommes en âge de porter les armes. Après cela, ils avaient mis le feu et étaient partis les bras chargés de trophées qui composent une partie de sa collection. Petit à petit, le vieil homme sombre dans ses pensées et ne communique plus que des bribes délirantes où il est question de combats sanglants, d'embuscades dans des endroits sauvages, d'idoles repoussantes ou encore de rituels anthropophages. Ce n'est rien de dire que le vieil officier a été marqué par cette sanglante campagne de répression. Si on le lui a demandé avant ses bouffées délirantes (parce qu'après...), les Investigateurs ont pu aussi apprendre que jamais personne n'a cherché à se porter acquéreur et encore moins dérober cet objet. À vrai dire, peu de monde connaît l'existence de cette œuvre en dehors de quelques universitaires ayant travaillé sur l'inventaire de la collection. À la rigueur, Marthe, qui est au service du colonel depuis 12 ans, peut aussi donner ces renseignements. Si la question est explicitement posée, tous les deux pourront confirmer que le professeur Chapelain est venu voir l'objet en question il y a 3 ou 4 ans pour écrire un de ses livres. Il avait eu l'air fort intéressé...

## une petite visite de l'Exposition

Les Investigateurs finiront bien, à un moment ou un autre, par visiter l'Exposition à laquelle ils participent. Cela sera peut-être simplement par curiosité, par désœuvrement ou, plus sûrement, pour rechercher des indices, par exemple d'autres œuvres ressemblant à celles qu'ils ont, éventuellement, déjà repérées.

Le Gardien puisera dans l'annexe des éléments de sa description. Il est toutefois conseillé de l'enrichir de nombreuses photographies et détails pittoresques que l'on peut trouver sur Internet et dans les ouvrages spécialisés.

Entre l'enclos enfermant deux éléphants à l'air déprimé et une cage aux solides barreaux de fer dans laquelle un lion hargneux fait les 100 pas, un vaste enclos délimité par une grille métallique accueille, comme le note le panneau : des « Spécimens de nègres d'Afrique Équatoriale – Ethnies diverses ». Sous l'œil goguenard de passants mal dégrossis voire sous les insultes de quelques abrutis, une demi-douzaine de pauvres hères font admirer, seulement vêtus de leur pagne, leur peau d'ébène.

Il est fort possible que les Investigateurs s'empres- sent de se détourner de cet affligeant spectacle. Pourtant, l'un d'eux est attiré irrésistiblement par le regard pénétrant d'un des Noirs, visiblement le plus âgé, un grand et digne homme élan- cé aux tempes grisonnantes. Dès qu'il a accroché celui d'un des personnages, son regard se fait fixe et insistant. Sans trop savoir s'il a vu le geste ou si il l'a seulement fantasmé, le personnage est persuadé que le Noir lui a dit d'approcher. Si le ou les personnages s'approchent en effet suffisamment près, l'homme a le temps de leur glisser un « Venez cette nuit... » avant qu'un gardien n'intervienne brutalement pour renvoyer homme noir et hommes blancs cha- cun du bon côté de la grille. À la surprise probable des personnages, l'homme noir s'est exprimé dans un français très correct. Il n'est plus guère envisageable de lui parler car le gardien retors les a à l'œil.

Que les Investigateurs donnent suite ou pas, cette vi- site du zoo est un moment important de l'ambiance qu'il convient de donner à ce scénario. Il est essentiel pour le Gardien de jouer sur deux registres contradic- toires : d'une part, l'horreur familière, immédiate, im- posée aux personnages par l'Exposition elle-même. Partout, ce n'est que faux-semblants (faux village, fausse rue, fausses cases...), préjugés, sentiment de

supériorité de l'homme blanc et finalement, il faut bien le dire : racisme éhonté. Le zoo humain est, bien entendu, le paroxysme de cette confrontation avec une horreur bien humaine. Les personnages sont des hommes et des femmes de leur temps et les joueurs les feront réagir en fonction de leur per- sonnalité mais aussi des modèles (les milliers de visi- teurs enthousiastes) et contre-modèles (surréalistes, communistes...) qui leur sont proposés. L'intérêt est que, justement, parmi ces contre-modèles se trou- vent les comploteurs qui s'avèreront d'abominables adorateurs d'entités d'une horreur toute inhumaine. Les personnages devront donc trouver leur place entre ces deux horreurs : comment combattre l'une sans défendre l'autre ?

## une nuit au zoo humain

Le mystérieux occupant du zoo hu- main est en fait Angbwa, l'ami de Georges Astala, le sorcier Gbaya capable d'invoquer les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath et qui, donc, est sensé occuper une place centrale dans le complot des adorateurs impies. À condition qu'il soit libre... En effet, voilà le grain de sable (en plus des Investi- gateurs !) dans le plan parfaitement huilé élaboré par Astala, Chapelain et, donc, Angbwa. Ce dernier, comme on va l'apprendre, ne devait pas du tout se trouver enfermé en cage mais, au contraire, se trou- ver quasiment libre de tous ses faits et gestes au milieu des 1500 figurants de la grande rue africaine du pavillon AEF. Ayant été enfermé bien malgré lui dans ce zoo humain, Angbwa cherche par tous les moyens à s'en échapper. Pour cela, il a besoin d'aide. Astala ou encore Picard ont déjà un rôle à jouer et ne peuvent risquer de se découvrir. Cha- pelain a tenté d'intervenir mais il s'est heurté à sa hiérarchie (en l'occurrence, Lyauty en personne). Angbwa, l'esprit déjà tourné vers l'adoration de Shub-Niggurath, a immédiatement remarqué que, d'une façon ou d'une autre, les Investigateurs étaient liés à son destin.

Si les personnages répondent à l'appel d'Angbwa (cette nuit ou une suivante...), il ne leur sera pas difficile de parvenir, grâce à leurs accréditations, jusqu'au zoo. Toutefois, y entrer est une autre affaire. Le périmètre est clos et un gardien, enfermé dans sa guérite, est prompt à donner l'alerte. Les cris et les feulements des bêtes apeurées peuvent toutefois permettre de se livrer à quelque approche relative- ment discrète. De même, une bonne ruse ou un peu de corruption doivent pouvoir venir à bout d'un gar- dien moyennement motivé par sa tâche.

Dans la cage des captifs humains, tout est calme et ensommeillé si ce n'est l'homme digne et âgé qui, debout, attend la visite des personnages. Il ignore-ra leurs questions pour ne leur délivrer qu'un seul message : « Aidez-moi à sortir et je vous montrerai mon secret... ». Il ne s'expliquera pas, attendant l'air serein la décision des Investigateurs. Si ces derniers s'exécutent, ils trouveront certainement un moyen de subtiliser les clefs au gardien ou de briser le cadenas de la porte de l'enclos. Les rugissements du lion, juste à côté, ayant à la fois le mérite de couvrir une partie des bruits et celui de faire monter la tension de toute l'équipe.

Une fois dehors (seul lui sort, les autres captifs semblent plongés dans un profond sommeil), l'africain demande aux personnages de s'approcher de lui et de fermer les yeux. Qu'ils le fassent ou non, tous les personnages sont saisis par d'intenses visions. Ils se retrouvent en plein jour dans un paysage manifestement africain. De sanglants combats s'y déroulent entre des troupes coloniales françaises et des indigènes, au milieu desquels il leur semble reconnaître l'homme qu'ils viennent de sauver. Il porte un étrange costume, un grand bâton et de curieux grigris qui semblent indiquer une fonction de sorcier ou de chef spirituel. Les balles et les javelots sifflent aux oreilles des personnages mais, heureusement, les combattants semblent ignorer leur présence. Les cris affreux des hommes mortellement touchés et les flots de sang saturent leurs sens. Petit à petit, le combat laisse place à un véritable massacre : les tirailleurs, ayant pris le dessus, passent, impitoyables, achever froidement les blessés et fusiller les prisonniers. Nulle trace du sorcier.

Soudain, un puissant rugissement de bête fauve plus vrai que nature les tire de leurs visions. De fait, ils se retrouvent, au milieu du zoo, nez à nez avec le lion sorti on ne sait comment de sa cage. Là aussi, nulle trace du sorcier. Le fauve a l'air très, très en colère d'avoir été arraché à son continent et enfermé dans une cage de fer et semble décidé à le faire payer aux premiers hommes blancs qu'il rencontre...

Ces événements, la rencontre avec le sorcier Gbaya au milieu d'un zoo humain, les visions intenses et l'irruption du lion, peuvent, à la discrétion du Gardien, écorner la Santé Mentale des Investigateurs.

Supposons que, seuls ou aidés par de providentiels gardiens, les Investigateurs s'en sortent. Ils voudront sûrement en apprendre un peu plus sur

le mystérieux sorcier. Des personnages prudents se seront d'ailleurs sûrement renseignés avant de tenter quoi que ce soit. En interrogeant les bonnes personnes en charge du zoo (animal et humain), les Investigateurs pourront ainsi apprendre tout sur le parcours récent d'Angbwa. Contrairement à ce que des esprits trop empreints de romantisme pourraient imaginer, le sorcier, comme les autres Noirs « exposés » dans le zoo, n'a pas du tout été capturé. Il devait faire partie de la reconstitution de village africain du pavillon AEF, recruté pour cela avec près de 1500 autres figurants. Cette grandiose mise en scène est réglée, si cela intéresse les Investigateurs, par les bons soins du professeur Chapelain. Toutefois, de façon imprévisible, le sorcier a « tapé dans l'œil » de Lyautey, attiré par son ethnie d'origine (les rebelles Gbaya, en guerre contre la France) et, surtout, son air insoumis et plein de morgue. Avec une légèreté perverse, le maréchal s'est plu à le désigner pour faire partie, avec d'autres « volontaires d'office », du zoo humain.

Il est également tout à fait possible d'imaginer que les Investigateurs refusent de tomber dans un piège si grossier et dénoncent le sorcier. L'homme étant plutôt du genre rebelle, les personnages seront pris au mot et la sécurité sera sévèrement renforcée à son encontre et il ne parviendra pas à s'échapper à temps pour la cérémonie. Il y a parmi les Gbaya des sorciers « mineurs » mais son absence sera très préjudiciable à la réussite de l'invocation. Si les personnages refusent de l'aider mais, pour autant, ne le dénoncent pas, il finira par contre par trouver d'autres naïfs émotifs qui l'aideront à s'échapper. Toutefois, cela l'aura quelque peu retardé dans ses préparatifs de la cérémonie d'invocation et les personnages y trouveront donc leur compte.

## un nouveau vol ! ?

Le moment précis de ce second « vol » nocturne est laissé à l'appréciation du Gardien. L'idéal est de le faire survenir au moment même où les Investigateurs cessent d'avoir de (bonnes) idées et commencent donc à tourner en rond : cela relancera le rythme.

Cet événement semble au début être la redite de celui qui ouvre ce scénario : le commissaire Pernel vient trouver l'équipe des personnages pour leur apprendre qu'un second vol est survenu la nuit précédente. Il est toutefois beaucoup moins dépité : il apprend en effet aux personnages, l'air

trionphant, qu'un suspect a été interpellé par une patrouille de gardiens et est, en ce moment même, interrogé par ses collègues. À n'en pas douter, il doit s'agir du même sinistre individu et le commissaire compte fort lui faire avouer également le premier vol. Rassuré, Pernel se montre plus conciliant que lors du premier vol et informe ceux qui le lui demandent que le délit a été commis au pavillon de l'Afrique Équatoriale Française.

Sur place, les Investigateurs peuvent facilement en apprendre plus : des policiers empêchent les curieux d'approcher d'une porte à l'arrière du bâtiment, révélant par là même l'endroit de l'effraction. En interrogeant les badauds ou, mieux, le personnel du pavillon, on apprend aussi que l'effraction a été commise assez tôt dans la nuit (vers minuit) et qu'un homme blanc assez bien habillé a été surpris à proximité du pavillon et aussitôt interpellé. Il est actuellement impossible de pénétrer dans le pavillon et donc d'en apprendre plus.

Toutefois, si les Investigateurs restent sur place pour être aux premières loges, des rumeurs arrivent, au fil de la matinée, qui viennent jeter le trouble sur cette affaire. D'abord, le bruit se répand qu'une fois l'inventaire minutieux réalisé à l'intérieur du pavillon... il s'est avéré qu'il ne manque en fait aucun objet exposé ! Le vol n'en est donc pas un et, sans doute, l'intervention des gardiens a-t-elle été décisive. Pourtant, un peu plus tard, on apprend à la stupeur générale que le suspect a été relâché et qu'aucune charge ne pèse contre lui. Voilà finalement beaucoup de bruit pour rien : il n'y ni vol, ni voleur...

Si les personnages, pensant l'affaire close, se sont détournés de ces événements, ils apprennent tout cela par la presse ou un tiers.

Il serait étonnant que des Investigateurs consciencieux en restent là... La Police ne communique pas volontiers sur le faux suspect mais, avec un minimum d'efforts, on peut apprendre que le suspect s'appelle Georges Astala, âgé d'une bonne trentaine, artiste de profession. De bons contacts ou une investigation plus poussée permet également d'apprendre qu'il a expliqué aux policiers qu'il s'était rendu à une réception privée organisée par le professeur Chapelain dans un des restaurants de l'Exposition puis, légèrement gris, qu'il s'était égaré dans les allées. Apparemment, le professeur Chapelain a confirmé cette version des faits et s'est porté garant de la moralité d'Astala. Quand, en plus, est

tombée l'information selon laquelle rien n'avait été volé dans le pavillon AEF, il n'y avait plus guère de raison de garder cet homme sous les verrous.

Autour du pavillon AEF, il est également possible d'obtenir quelques informations. Elles sont toutefois plutôt décevantes. Si les personnages ne le connaissent pas encore, ils peuvent apprendre qui est le professeur Chapelain (voir description de Benoît Picard). Il y a en effet eu une réception donnée par Chapelain hier avec une demi-douzaine d'intimes dans un restaurant resté ouvert spécialement pour l'occasion. Aucun incident notable n'y a été signalé. Les noms des autres invités ne donneront aucun renseignement tangible aux personnages. Qu'on les visite par soi-même ou qu'on en épulche les catalogues, l'examen des collections exposées ne permettra pas de découvrir d'œuvre présentant des similitudes avec celle des Bolovens ou celle de la collection kanak. Toutefois, des Investigateurs très accrocheurs pourront finir par apprendre qu'il existe dans le pavillon des œuvres cachées au public pour des raisons de « moralité ». A la façon de certaines bibliothèques, le pavillon possède un « enfer » où un public averti peut admirer des œuvres évoquant la nudité ou des symboles phalliques assez explicites. Ce local, situé à l'intérieur du pavillon, est solidement gardé : les Investigateurs ne pourront pas y faire un tour. Il n'est pas non plus possible d'en obtenir de visite privée. Officiellement, le pavillon de l'AEF préfère ne plus « faire de vagues » après l'affaire du vrai-faux vol. Si on le demande explicitement, on peut savoir que, oui, en effet, le professeur Chapelain a le pouvoir de faire visiter cet « enfer »...

Comme pour l'idole Bolovens disparue, à défaut de voir l'œuvre elle-même, il est possible d'en obtenir une description précise de la part d'un visiteur privilégié ayant eu accès à l'« enfer » (par exemple, un des autres convives de la petite soirée donnée par Chapelain) ou, mieux, de retrouver dans un catalogue ou ouvrage bien renseigné une notice de l'œuvre accompagnée d'une photographie. Cette œuvre, indiscutablement, présente bien des similitudes avec les précédentes. Il s'agit d'une idole de l'ethnie Gbaya. Contrairement à l'habitude de ce peuple et, plus largement, aux traditions culturelles de la région (Afrique Équatoriale, donc), l'idole n'est pas anthropomorphe ou zoomorphe. Elle représente un arbre stylisé mais qui, indiscutablement, par son tronc puissant, représente un baobab. Son feuillage, toutefois, semble étrange : là où on s'attend à voir des branches, il semble, à l'examen de la photo, qu'il s'agisse de bras et de jambes huma-

noïdes. L'œuvre est, de ce fait, assez dérangeante. Mais, ce qui fascine le plus les spécialistes, c'est que, sur son tronc, on relève des inscriptions dans une langue inconnue et donc, bien sûr, encore aujourd'hui indéchiffrée.

Si les personnages ne l'ont pas déjà fait auparavant, nul doute qu'ils vont se livrer à une visite minutieuse de ce pavillon, rouvert à la visite peu après midi. Au milieu des fatras d'objets exposés et des spectacles de tam-tams, ils seront, comme des centaines d'autres visiteurs, immanquablement attirés par le clou de l'Exposition : une rue entière d'une ville d'Afrique Équatoriale fantasmée par l'homme blanc a été « reconstituée » au beau milieu du pavillon ! Forte d'environ 1500 habitants, cette rue en terre battue est bien entendu bordée de cases qui, tout à la fois, servent de logis pour les figurants et de lieux d'attraction (boutiques, restaurants, lieux d'exposition, lieux de spectacle...) pour les visiteurs. Se promener quelques minutes dans cette rue, au milieu d'hommes noirs à demi nus, frôlé par des vaches aux airs exotiques, environné des saveurs de la cuisine africaine... est l'expérience la plus dépaysante qu'il puisse être envisagée dans cette Exposition de carton-pâte.

Quand on prend le temps d'y réfléchir : quel meilleur endroit que le beau milieu d'une impénétrable foule étrangère et complice pour dissimuler l'idole Bolovens en attendant l'heure de la cérémonie d'invocation ? De fait, elle s'y trouve, cachée là par les membres Gbaya du réseau, dans une de leurs cases d'habitation. Depuis que Astala la leur a passé nuitamment, ils la veillent jalousement jusqu'au grand jour de la cérémonie expiatoire. Si les Investigateurs ont cette intuition, ils échoueront pourtant à faire passer au peigne fin la rue par des autorités sceptiques : ils n'ont certainement pas de preuves et, pour ce faire, il faudrait fermer le pavillon à la visite, cela ameuterait en conséquence les journalistes... enfin, le responsable de la scénographie du pavillon, le professeur Chapelain, s'y oppose formellement ! Il reste toutefois la possibilité de s'y aventurer par soi-même, de se glisser entre les corps musculeux des figurants, d'y affronter leurs regards sombres et leurs airs de défiance. Il faudrait un sacré courage pour « passer de l'autre côté » et ainsi quitter le périmètre des visiteurs pour entrer de plain pied dans ce petit morceau d'Afrique. Les Gbaya feront tout pour repousser les Investigateurs mais, évidemment, employer la violence aurait pour eux des conséquences dramatiques : ils tenteront de rester sur le plan de l'intimidation.

Pour l'intérêt du scénario, il est peu judicieux de permettre aux Investigateurs de trouver l'idole Bolovens et, par là même, démasquer définitivement la composante Gbaya du réseau d'adorateurs. Par contre, l'attitude des Gbaya de la « rue » doit leur permettre d'avoir de forts soupçons, voire une intime conviction que les Gbaya ont quelque chose à cacher et devraient être surveillés de très, très près...

## le plan d'Astala

Voici, sous forme de chronologie, les faits et gestes de Georges Astala durant le début du scénario. Les conséquences de ces gestes sont déjà intégrées dans les événements présentés ci-dessus mais, en cas d'imprévu, le Gardien pourra s'y référer pour improviser.

### 1<sup>ER</sup> VOL :

- Astala pénètre de jour dans l'Exposition en tant que simple visiteur ; il a repéré l'emplacement exact de l'idole Bolovens ; il a dans sa poche la clef d'un local technique confiée par Chapelain.
- À la fermeture de l'Exposition, il pénètre discrètement dans le local et attend que le public s'en aille.
- Vers 2 heures du matin, il sort du local, pénètre par effraction dans le pavillon du Laos, emporte tant bien que mal la grande idole et s'enferme avec elle dans le local.
- À l'ouverture de l'Exposition, il ressort discrètement du local en y laissant l'idole puis s'en va.

### 2<sup>ÈME</sup> « VOL » :

- Pour ne pas risquer d'attirer l'attention trop tôt sur le local, il décide de changer légèrement de modus operandi : il pénètre le soir dans le périmètre de l'Exposition grâce à une invitation de Chapelain à une petite fête privée, spécialement organisée pour l'occasion dans un des restaurants du parc.
- Vers minuit, il est mis fin à la réception. Astala se dirige vers le local technique, tout proche, y prend l'idole Bolovens et s'approche du pavillon AEF.
- Il entre par effraction dans le pavillon et y remet l'idole à son contact Gbaya qui, lui, va la dissimuler au beau milieu du village reconstitué, à proximité immédiate de l'idole Gbaya, bien que celle-ci soit enfermée dans l'« enfer » du pavillon.
- Alors qu'il s'apprête à ressortir tranquillement du périmètre de l'Expo grâce au prétexte de l'invitation, l'alerte est donnée par des gardiens et, Astala, surpris à proximité du pavillon AEF, est arrêté.

- Après une nuit et une matinée de garde à vue, Astala, qui a reçu le blanc seing de Chapelain, est relâché. Conscient qu'il est désormais « grillé », il quitte précipitamment Paris, laissant Picard se charger d'emporter l'idole kanake à l'intérieur du pavillon AEF...

## sculptures impies et cadavres exquis

Il est plus que probable que les Investigateurs cherchent à en apprendre plus sur le seul suspect dans toute cette affaire. Or, quoi de mieux, pour connaître un artiste, que de connaître ses œuvres ? Un PJ doté de connaissances ou de relations artistiques pourra sans peine trouver l'adresse de 2 ou 3 galeries exposant ses œuvres. L'enquête à son domicile (voir plus loin) peut permettre d'être encore plus exhaustif.

Voici ce que l'on peut, pour l'essentiel, apprendre sur Astala dans ce petit milieu snob et branché :

- Astala est un artiste de talent mais ses œuvres sont jugées un peu « difficiles » et se vendent mal, Certains galeristes affichent ses œuvres sous le label « surréaliste » ; interrogés sur le sujet, ils préciseront, un peu gênés, que, pour être exact, Astala a fait partie de ce mouvement artistique mais en est aujourd'hui exclu ; le label reste tout de même vendeur et donc...
- Astala n'a plus guère vendu ou exposé de nouvelles œuvres depuis deux bonnes années alors qu'il était, auparavant, un gros producteur (une dizaine d'œuvres de tous formats par an durant les années 1920 sans compter une importante production poétique et des dessins),
- Il est indéniable que l'essentiel de l'inspiration artistique d'Astala vient de l'Afrique où il s'est rendu en personne à plusieurs reprises. Il y a, dans son œuvre, un avant et un après voyage en Afrique. Son talent a été indiscutablement multiplié après son premier voyage en Afrique au début des années 1920,
- Astala dépensait une partie de ses gains en achetant lui-même des œuvres d'art nègre. À la connaissance des galeristes, il n'a jamais acheté d'autres œuvres d'art,
- Si la question est explicitement posée par des Investigateurs ayant des soupçons avancés, il se trouvera un galeriste pour confirmer que, en effet, il a vendu plusieurs œuvres d'Astala à l'éminent professeur Chapelain. Il ajoutera même que ces ventes

se sont rapidement tariées car les deux hommes ont fini par devenir amis et ne passaient donc plus par son intermédiaire. Cette première rencontre remonte approximativement à 1927 ou 1928.

Les œuvres d'Astala étant devenues rares et s'étant auparavant bien vendues, il n'en reste plus beaucoup dans les galeries. Il est toutefois aisé d'admirer deux de ses toutes dernières œuvres qui n'ont pas encore trouvé preneur.

La 1ère est une sculpture-montage assez proche du style de ses œuvres précédentes. Toutefois, le thème est, de l'avis des connaisseurs, peu usité chez cet artiste. Il risque pourtant de bien intéresser les Investigateurs... Il s'agit en effet de la représentation d'un arbre au tronc torturé sculpté dans un bois sombre et exotique. À la cime, en manière de branchage, l'artiste a greffé de façon habile des jambes et des bras empruntés à des poupées de porcelaine. Cela donne un caractère proprement repoussant et choquant à l'œuvre. Par rapport à ses œuvres précédentes, plus « africaines » mais aussi plus « apaisées », le galeriste constatera, l'air affligé, que cette œuvre si radicale a bien peu de chance de trouver preneur. Si les personnages trouvent un moyen de s'approcher et de pouvoir même toucher l'œuvre, en l'examinant de plus près, ils ne seront, peut-être, qu'à moitié surpris d'y relever, gravés sur le tronc, des mots en langue inconnue...

Dans une autre galerie parisienne est exposée, sous verre, une curieuse feuille de papier pliée en 3 parties égales et recouverte pêle-mêle de curieux dessins et de quelques lignes de texte. D'après le cartel, l'« œuvre » est bien d'Astala et est toute récente (1929). Le galeriste l'a intitulée « cadavre exquis ». Si les joueurs ne savent pas de quoi il s'agit, le Gardien, par l'intermédiaire du galeriste, expliquera qu'il s'agit d'un « jeu » à vocation artistique inventé par les surréalistes vers 1925. Le Dictionnaire abrégé du surréalisme en donne la définition suivante : « *jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la ou des collaborations précédentes.* ».

Ce cadavre exquis là est un joli méli-mélo et il est difficile d'y détecter une réelle cohérence artistique. Il est toutefois impossible d'ignorer certains détails : un grand arbre stylisé qui recouvre les 3 parties de la feuille, une sorte de couteau ou d'épée, des tâches d'encre rouge qui évoquent le sang qui coule et, sur les 3 parties, des bribes de phrases dans une langue inconnue...

Le principe même du cadavre exquis implique que, contrairement à ce qu'affirme ce galeriste peu scrupuleux, seule une partie de l'œuvre est de la main de Georges Astala. Interrogé sur ce point, le vendeur se montrera peu prolix : visiblement, malgré la côte déclinante de l'artiste, il vaut encore mieux essayer de vendre une œuvre sous son nom que sous celui de parfaits inconnus. Si les Investigateurs parviennent à se procurer des textes de la main d'Astala (par exemple à son domicile...), ils n'auront aucun mal, par comparaison, à établir que l'artiste a exécuté la partie la plus à gauche et que les deux autres ne sont pas du tout de lui. Il est possible (Jet d'Idée ? test de perception ? coup de pouce du Gardien ?) que les personnages aient la sensation d'avoir déjà lu des textes de la main de celui qui s'est chargé de la partie centrale du cadavre exquis. De fait, il s'agit de Benoît Picard. Là aussi, une comparaison avec des textes de sa main apportera une preuve irréfutable que les deux hommes se connaissent et partagent de bien curieuses occupations. La troisième main est celle du Professeur Chapelain mais il semble là fort difficile de l'établir de façon certaine. Les trois hommes ont exécuté cette œuvre en commun au moment où le culte de Shub-Niggurath commençait à peine à s'immiscer dans l'esprit d'Astala. Effrayés par ce que l'expérience a donné (surtout la langue inconnue...), ses deux compagnons ont refusé de la renouveler... laissant le seul Astala avoir des contacts répétés avec cette entité inconnue et surpuissante (voir ci-dessous).

## chez Georges Astala

Trouver le domicile de Astala ne présente aucune difficulté... son adresse se trouve tout simplement dans l'annuaire des postes ! L'artiste habite 32, rue Blomet, dans le 15ème arrondissement. À cette adresse se trouve un immeuble de la fin du siècle précédent, d'un standing moyen, organisé autour d'une cour intérieure. Pour pénétrer dans celle-ci, il est impératif (sauf ruse ou autre moyen détourné imaginé par des Investigateurs retors...) d'en passer par la loge de Madame Pennec. L'accorte pipelette ne fera aucune difficulté pour confirmer que l'artiste habite bel et bien ici mais elle précisera aussi sec qu'elle ne l'a pas vu depuis plusieurs jours. Toutefois, cela ne la surprend guère car, comme bien des artistes, Astala a aménagé une partie de son logement en atelier et s'y enferme parfois pendant des semaines entières.

Madame Pennec possède bien un double des clés de l'appartement mais elle ne voit pas de raison suffisante pour les confier à des inconnus. À l'extrême rigueur, si les PJ se montrent très convainquants, elle pourra les accompagner et faire avec eux un rapide tour de l'appartement mais ils ne pourront alors pas fouiller à leur guise. Il reste encore possible, bien entendu, de subtiliser ce double ou de fracturer la porte nuitamment...

La concierge a aussi le privilège de conserver le courrier reçu par Astala en son absence : elle attend son retour pour lui confier en main propre. Si les Investigateurs y songent (si le Gardien est bienveillant il pourra aussi y faire allusion par la voix de Madame Pennec...), ils pourraient avec un minimum de ruse le subtiliser dans la boîte où elle entrepose le courrier en souffrance. Au milieu d'une demi-douzaine de factures et autres lettres sans intérêt, les personnages pourraient bien être attirés par une lettre portant un timbre de l'AEF et un cachet apposé à Bangui (en Oubangui-Chari). L'adresse d'Astala y a été écrite d'une main peu assurée en grosses lettres d'écolier. À l'intérieur, un seul morceau de mauvais papier recouvert de la même grosse écriture malhabile. La langue employée y est aussi mal assurée et témoigne d'un correspondant ayant une maîtrise très incertaine du français et de l'écrit. En voici le texte :

*« Ami Georges,*

*Grand sorcier nous problème. Beaucoup problème. Lui pris par grand chef blanc. Plan cassé. Quoi faire ? »*

A priori, la lettre n'est pas signée. Toutefois, en bas, s'aligne une série de mots en langue inconnue. Renseignements pris, ce n'est pas du Gbaya. Aucun spécialiste ne réussira à déchiffrer ni même à identifier ce langage mystérieux.

Madame Pennec peut aussi être sollicitée par des personnages aimables et subtils pour dire ce qu'elle pense de son locataire. À la vérité, bien qu'elle le côtoie depuis près de 5 ans, elle n'a jamais vraiment réussi à cerner Monsieur Georges. Il lui apparaît distant et même parfois inquiétant lorsqu'il semble à ce point plongé dans ses pensées qu'il en ignore sa présence ou ses appels. Dans le même temps, il sait se montrer parfois très gentil. Par exemple quand il offre des timbres exotiques pour la collection de Quentin, le jeune fils Pennec. Si les personnages se montrent intéressés et savent parler au jeune Quentin, 8 ans, celui-ci leur montrera les bijoux de

sa collection : des dizaines de timbres de l'AEF. L'examen du cachet de la poste, parfois lisible, révèle que la plupart ont appartenu à des lettres passées par la poste centrale de Bangui (en Oubangui-Chari, AEF) entre 1925 et 1930 inclus. Le garçon assure aussi que, à l'occasion, le Monsieur lui a donné des timbres provenant d'autres contrées de l'empire colonial mais que, moins nombreux, ils sont désormais noyés dans la masse de son imposante collection.

Si les Investigateurs poursuivent leur enquête de voisinage dans les étages ou sur le palier (le 3ème) de l'appartement d'Astala, leur moisson sera maigre : l'artiste apparaît comme une personne certes bizarre, n'encourageant pas aux relations sociales mais relativement discrète et sans tâche.

## Son appartement

Si les Investigateurs réussissent à pénétrer dans l'appartement, ils découvrent un 4 pièces relativement confortable mais, hélas, laissé aux seuls bons soins d'un artiste célibataire. Le ménage et le rangement n'ont pas été faits depuis 2 ou 3 semaines, à n'en pas douter. Si elle est présente, Madame Pennec en sera fort affectée. Une rapide enquête de ce côté là, notamment dans la cuisine où se trouvent de la vaisselle sale maldorante et des restes de nourriture qu'il ne vaudrait mieux pas consommer, confirme qu'Astala n'occupe plus son appartement depuis plusieurs jours.

Une des pièces est son atelier. Était plutôt. Chose étonnante par rapport au reste de l'appartement, l'atelier est impeccablement rangé. Pas un copeau de bois par terre, pas un tube de peinture mal rebouché... Il y a pourtant quelques œuvres inachevées entassées contre les murs mais aucun indice d'activité récente. Au contraire même, la poussière conséquente qui recouvre œuvres et matériel indique que l'atelier n'est plus utilisé depuis des mois, voire plus.

La plus petite des pièces de l'appartement est dédiée à un bureau où le désordre indique une activité sans répit. Parmi les choses intéressantes que des Investigateurs persévérants pourraient découvrir, citons :

- comme les PJ étaient en droit de s'y attendre, Astala semble avoir collecté toute la documentation (brochures, coupures de presse, catalogues, plans...) concernant l'Exposition Coloniale,

- toute une revue de presse patiemment récoltée, découpée et collée sur la guerre du Kongo-wara en Oubangui-Chari ; si les PJ la parcourent rapidement, ils voient qu'on y parle d'une révolte indigène et de son éradication sans pitié par les troupes coloniales. Apparemment, si on en croit les coupures les plus récentes, les combats ont encore cours : les tirailleurs seraient en ce moment même en train de « nettoyer » les derniers réduits rebelles au fond de grottes où les chefs, les prêtres et leurs idoles se sont réfugiés.
- une abondante documentation militante indique qu'Astala s'est intéressé de très près à l'activité de « La vérité aux colonies », un groupuscule visiblement très proche du Parti Communiste dont l'activité principale consiste à dénoncer les crimes des troupes coloniales et les faux discours de la « propagande impérialiste » de l'Etat. Il est à noter qu'à part cela, il n'y a guère de livres sur le socialisme, ni d'ailleurs sur d'autres idéologies dans la bibliothèque de l'artiste.
- des dizaines de livres érudits sur les cultes de l'Afrique mais aussi des autres contrées les plus sauvages de l'Empire colonial français (Indochine, Guyane, îles du Pacifique...). Ces livres ont été visiblement compulsés fréquemment et parfois annotés. Certains comprennent des photos d'objets cultuels qui ont pu servir de modèles aux œuvres de l'artiste mais d'autres sont de purs ouvrages d'érudition sans la moindre image. Astala possède tous les livres, même les plus confidentiels, publiés par Chapelain. Manifestement, ces ouvrages sont parmi ceux qu'il a le plus consultés. Si les Investigateurs prennent le temps d'étudier tout cela (nombreuses heures d'une lecture pénible en perspective...), ils peuvent découvrir que Chapelain a véritablement l'obsession, au fil de ses recherches et de ses publications, d'établir des liens entre des cultes primitifs pourtant très diversifiés par leurs origines culturelles et géographiques. À première lecture, la théorie laisse dubitatif. En même temps, Chapelain est un chercheur respecté alors il y a peut-être un fond de vérité dans tout cela...
- des carnets de compte ; une fois rapidement consultés, on peut établir qu'Astala ne roule pas sur l'or mais n'est pas non plus dans le besoin grâce à l'argent accumulé lors de ventes d'œuvres ou de participations à des publications dans la seconde moitié des années 1920.

Il apparaît qu'il n'a plus guère de rentrées d'argent conséquentes depuis des mois mais ses réserves constituées semblent lui permettre de soutenir sans problème son train de vie. Au fil de ses carnets, il est aussi possible de noter les noms des galeries ou collectionneurs qui ont acheté ses œuvres. Parmi ces derniers, le nom de Chapelain revient souvent depuis l'année 1929.

L'appartement dispose d'un vaste salon de réception tout aussi poussiéreux que les autres pièces. Les murs sont décorés de nombreuses œuvres d'art nègre, essentiellement des masques et des idoles, conférant au domicile une ambiance des plus étranges. Un PJ connaisseur pourra estimer la très grande valeur et la rareté de nombre de ces pièces. Surtout, après une rapide enquête et recherche dans les catalogues édités, il pourra affirmer que de nombreuses œuvres sont parfaitement inconnues en métropole et ont donc du être directement ramenées par l'artiste de ses voyages.

## l'écriture automatique

Un des recoins du salon, près d'une fenêtre, ne manquera pas d'attirer l'attention. Plongé dans la pénombre par une lourde tenture qui, autrefois, fut vermillon, il est encombré de tout un fatras de bougies qui ne sont plus guère que de petits tas de cire agglomérés. Ce recoin est meublé en tout et pour tout d'un fauteuil et d'un guéridon placé près d'un des accoudoirs. Le fauteuil est tourné vers une pièce d'art nègre suspendue, seule, sur le mur d'en face. Il s'agit d'une sorte de masque africain représentant un visage hideux et grimaçant. Toutefois, les trous correspondant aux yeux sont ici bouchés par des pierres d'une couleur rouge foncé. Sur le guéridon, un cahier recouvert d'une couverture de cuir et un porte-plume. Le cahier est vierge mais il est aisé de remarquer que la plupart des pages ont été arrachées. Si on pense à observer attentivement la première page, on voit qu'elle a été imprimée par de puissants traits de plume donnés sans ménagement sur les feuilles du dessus, aujourd'hui manquantes. Il est impossible de les lire mais on peut noter que les traits sont étonnamment amples et saccadés. Si on a l'idée de comparer avec les écrits de la main d'As-tala (trouvés dans le bureau, par exemple...), il sera impossible de reconnaître là l'écriture de l'artiste.

Si un personnage possède les informations nécessaires ou si ils font les recherches adéquates (mots-clefs : surréalisme, écriture...), les Investigateurs pourront émettre l'hypothèse qu'il s'agit là des traces d'une séance d'écriture automatique. Si les joueurs ne savent pas de quoi il s'agit, le Gardien, par l'intermédiaire d'un des leurs ou par un tiers, expliquera qu'il s'agit là aussi d'une technique fondamentale pour la création artistique surréaliste. Il s'agit, pour l'auteur, d'entrer dans une sorte de transe hypnotique, en tout cas un relâchement complet de sa conscience, puis d'écrire ce qui lui vient alors spontanément. Pour les surréalistes, c'est là le seul moyen de s'affranchir des pesanteurs de la grammaire, du style, des convenances ou encore des sujets littéraires classiques. Des personnages audacieux auront peut-être la volonté de se soumettre eux-mêmes à l'expérience. Celle-ci ne peut donner ses fruits que si on attend la nuit tombée, qu'on allume de nombreuses bougies, qu'on regarde intensément le masque aux yeux rouges et qu'on réussit à laisser suffisamment « vagabonder » son esprit (un test de POU pourrait être une idée). Si une de ces conditions n'est pas respectée, le personnage n'écrit rien ou en tout cas rien de significatif. Toutefois, l'expérience peut être tentée un nombre infini de fois et par autant de personnages différents que nécessaire. Si, finalement, un personnage obéit bien à toutes ces conditions, il entre dans une sorte de transe imperceptible et se met à écrire, la main animée de secousses rapides. La transe ne dure que quelques instants mais s'avère épuisante pour l'écrivain automatique. Celui-ci jure avoir vu les yeux du masque rougeoyer d'une lueur malsaine mais les autres personnages, s'ils étaient présents dans la pièce, n'auront rien remarqué. Le texte produit automatiquement n'a aucun sens : il semble même être écrit dans une langue parfaitement inconnue... Il est trop bref pour en tirer la moindre conclusion. Avec les quelques mots tirés de l'expérience, il est impossible d'établir de façon irréfutable qu'il s'agit du même langage que celui noté par les inscriptions sur les pièces exposées ou sur le cadavre exquis. La seule certitude est que personne ne sait lire cela.

Il est fort probable, à la discrétion du Gardien, que cet épisode soit problématique pour la Santé Mentale du ou des personnages pratiquant l'expérience.

L'autre conclusion que les Investigateurs pourront tirer de cette éprouvante expérience est qu'As-tala avait l'habitude d'entrer en communication avec « quelque chose » et que cela passait, visiblement, par des objets ramenés d'Afrique comme ce

masque auquel, probablement, les personnages vont s'intéresser d'encore plus près. Un personnage ayant les talents nécessaires et prenant le temps d'effectuer quelques recherches livresques pourra finir par établir qu'il s'agit d'une pièce très ancienne mais rappelant par certains caractères stylistiques l'art produit par certaines ethnies d'Afrique Équatoriale, notamment celle des Gbaya...

Pour espérer tirer quelque chose des phrases produites par l'écriture automatique, il faudrait accumuler du « matériel » et donc renouveler plusieurs fois l'expérience. C'est tout à fait possible : il suffit de se placer dans les conditions préalablement décrites. Un personnage ayant déjà réussi l'expérience n'aura plus même nécessité de chercher la concentration nécessaire (et donc, par exemple, plus de jet de POU à réussir).

Avec plusieurs pages de cette écriture impie, il devient alors beaucoup plus sérieux de faire des comparaisons : de fait, des mots semblent communs aux exercices d'écriture automatique, au cadavre exquis, à la dernière œuvre d'Astala, à l'épi de fâitage kanak... l'hideuse langue d'un bien étrange réseau semble se faire jour. Il reste bien sûr tout à fait impossible de la déchiffrer.

Si le Gardien sent que les personnages ont besoin d'aide ou que, vraiment, ils accumulent un nombre très important de messages automatiques, des mots reconnaissables pourront apparaître. Pour qu'ils soient reconnaissables, il faut bien évidemment que ce soient des noms propres. Au choix, cela pourrait être : Kongo-Wara, Gbaya, Angbwa ou carrément... Shub-Niggurath !

Le problème, bien entendu, est que, comme on l'a compris, ces séances d'écriture automatique sont autant d'occasion de faire entrer son esprit avec celui de forces supérieures qu'il vaudrait mieux ne pas même imaginer. Dès la nuit suivante, le ou les personnages ayant réussi la séance d'écriture automatique sont saisis de cauchemars hideux. Ces cauchemars peuvent finalement passer pour des rêves habituels mais, insidieusement, des détails étranges viennent semer le doute. On y retrouve quelques uns des éléments suivants, en général totalement déconnectés de la scène rêvée : une odeur de putréfaction insupportable, des bruits entêtants de sabots animaux sur des pavés, de la brume ou du brouillard, une pensée ou un geste sexuel honteux, un souvenir d'enfance malheureuse, quelqu'un ou quelque chose avec des membres trop nombreux ou disproportionnés...

Si, par la suite, les Investigateurs concernés mènent de nouvelles séances d'écriture automatique, leurs cauchemars empireront : le lien entre les deux phénomènes doit leur être évident. Bien qu'ils n'en aient pas conscience, ces personnages qui ont eu plusieurs contacts avec les entités cauchemardesques (à partir de 2 ou 3, à la discrétion du Gardien) leur seront entièrement soumis. C'est essentiel à noter pour la scène finale. De plus, une forte perte de Santé Mentale semble, cette fois-ci, incontournable (3/1d10).

## les amis d'Astala

Astala n'a plus guère de relations avec sa famille et ne semble pas non plus avoir de réelle vie sentimentale. Il n'y a donc rien à trouver de ce côté-ci.

Les agitateurs de « La vérité aux colonies » n'ont pas de locaux spécifiques et s'adressent directement au siège du Parti Communiste entraînant des réponses gênées compte tenu de l'enthousiasme populaire soulevé par l'ouverture de l'Exposition. Toutefois, par ce biais ou un autre, il n'est pas difficile d'apprendre que des groupes de militants distribuent régulièrement des tracts anticoloniaux aux abords de l'Exposition avant d'en être chassés par la police ou la vindicte des visiteurs. S'ils le désirent, les Investigateurs peuvent les rencontrer à cette occasion. Après une ou deux tentatives, ils réussissent à trouver un militant qui connaît « le camarade artiste Georges ». Il en parle d'autant plus facilement qu'il semble avoir une légère dent contre lui. À l'en croire, Astala était très assidu aux réunions du groupe tenues avant l'ouverture de l'Exposition. Pourtant, au moment de passer à l'action, il a préféré se débiter sans donner d'explications très convaincantes. Bref, un social traître. Ce qui, venant d'un intellectuel décadent ne le surprend d'ailleurs pas le moins du monde...

Bien qu'il n'y en ait aucune trace dans ses papiers personnels, l'enquête auprès des galeries exposant ses œuvres a pu révéler son ancienne appartenance à la mouvance des surréalistes. Si les Investigateurs possèdent des contacts ou des arguments leur permettant de pénétrer les milieux artistiques ou intellectuels, il est relativement aisé de rencontrer dans un des cafés littéraires de Montparnasse (par exemple « La cluserie des lilas ») le « pape » du mouvement, André Breton, ou à défaut, un de ses fidèles lieutenants (Aragon, Eluard, Dalí, Artaud... selon la personnalité qui inspire le plus le Gardien).

Les PJ pourront y découvrir qu'Astala reste respecté dans le milieu pour son incontestable valeur d'artiste et sa radicalité. Toutefois, l'avis général est qu'il est « fini » : la preuve, il n'a plus rien produit depuis 2 ans. Selon les avis, il semble même qu'il soit plus ou moins tenu pour demi-fou. Tout cela n'est de toute façon que rumeur car personne n'entretient plus de relation avec celui qui a été banni de la mouvance en 1929. Sur les raisons de l'exclusion, là encore, les explications sont floues mais il semble qu'il ait décidé de se tourner exclusivement vers ses propres inspirations, essentiellement africaines, sans plus du tout tenir compte des orientations données par Breton et les autres théoriciens du mouvement.

Si le Gardien voit que les Investigateurs n'ont pas l'idée de s'orienter vers ces pistes utiles, il peut faire intervenir à tout moment, dans l'enceinte de l'Exposition Coloniale, à proximité des personnages, une manifestation organisée soit par le groupuscule « La vérité aux colonies » (voir ci-dessus), soit par les surréalistes. En effet, le mouvement artistique a distribué, lors de bruyantes interventions, des tracts intitulés « Ne visitez pas l'Exposition Coloniale ! » dès le mois de mai 1931.

### Picard passe à l'offensive !

Une fois Astala « grillé », la bonne exécution du plan du réseau de completeurs impies repose sur le jeune Benoît Picard. Bien qu'ignorant les tenants et aboutissants de ce plan obscène, il s'exécute, désireux de plaire à Chapelain, son maître. Le moment exact de l'exécution de sa partie du plan par Picard dépend du Gardien : cela doit être, bien entendu, avant la cérémonie finale mais il faut pour le reste tenir compte du rythme de la partie et du temps nécessaire aux Investigateurs pour faire, au moins en partie, la lumière sur ces singuliers événements.

Voici, ci-dessous, le plan fixé. Toutefois, Picard est loin d'être idiot. S'il sait ou découvre que les Investigateurs le surveillent, il le modifiera... avec la complicité du Gardien !

### recherches diverses

*En dehors des suspects, les Investigateurs voudront peut-être avoir recours à des ressorts classiques : Bibliothèque et Mythe de Cthulhu. Pourquoi pas ?*

*Ainsi, le contexte politique et militaire dans les colonies françaises peut sans doute déboucher sur une piste intéressante. Une simple lecture de la presse et une bonne connaissance (ou recherche) en Histoire permet d'établir un point commun flagrant entre les régions de provenance des 3 idoles qui, visiblement, intéressent les adorateurs. En 1878, il y a eu une grande révolte suivie d'une terrible répression en Nouvelle-Calédonie. Il y a eu, plus récemment, deux autres guerres coloniales menées par les troupes françaises aux confins de l'empire. Celle qui les oppose aux Bolovens au sud du Laos est plus ou moins sous contrôle depuis les années 1910. Par contre, celle, sanglante, qui les voit exterminer les dernières rebelles Gbaya en Afrique Équatoriale est complètement d'actualité. La presse parle relativement fréquemment de ce conflit qu'elle surnomme « guerre des grottes ». En effet, longtemps appelée guerre du Kongo-Wara lorsque les indigènes étaient redoutés, la guerre est devenue une simple opération de nettoyage sans pitié des réduits rebelles creusés à flanc de montagne.*

*Si les Investigateurs possèdent déjà quelques bribes de connaissances du Mythe de Cthulhu ou l'accès à des sources impies, ils peuvent sans doute progresser dans la compréhension des plans du réseau d'adorateurs de Shub-Niggurath. Les symboles d'un culte de fertilité malsain (trons phalliques, sexe féminin stylisé...) ou l'obsession des membres multiples et omniprésents sur les idoles visées par le réseau peuvent orienter les recherches en direction de la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux. Les éléments des cauchemars (brume, bruits de sabots...) des personnages entrés en correspondance avec l'entité indicible sont encore plus probants. Enfin, si le Gardien l'a décidé, un mot tiré des séances d'écriture automatique pourra être décisif.*

*Une fois la divinité adorée par le réseau identifiée, de rapides recherches peuvent conduire sur la trace des Sombres Rejetons, serviteurs de cette puissante divinité. Il est possible d'apprendre que leur invocation est possible par des sorciers malsains disposant de sources de pouvoir hors du commun. Ce pouvoir peut être tiré d'idoles maudites, du POU de nombreux adorateurs présents ou de celui de victimes sacrifiées. Des recherches ou des connaissances plus poussées peuvent permettre d'établir les conditions indispensables à l'exécution d'un tel rituel : nocturne, en extérieur, à proximité d'une abondante végétation, du sang (animal ou humain). Beaucoup de sang.*

- À la nuit tombée, il quitte son hôtel situé à proximité du parc de la Porte Dorée,
- Il entre dans le périmètre de l'Exposition sous sa véritable identité, prétextant du travail en retard,
- Grâce à sa connaissance des gardiens, il entre sans problème dans le pavillon de Nouvelle-Calédonie,
- Suite à l'inattention ou à la naïveté de gardiens trop confiants, il s'empare de l'idole kanake. S'il rencontre ici des difficultés, il est prêt à se servir d'une petite arme à feu, emportée pour l'occasion,
- Il emporte l'idole kanake dans le local technique déjà utilisé par les comploteurs (dont il a, lui aussi, reçu un double des clefs de la part de Chapelain),
- Il sort de l'Exposition comme il y est entré. S'il a du employer la force ou la menace, il quitte Paris. Sinon, il retourne crânement à son hôtel.

Déterminé, un Picard dérangé par les Investigateurs n'hésitera pas à se servir de son arme contre eux... quitte à se faire tuer. S'il est arrêté, il s'enfermera dans le mutisme, refusant de livrer la moindre information sur le réseau auquel il appartient (il en sait d'ailleurs très peu en dehors de son propre rôle).

Selon le moment où les Investigateurs auront arrêté la tentative de Picard, ils auront peut-être eu l'occasion de découvrir le rôle joué par ce petit local technique situé à proximité du pavillon AEF. C'est un petit bâtiment en bois qui se confond presque avec le bosquet ombragé dans lequel il est situé, à l'ombre des grands bâtiments à l'architecture africaine. Si les Investigateurs le trouvent fermé et qu'ils n'ont pas récupéré la clef sur Picard, ils peuvent assez aisément en fracturer la porte. À l'intérieur, ils trouveront, le cas échéant, l'idole kanake et, dans tous les cas, tout un fatras d'instruments de musique et de costumes africains (pagnes, bijoux en corne, peaux d'animaux de la savane...). Renseignements pris, il s'agit d'accessoires entreposés là en attendant la tenue d'un grand spectacle nocturne évoquant les cultes d'Afrique Équatoriale. Même fonction pour une demi-douzaine de caisses en bois marquées : « Couteaux de cérémonie factices ». Si les Investigateurs ont l'idée d'ouvrir les caisses et de tester une lame de ces couteaux recourbés, ils pourront constater qu'une regrettable erreur a du être commise : ils sont tranchants comme la faux de la Mort !

Bien entendu, si les Investigateurs alertent les responsables artistiques (donc Chapelain...), ils les remercieront chaleureusement mais les couteaux seront malgré tout remis en place. Par contre, si le commissaire Pernel est prévenu, il fera mettre les couteaux saisis sous séquestre.

Enfin, une fouille minutieuse du local pourra révéler des traces de nourriture (épluchures de pommes, croûtes de pain...) dans un recoin du local : ce sont les restes d'un en-cas grignoté là par Astala lors du premier vol.

## la cérémonie *Gbaya*

Compte tenu de la difficulté à percer à jour l'intégralité du plan et, quand bien même, à convaincre les autorités de la réalité de celui-ci, il est très probable que la cérémonie ait tout de même lieu. Son déroulement exact est, bien entendu, entièrement soumis aux actions préalables des Investigateurs (voir ci-dessus) mais aussi à leurs actions pendant la cérémonie même. Celle-ci est présentée ci-dessous dans son déroulement idéal (pour le réseau des adorateurs !). Le Gardien l'adaptera à la situation réelle créée par les personnages.

Le prétexte de la cérémonie est un spectacle ethnographique comme il y en a de nombreux, chaque jour, lors de l'Exposition. Celui-ci est toutefois assez exceptionnel par son ampleur puisqu'il est prévu que ce soit toute la « rue » du pavillon AEF qui se mette en branle dans une procession très pittoresque avec tamtams, danses sauvages et vénération d'idoles... toutes choses dont le public se délecte habituellement. Ce spectacle est également exceptionnel dans la mesure où le professeur Chapelain a obtenu qu'il se déroule en nocturne. Habituellement, le parc ferme à la nuit tombée mais là il restera exceptionnellement ouvert jusqu'à environ minuit. Cela fait du bruit parmi des visiteurs déjà excités et cette rumeur pourra alerter en amont des Investigateurs qui s'inquiéteraient lors de leur enquête d'une éventuelle future cérémonie.

Sous la houlette de Chapelain, véritable metteur en scène de la cérémonie, les 1500 figurants doivent, revêtus de leur costume de fête, s'emparer des idoles, masques et instruments de musique habituellement exposés dans le pavillon puis s'élancer dans une bruyante sarabande autour du pavillon, au milieu d'une foule ébahie.



En vérité, les adorateurs de Shub-Niggurath vont profiter de l'énorme pataquès produit par le spectacle pour y dissimuler leur propre véritable cérémonie d'invocation de Sombres Rejets de Shub-Niggurath. En obtenant le droit d'organiser le spectacle dehors (dans le parc, donc à proximité immédiate de végétation) et en nocturne, une large part des conditions nécessaires sont réunies. Il ne manque plus que le sang coule. Pour cela, quelques Gbaya se rendent au local technique où ils sont sensés prendre des pièces de costume et les couteaux « factices ». Ils distribuent ces derniers à leurs complices et en profitent pour se saisir de l'idole kanake qui doit s'y trouver. Dans le même temps, grâce aux clés données par Chapelain, d'autres Gbaya du réseau vont chercher leur propre idole dans l'« enfer » du pavillon AEF. Enfin, la troisième idole dédiée à Shub-Niggurath, celle des Bolovens, doit normalement déjà se trouver avec eux. Ainsi, pour une unique occasion, les trois

idoles du réseau culturel se trouvent réunies en un même lieu de cérémonie, permettant d'espérer déchaîner une puissance magique inédite.

Angbwa, s'il se trouve bien libre, prend la tête de la cérémonie, revêtu d'une tenue identique à celle qu'il portait lors des visions reçues par les Investigateurs. À son signal (ou celui d'un de ses seconds si il n'est pas là), les Gbaya sortent leurs couteaux et se jettent sur les spectateurs, qu'ils égorgent à tour de bras. Alors que des flots de sang s'écoulent au pied des trois arbres maudits, Angbwa et les autres initiés du culte psalmodient des invocations dans cette langue connue de leur seul réseau impur. Tout autour d'eux, c'est la panique : la foule fuit en hurlant, les policiers tirent au jugé sur les adorateurs de Shub-Niggurath comme sur les simples figurants innocents... Pourtant, la cérémonie avance et, bientôt, cela sera cent fois pire.

## petit bilan *des opérations*

Le moment final approche, il est temps de dresser un petit bilan de l'action des Investigateurs. Si ceux-ci ont obtenu un certain nombre de succès dans leurs recherches et leurs actes, la tâche des comploteurs devrait être singulièrement compliquée. Sinon...

ACTIONS DES INVESTIGATEURS AVANT LA CÉRÉMONIE	DÉCOMPTE
<i>Les Investigateurs ont aidé Angbwa à s'échapper du zoo humain</i>	- 2
<i>Les Investigateurs ont empêché Angbwa de s'échapper du zoo humain</i>	+ 4
<i>Les Investigateurs ont acquis l'intime conviction que les Gbaya dissimulent de sombres secrets dans la « rue » AEF</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs ont acquis la certitude qu'une idole suspecte est dissimulée dans l'« enfer » du pavillon AEF</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs ont empêché Picard de dérober l'idole kanake</i>	+ 3
<i>Les Investigateurs n'ont plus l'idole kanake mais, au moins, ils savent qu'elle se trouve dans le local technique</i>	+ 1
<i>Picard est mis hors d'état de nuire</i>	+ 1
<i>Les Investigateurs sont certains de l'implication de Chapelain et le surveillent</i>	+ 1
<i>Non seulement Picard a réussi son forfait mais, en plus, il n'a pas été démasqué par les Investigateurs</i>	- 2
<i>Les Investigateurs ont réussi à retirer les couteaux de cérémonie du local technique</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs ont réussi à retirer les couteaux de cérémonie du local technique sans que les adorateurs soient au courant (et puissent donc trouver une autre solution à temps...)</i>	+ 4
<i>Les Investigateurs ont cru retirer les couteaux de cérémonie du local technique mais Chapelain a pu les y remettre sans qu'ils le sachent (par exemple parce que la police n'a pas été prévenue)</i>	- 1
<i>Même s'il n'est pas convaincu, le commissaire Pernel a été alerté par les Investigateurs qu'il se tramait quelque chose de louche lors du spectacle nocturne</i>	+ 4

À moins qu'ils n'aient absolument rien saisi des intentions du réseau d'adorateurs et qu'ils soient de ce fait à leur hôtel ou ailleurs, les Investigateurs ont forcément prévu de mettre leur grain de sable dans toute cette belle mécanique :

ACTIONS DES INVESTIGATEURS PENDANT LA CÉRÉMONIE	DÉCOMPTE
<i>Les Investigateurs neutralisent Angbwa (mais celui-ci a eu le temps de préparer la cérémonie)</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs surveillaient l'« enfer » et parviennent ainsi à empêcher les Gbaya de se saisir de leur idole</i>	+ 3
<i>Les Investigateurs surveillaient le local technique et parviennent ainsi à empêcher les Gbaya de se saisir de l'idole kanake</i>	+ 2
<i>Ils réussissent aussi à empêcher les Gbaya de se saisir des couteaux</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs surveillaient la « rue » du pavillon AEF et parviennent ainsi à empêcher les Gbaya d'en sortir l'idole Bolovens</i>	+ 2
<i>Les Investigateurs réussissent à effrayer les spectateurs qui désertent en nombre le lieu du « spectacle »</i>	+ 2

**Le Gardien note le total obtenu par le groupe des Investigateurs :** ce score lui sera utile pour déterminer à quoi la cérémonie d'invocation finale aboutit. Le tableau suivant peut l'aider à mesurer le degré de réussite mais, bien entendu, il reste libre d'improviser en fonction des actes des personnages lors de ce final à grand spectacle.

### Score des Investigateurs & Conséquences de la cérémonie

#### 0 et -

La cérémonie se déroule comme prévue : de nombreux Sombres Rejetons de Shub-Niggurath se matérialisent et commencent à s'en prendre aux non-adorateurs. Il faudra sans doute prévoir une séance de création de personnages lors de la prochaine partie...

## De 1 à 7

La cérémonie se passe relativement bien : 3 ou 4 Sombres Rejetons se matérialisent avant qu'Angbwa et la plupart des adorateurs ne tombent sous les balles de la police. Même si les Sombres Rejetons seront sans doute repoussés dans un bain de sang, le monde (et a fortiori, les personnages...) ne sera plus jamais comme avant.

## De 8 à 13

La cérémonie va à son terme mais elle a été mal préparée ou est trop vite interrompue : un unique Sombre Rejeton apparaît. Compte tenu de la nuit et de la panique, seuls quelques déséquilibrés prétendent avoir vu une « chose » et le monde pourra s'assoupir à nouveau. Pour les personnages et leur Santé Mentale, c'est une toute autre histoire...

## De 14 à 19

La cérémonie échoue... mais se déroule tout de même ! Cela veut dire que des dizaines d'adorateurs en transe se jettent dans la foule munis de couteaux ou, au pire, d'armes improvisées. Aucun Sombre Rejeton n'est toutefois invoqué et l'événement apparaît comme une simple rébellion anticoloniale. Sauf, bien sûr, pour les Investigateurs qui ont certainement, pour atteindre un résultat si positif, du prendre conscience de la présence de Shub-Niggurath, à l'affût, tapi dans les ombres.

## 20 et +

La cérémonie a à peine pu avoir lieu : dès qu'elle commence, il y est brutalement mis fin par l'intervention des Investigateurs et/ou de la police. Succès complet pour les Investigateurs. Toutefois, même remarque que ci-dessus pour leur prise de conscience...

Comme on le voit avec les pistes proposées dans le tableau ci-dessus, le scénario ne s'arrête pas tout à fait avec la cérémonie. De nombreuses questions sont soulevées. Parmi celles-ci :

- comment les autorités vont-elles réagir face à cet événement ? Comment vont-elles pouvoir dissimuler l'indicible vérité ? Les Investigateurs sont des témoins privilégiés : quel sort va leur être réservé ?
- comment la Santé Mentale des Investigateurs va-t-elle supporter les révélations auxquelles ils ont été confrontés ?
- que deviennent Picard, Chapelain (sa culpabilité ne fait plus beaucoup de doutes après la tournure prise par le « spectacle » qu'il a organisé...), Angbwa (sans doute mort) mais surtout Astala (obligatoirement en fuite) ? Ce dernier était le véritable cerveau du réseau d'adorateurs. Il n'aura sans doute plus d'occasions aussi belles que l'Exposition Coloniale mais, sous l'emprise de Shub-Niggurath, peut-il vraiment cesser d'agir ?
- les autorités coloniales savent désormais, sans doute, que des cultes impies se terrent aux confins de leur Empire : vont-ils les rechercher ? Les Investigateurs, s'ils ont fait la preuve de leur savoir-faire, peuvent peut-être leur être utiles dans cette délicate mission.

Bref, comme on dit en pareil cas : à suivre...

## Quelques pistes pour la description de l'Exposition Coloniale

*Avertissement : pour les impératifs du scénario, quelques libertés mineures (disposition exacte des pavillons, par exemple) ont été prises avec la réalité mais, pour l'essentiel, la présentation de l'Exposition Coloniale de 1931 faite dans ces lignes est conforme à la réalité (ainsi, la « rue » AEF et ses 1500 figurants, par exemple). Le reste demeure très vraisemblable : ainsi, sans doute, le zoo humain ne se présentait-il pas exactement comme cela mais de telles expositions d'être humains ont existé à cette époque et, après tout, l'Exposition Coloniale toute entière, avec ses vrai-faux villages peuplés d'indigènes temporairement arrachés à leur terre natale, n'est-elle pas elle-même un immense zoo humain ?*

Le Gardien ne trouvera ci-dessous que quelques informations assez basiques lui permettant tout juste de faire illusion auprès de ses joueurs. Il est invité à compléter sa mise en scène de l'Exposition par la collecte de photos, affiches, documents... que l'on trouve assez aisément sur Internet ou dans les ouvrages spécialisés.

L'Exposition Coloniale Internationale de Paris a ouvert ses portes en mai 1931 dans le quartier de la Porte Dorée (12ème arrondissement). Elle occupe un très vaste périmètre de 110 hectares sur le bois de Vincennes, autour du lac Daumesnil. Ce grand parc accueille des dizaines de bâtiments, parfois permanents, le plus souvent éphémères, parfois consacré aux colonies en général, le plus souvent à l'une d'entre elles en particulier.

En dehors des visites, pédagogiques ou édifiantes, des différents pavillons, le parc offre une incroyable profusion de distractions exotiques : un zoo, un aquarium, des restaurants aux mets inconnus, des manèges d'inspiration lointaine, des spectacles folkloriques incessants, des promenades en embarcations pittoresques sur le lac... encore mieux que la toute proche foire du trône !

Le bâtiment le plus important, construit en dur, est le Musée permanent des Colonies. Bâti à la gloire de l'Empire, il est, comme le nom l'indique, destiné à perdurer bien après la durée de l'Exposition (de fait, il fut longtemps le Musée des Arts d'Asie, d'Afrique et d'Océanie...). Malgré ses fresques exotiques, son architecture est assez traditionnelle, à la fois pour un bâtiment des



années 1930 (béton, formes géométriques simples...) et pour un musée (portique à colonnade...).

Bien plus intéressants pour les descriptions sont les divers pavillons d'exposition, tous témoins d'une architecture éphémère. Les plus importants s'ordonnent le long d'une Grande Avenue des Colonies, véritable artère de l'Exposition. Ils évoquent, chacun, une des contrées de l'Empire français : Madagascar, Guinée, Inde française, Somalie, Tahiti, Antilles et donc, bien sûr, Nouvelle-Calédonie en sont autant d'exemples, chacun tentant d'évoquer tant bien que mal l'architecture de la colonie qu'il représente. Des pavillons sont aussi consacrés aux œuvres missionnaires de chacune des églises. Mais la part du lion est réservée aux véritables fleurons de l'Empire. Ainsi, l'Indochine occupe-t-elle environ 1/10ème de la superficie totale avec plusieurs pavillons et, surtout, la spectaculaire reproduction grandeur nature (60 m de haut !) des temples d'Angkor Vat, qui marquera durablement des milliers de visiteurs. Beaucoup de visiteurs, toutefois, conservent une préférence pour l'Afrique. L'AOF est représentée par un magnifique palais de glaise rouge orné d'une tour haute de 45 mètres. Autour de lui, un périmètre de 4 hectares multiplie les évocations pittoresques, notamment un « village » de 200 âmes. Un bâtiment est même consacré aux seuls safaris avec des dioramas recréant des scènes de chasse au milieu de la jungle. Bien entendu, le Maroc ou encore l'AEF (elle aussi toute en architecture de terre ocre) se trouvent également en bonne place.

Toute cette architecture incongrue juxtaposée, ces animaux sauvages, ces hommes aux costumes étranges et aux mines tristes, les manèges, les lions et le carton-pâte... tout cela doit inciter le Gardien à mettre en scène les décors les plus improbables à l'occasion des courses-poursuites, filatures ou investigations qui ne manquent pas de se produire.

Comme on l'imagine, le pays hôte, seconde puissance coloniale de l'époque, se réserve la meilleure place mais les autres pays colonisateurs ne sont pas exclus de la fête : la Belgique, l'Italie, le Portugal, les Pays-Bas (mais pas le Royaume-Uni !) ... ont aussi un pavillon présentant aux visiteurs français leurs propres colonies.

Au bilan, l'Exposition aura réalisé sur environ 6 mois 33,5 millions d'entrées pour environ 8 millions de visiteurs différents : c'est un succès considérable. Sauf, bien évidemment, si Shub-Niggurath réussit à s'en mêler...

## Figurants

### Georges Astala

artiste maudit et terroriste anticolonial

APP	11	CON	10	DEX	13	FOR	10
TAI	13	EDU	14	INT	13	POU	16

Impact 0  
Magie 16  
Vie 12  
Santé Mentale 27

Créer de l'art anticonformiste 50%, Connaissance 50%, Savoir-faire 10%, Sensorielle 25%, Influence 25%, Action 10%, Mythe 22%

**Sorts :** Cadavre exquis avec le Masque Gbaya, Commander à un animal, Fascination

### Auguste Chapelain

directeur technique de section AEF

APP	14	CON	12	DEX	13	FOR	11
TAI	16	EDU	20	INT	15	POU	18

Impact +2  
Magie 18  
Vie 14  
Santé Mentale 39

Anthropologie 90%, Connaissance 75%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 50%, Influence 50%, Action 25%, Mythe 42%

**Sorts :** Appeler Shub-Niggurath, Domination, Invoquer un Sombre Rejeton, Lien noir, Tourmenter

### **Benoît Picard**

âme damnée du Pr. Estivien

APP	15	CON	14	DEX	14	FOR	13
TAI	15	EDU	16	INT	16	POU	14

Impact +2  
Magie 14  
Vie 15  
Santé Mentale 42

Organisation et logistique 75%, Connaissance 25%,  
Savoir-faire 50%, Sensorielle 25%, Influence 10%,  
Action 50%, Mythe 26%

**Sorts :** Mauvais Œil, Invoquer un Sombre Rejeton

### **Angbwa**

sorcier Gbaya

APP	17	CON	14	DEX	17	FOR	9
TAI	13	EDU	9	INT	14	POU	23

Impact 0  
Magie 23  
Vie 14  
Santé Mentale 0

Persuasion 90%, Connaissance 25%, Savoir-faire  
50%, Sensorielle 50%, Influence 75%, Action 25%,  
Mythe 16%

**Sorts :** Appeler Shub-Niggurath, Atrophie d'un  
membre, Cauchemar, Commander à un animal, In-  
voquer un Sombre Rejeton, Tourmenter

### **Sort : Cadavre exquis avec le Masque Gbaya**

Si un individu réussit un premier contact avec  
le Masque Gbaya, il gagne automatiquement la  
connaissance de ce sort. Il est alors possible, à la  
nuit tombée et à la lueur des bougies, de réaliser  
un cadavre exquis avec des entités qui se cachent  
au-delà du Masque. Chaque séance prend une  
heure, coûte 4 Points de Magie, 1 point de Santé  
Mentale et produit du charabia sur une feuille dans  
la langue du sorcier et dans une langue inconnue.  
Le sorcier réalise un jet sous POUx3. En cas de réus-  
site, une révélation imprécise sur le Mythe et les

événements liés à Shub-Niggurath aura été écrite  
sur la feuille. Sinon, la lecture du cadavre exquis est  
juste dérangeante.

### **Idoles antédiluviennes du culte de Shub-Niggurath**

Les anciens cultes de la déesse aux mille chevreaux  
ont depuis longtemps perdu le rituel qui permet  
de créer ces idoles qui joignent la représentation  
d'un arbre caractéristique d'une région et des at-  
tributs sexuels humains. Chaque idole augment  
de 20% le taux de réussite de l'invocation d'un  
Sombre Rejeton et compte comme un Rejeton  
pour l'appel de Shub-Niggurath. Regarder en pas-  
sant une telle idole n'a pas d'influence néfaste. La  
contempler longuement ou l'étudier provoque en  
revanche un jet d'Idée. En cas de réussite, quelque  
chose de dérangeant s'insinue dans l'esprit de l'ob-  
servateur (1/1d4).

### **Commissaire Célestin Pernel**

Représentant de l'ordre (Interroger 75%), tatillon  
et anxieux. Consomme une quantité astronomique  
de pastilles à la menthe. Connaissance 50%, Savoir-  
faire 10%, Sensorielle 50%, Influence 25%, Action  
50%.

### **Colonel Jean-Philippe Saint-André D'Aymerie**

Relique militaire d'un autre âge (Histoire 50%).

### **Le Professeur Estivien,**

Ethnologue de bibliothèque (Anthropologie 75%),  
bienveillant et désorganisé. Nettoie ses lunettes  
cerclées d'or avec un soin exagéré. Connaissance  
50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 25%, Influence  
50%, Action 10%.

# SCÉNARIO

Ce court scénario dans la campagne corrézienne a pour but de rendre hommage au cinéma d'horreur tel que popularisé par Universal ou la Hammer. Les flash-backs qui le parsèment renforcent ainsi cette parenté.

## le *Libre*

UN SCÉNARIO POUR LA BRIGADE CHIMÉRIQUE



105

par *Stéphane Treille*  
pour la Confrérie du Radium



## Préambule

### *L'histoire en quelques lignes*

Il y a de cela des années (aux alentours de 1900), un groupe de chasseurs de monstres était intervenu dans une petite bourgade de la campagne aveyronnaise pour y neutraliser un sorcier surnommé le Comte de Rocambole – héritier fou de l'Âge magique qui voulait, grâce aux secrets d'un puissant ouvrage de magie au nom oublié, lever une armée de morts vivants. Les héros avaient triomphé difficilement et le seul rescapé de l'équipe avait confisqué ledit ouvrage. La magie pervertie du livre était telle que le chasseur de monstres survivant – Rodolphe Brun – devint sorcier à son tour jusqu'à vouloir lever une armée de créatures avec le concours d'un surhomme nommé Humberto Farinelli, un castrat doté d'une voix paralysante et travaillant pour Gog. Le millionnaire maître de Rome avait vu là l'opportunité de créer un désordre de plus sur le territoire français et a donné des instructions en ce sens à son subordonné.

Les deux hommes se sont rencontrés après que l'apprenti sorcier ait fait des démarches auprès de la Bibliothèque du Vatican au sujet de textes pour le moins obscurs. Il faut dire que l'ouvrage magique avait un peu souffert lors du combat, et que papier et flamme ne font pas toujours bon ménage...

L'ex-chasseur devenu sorcier et le surhomme italien se sont alors installés dans un château au centre d'un petit bourg de Corrèze, profitant des nombreux souterrains partant de la bâtisse pour agrandir leur repaire et ourdir leur sinistre complot. Ils ont commencé par transformer les habitants de Falsac en caricatures mortes-vivantes d'humains et espèrent agrandir leur armée en s'en prenant aux villages alentours...

### *Les personnages dans tout ça*

Ce scénario prend place en mai 1935 – mais il peut être placé à une autre date sans problème majeur.

Les surhommes incarnés par les joueurs vont devoir enquêter sur place et arrêter les malfaisants avant qu'il ne soit trop tard. En réalité, il est déjà un peu trop tard quand les personnages vont arriver mais ils peuvent toutefois plus que limiter la casse et sauver toute une bourgade – et la région ! – en mettant fin aux agissements de deux êtres très dangereux.

Les joueurs vont interpréter en priorité leurs surhommes habituels mais le scénario est parsemé de plusieurs flash-backs façon films de la Hammer mettant en scène des chasseurs de monstres qu'ils incarneront également – et ce afin d'apporter un éclairage complémentaire à leur enquête.



## Introduction flash-back

### *Conseils au Meneur de Jeu*

En préambule, cher Meneur de Jeu, il vous appartient de déterminer quel joueur incarnera quel chasseur de monstres pour les scènes de flash-back. Une seule condition : Rodolphe Brun doit être un PNJ. À vous de voir si vous souhaitez proposer un personnage très différent du surhomme qui sera incarné pour les autres scènes ou pas : tout est possible. L'idée est que vous soyez à l'aise pour mener ce scénario un peu particulier et que les joueurs soient surpris – mais pas totalement perdus.

Formalisez une fiche de personnage par chasseurs de monstres, en prenant modèle sur celle proposée ci-après. L'objectif n'est pas de faire dans la précision technique mais dans l'ambiance et cette partie de l'histoire est de toute façon déjà écrite – mais les joueurs doivent tout de même pouvoir agir à travers leur alter-ego de 1900 afin de maintenir une certaine illusion de liberté...

L'idée ici est de rendre un hommage aux films de la Hammer ou de la Universal. Repensez par exemple au début en noir & blanc de Van Helsing et vous aurez un aperçu du ton à adopter. De même, il peut être intéressant de jouer les flash-backs en quasi noir & blanc (ou sépia) et le reste du scénario avec des couleurs. Cela sera d'autant plus intéressant pour la dernière scène d'ailleurs.

Les flash-backs prennent place en 1900, voire légèrement avant.

La description donnée ci-après est écrite sous forme cinématique, mais rien ne vous empêche de faire jouer cette scène jusqu'au pied du château – voire jusqu'à l'entrée dans la cour baignant dans une faible lumière avec une menace sourde tout autour...

### *La scène*

Il fait nuit, la pluie tombe comme si les vannes du ciel étaient grandes ouvertes. Les lampes-tempêtes éclairent faiblement le sentier escarpé que vous êtes en train de monter tous les sept. Vos longs manteaux, vos chapeaux et votre mine sombre ne laissent présager rien de bon quant à la nature et aux conséquences de votre expédition. Deux jours déjà que vous remontez la piste ensablantée et sinistre du Comte de Rocambole. Quinze jours déjà que l'investigation a été entamée à la demande de Charles Signès, un riche homme d'affaires et philanthrope qui s'inquiétait de l'absence de réponse de ses cousins puis du constat de leurs disparitions. Lors de l'enquête, vous avez –

hélas – découvert qu'il y avait bien plus de personnes disparues qu'une seule famille : au moins une trentaine dans ce recoin quelque peu reculé de l'Aveyron.

Il y a là Thomas Savart : un jeune gaillard de 24 ans peu causant, la moustache tombante, une large cicatrice sur le côté droit du visage, le sourire rare, les poings fermes et souvent fermés toute en caresse contre une mâchoire. Henri Hernault : 41 ans, le plus posé, analysant sans cesse et conseillant parfois à l'excès ; il passe régulièrement sa main gauche dans sa barbe en marmonnant. Sylvain Joly : 29 ans, le petit comique du groupe mais aussi celui capable de coller une balle dans la tête à n'importe quel adversaire humanoïde à plus de quarante pas. Bernard Gahusert : le plus âgé avec ses 56 ans, toujours la tête dans les livres, maîtrisant nombre de langues dont certaines totalement oubliées, les cheveux blancs clairsemés et regroupés en une demi couronne pour le moins délicate à dompter. Léon Morin : jeune prêtre et exorciste de 31 ans, il a été imposé par les autorités religieuses mais a depuis prouvé à maintes reprises qu'il pouvait être utile voire indispensable. Rodolphe Brun : 25 ans, le beau gosse, le beau parleur, celui qui même dans le village le plus reculé va savoir convaincre le plus bourru des habitants d'héberger pour la nuit toute une troupe hétéroclite de chasseurs de monstres ; il est aussi un redoutable bretteur. Jacques Dupont : 47 ans, un riche marchand qui a monté le groupe à grands renforts de pièces et de courage car l'homme n'est pas un couard – souvent en première ligne, le fusil à la main.

**Soudain** : une lueur tout en haut, vive au milieu d'un édifice sombre et inquiétant. Et malgré le bruit du vent et de la pluie, un cri lugubre qui résonne. Un frisson parcourt alors votre échine, et ce n'est pas le froid le responsable – mais bien la peur. De celle qui vous vrille l'estomac et abaisse la température sanguine de plusieurs degrés...



## Véritable début des aventures

Selon les Alliances des personnages, le CID ou l'Institut du Radium (ou toute autre organisation en fonction de votre campagne) peuvent envoyer les personnages sur cette affaire. Conviés par le Nyctalope (ou l'un de ses hommes de confiance) ou Irène Curie, les personnages se voient confier certaines rumeurs provenant de Corrèze et plus particulièrement du village de Falsac (N.B. : ce village n'existe pas, c'est un mélange de plusieurs



## Les chasseurs de monstre

### ATTRIBUTS :

*Robustesse* 3  
*Prestesse* 4  
*Ténacité* 4  
*Cognition* 3  
*Sensibilité* 4  
*Allure* 3

### PROFILS :

*Aventurier* 3  
*Homme d'affaires* 4 (uniquement Jacques Dupont)  
*Homme d'église* 2 (4 pour Léon Morin)  
*Médecin* 2  
*Militaire* 2  
*Mystique* 3  
*Ouvrier* 2  
*Universitaire* 2 (4 pour Bernard Gahusert)

**RÉSERVE DE COMBAT : 9**

**RÉSERVE DE RADIUM : 5**

### ÉQUIPEMENT :

*armes à feu et armes blanches, balles en argent, crucifix, eau bénite, bible, diverses reliques mystiques...*

réels plus quelques ajouts ludiques et chimériques), situé à quelques encablures au Nord-ouest de Brive la Gaillarde. Il semble que l'intervention de surhommes aussi discrets qu'efficaces y soient nécessaire...

Il est alors expliqué aux personnages que des gendarmes ont été envoyés il y a de cela quelques jours au village de Falsac, suite aux demandes de plusieurs familles sans nouvelles de leurs proches. Les militaires ne sont jamais revenus de ce coin situé sur une colline un peu escarpée.

Depuis, plus personne n'a osé s'aventurer en ces lieux. L'inquiétude grandit et il faut faire quelque chose. Les gendarmes sur place seront avertis de la venue des personnages et les laisseront enquêter et agir à leur guise – tant que l'ordre public n'est pas menacé.

Il n'y a donc pas de temps à perdre, il faut rapidement se rendre en train (ou par tout moyen de transport rapide à la disposition des personnages) à Brive la Gaillarde. Sur place, un véhicule sera mis à la disposition du groupe. Le temps presse.

Avant de partir pour la Corrèze, les personnages ne néanmoins libres de se renseigner un peu sur leur destination et de préparer du matériel transportable par voie ferrée.

Ils se feront confirmer que peu d'informations circulent à l'extérieur du Limousin concernant les événements du village de Falsac [Test de Cognition + Journaliste / 12]. Un article est disponible dans le Populaire du Centre (journal limousin basé à Limoges) : on y évoque un endroit coupé du monde où l'on n'ose plus s'aventurer car personne n'en est revenu vivant. Un cordon de sécurité a même été installé mais les gendarmes ne se bousculent pas pour le tenir. La peur commence à monter et de nombreuses rumeurs circulent : monstres, pollution chimique, astéroïde tombé du ciel, épidémie de peste bubonique, etc.

Il est possible de prendre le train électrique super rapide mis en service depuis quelques années. Les wagons sont spacieux – un certain luxe en deuxième classe et un luxe certain en première.

Durant le voyage, rien de notable n'est à signaler – en dehors du deuxième flash-back à inclure lors d'une somnolence de plusieurs personnages par exemple. Les paysages défilent à vive allure ; un arrêt à Orléans, un à Vierzon, un à Châteauroux, un à Limoges et ensuite descente de tout le monde à Brive la Gaillarde, le Riant Portail du Midi où un soleil éclatant brille dans un ciel bleu vif.



## Deuxième flash-back



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** dans ce flash-back, les chasseurs sont un tout petit peu plus jeunes que durant le premier et Thomas Savart a encore le visage intact. À vous de le signaler à vos joueurs.

La nuit, la lune pleine lumineuse en son sein, au cœur d'une forêt peu accueillante, le petit groupe des sept chasseurs de monstres est là, aux aguets et prêts à en découdre avec les sinistres occupants de ce recon silvestre et sinistre.

Soudain, un craquement de branche sur la gauche puis un autre sur la droite. Ce sont alors trois silhouettes massives et velues qui font face aux héros, hurlant et grognant. Le combat s'engage, les balles en argent bénies par le prêtre vont être des alliées précieuses. Chacun essaye de protéger les autres.



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** c'est lors de ce combat que Thomas Savart va recevoir un coup de griffe au visage, à l'origine de sa balafre. À vous de vous débrouiller pour que ce soit durant un acte héroïque – pour protéger un autre membre du groupe, par exemple.

Le combat s'achève, les trois lycanthropes gisent au sol. Tout le monde reprend son souffle quand un bruit plus sinistre encore se fait entendre : mélange entre un hurlement de douleur et un cri de rage – la mère de la portée n'a pas l'air très contente.



## Où l'enquête débute et le mystère s'épaissit

Les personnages sont accueillis à la gare de Brive la Gaillarde par Léonard Golfier : la quarantaine bedonnante, la chemise un peu sale tout comme l'uniforme. Il se tient bien droit, le ventre en avant malgré des efforts évidents pour le rentrer aux maximum et présenter ainsi une image qu'il espère la plus martiale possible. Ce gendarme a reçu des instructions pour conduire les personnages à Juillac, où se trouve la gendarmerie ainsi qu'un hôtel où ils pourront loger. Sur place, un véhicule est à mis leur disposition. En revanche, Léonard avoue du bout des lèvres que personne ne suivra les personnages s'ils doivent aller jusqu'à Falsac – sa peur est presque tangible. Si on l'interroge, il expliquera que plusieurs de ses collègues se sont rendus sur place il y a deux semaines : ils ne

sont jamais revenus. On a fouillé les alentours, sans résultat. Un autre détachement a été envoyé par la suite : il a lui aussi disparu. Depuis, tout a été sécurisé dans un rayon de trois kilomètres autour de la colline où se trouve Falsac. Le village ou plutôt le hameau compte moins de 80 habitants, il est situé dans un coin un peu escarpé entre Ayen et Juillac – une butte plus qu'une colline d'ailleurs, accessible par un chemin un peu étroit et dangereux dès qu'il se met à pleuvoir.

Le reste du voyage se passe sans encombres et l'arrivée à Juillac est, au final, assez rapide : moins de cinquante minutes de route. Il faut dire que Léonard utilise plus souvent l'accélérateur que le frein. Juillac est un village d'environ 1.500 âmes, chef-lieu de canton. Une foire y a lieu tous les vendredis, regroupant les fermiers des alentours pour des concours primés et des ventes directes. Le bourg compte de nombreux cafés où l'on peut, en y mettant les formes, obtenir quelques informations. Il faudra toutefois montrer patte blanche pour faire parler autre chose que des poivrots ivres morts racontant tout et n'importe quoi. Le Corrèzien est prudent quand il a un « étranger » en face de lui (quelques *Test d'Allure* réussis peuvent permettre de délier des langues).

Le véhicule passe tout près de la Gourgue, petit étang aménagé au cœur de places verdoyantes au sud de Juillac puis, après avoir longé la mairie et tourné à droite par la Rue du Canal direction l'Hôtel moderne, se rend au centre du bourg dans la rue principale nommée Grand Rue, pour y déposer les valises. Les personnages sont accueillis par Madame Suzanne Garnier, propriétaire des lieux. Une femme assez imposante et souriante, toute en rondeurs, elle a un visage agréable et des yeux lumineux, les cheveux tirés très en arrière, attachés en un chignon tout rond lui aussi. Après les civilités d'usage, elle donne aux personnages les clés de leur chambre – l'hôtel en compte dix et elles ne sont pas toute occupées au vu des circonstances, peu propices au tourisme. Elle n'a pas grand-chose à dire concernant Falsac mais on peut détecter un profond trouble – et pour cause : sa sœur habite là-bas, avec mari et enfants. Elle n'a aucune nouvelle d'eux et craint le pire mais ne va pas s'en ouvrir aux surhommes sauf si ces derniers sont particulièrement diplomates – ou télépathes.

Les personnages sont attendus séance tenant à la gendarmerie où le commandant a préparé force cartes et renseignements sur la situation. Ils vont donc se retrouver rapidement dans un vaste

bâtiment où Gérard Fontaine, dans un uniforme impeccable, l'air grave et la mine préoccupée, les accueille. La cinquantaine, un petit mètre soixante dix, aussi sec qu'un coup de trique, il a le regard vif et l'allure martiale. Il parle par phrase courte, allant à l'essentiel. Oui, ses hommes ont disparu ; non, il n'a pas beaucoup d'éléments. Falsac est en effet habité par 80 personnes environ, les rues y sont étroites, les maisons pas toutes en très bon état – à l'exception d'un petit château datant du XVIème siècle et qui trône au centre du bourg. Il a été racheté il y a de cela près deux ans par un riche marchand parisien qui a tenu à garder l'anonymat. Il a bien payé, cela a évité les questions. Non, il ne sait pas à quoi il ressemble, l'homme est discret et c'est un valet qui se charge d'effectuer les courses en tout genre.



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** *il est probable que les personnages veuillent aller sur place. Ne les découragez pas. Il est tout à fait possible de se rendre immédiatement à Falsac, cela peut même dynamiser la partie.*

Les surhommes peuvent aussi enquêter à Juillac et autour. Peu de choses filtreront en dehors du fait que les habitants ont souvent de la famille plus ou moins proche à Falsac et que tout le monde a peur. Un homme courageux, Jean Dubien, s'est rendu à sur place après la disparition des gendarmes, ses parents habitant là bas. Il n'est pas revenu lui non plus.

C'est à ce moment là que, brutalement, le temps se couvre, le ciel s'obscurcit, le tonnerre gronde et l'orage éclate peu de temps après. Parfait pour une petite excursion !



## À Falsac

Afin de se rendre au petit hameau, il faut descendre une petite route au Sud-ouest de Juillac en direction d'Ayen et ensuite tourner plein Ouest. Au loin se détache une butte bien visible malgré le temps. La chaussée est quelque peu boueuse, des petites rigoles se forment ça et là. Passer le cordon de gendarmerie n'est pas trop difficile, surtout avec la belle averse qui est en train de tomber. La maréchaussée s'abrite de son mieux dans les véhicules ; de toute façon l'arrivée des surhommes a été annoncée et leurs signalements donnés. Les arbres sont agités. Le vent souffle avec vigueur. Tout semble indiquer que la nature est en colère. Le ciel se zèbre d'éclairs, certains frappent à l'évi-

dence le bourg de Falsac. Et le pire est à venir. Plusieurs arbres sont couchés en travers de la route, il faut dégager le chemin ou finir à pied. Conduire relève de l'exploit et ce n'est rien avec ce qui attend les personnages : un chemin très escarpé que l'on peut au mieux franchir avec une carriole et des animaux. Quant à y passer en voiture, voilà plus qu'un challenge : un exploit, même pour des surhommes ! Un véhicule de gendarmerie est garé sur le côté, un autre est visible, accidenté le long d'une pente.



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** faites sentir aux joueurs que l'ascension vers Falsac est une chemin de croix vers l'inconnu et le danger. Multipliez les fausses alertes, silhouettes au loin qui s'avèrent être une grosse branche ou un épouvantail. Le sol glisse, une chute est vite arrivée. Il fait sombre mais on voit encore assez même sans matériel spécifique ; cela risque par contre de se compliquer par la suite. Des Tests de Prestesse de plus en plus difficiles peuvent être demandés pour les inconscients qui continueraient cette odyssee en voiture !

Le bourg est désert, des portes sont défoncées, de nombreux objets sont cassés à l'intérieur des maisons. On dirait que quelque chose s'est abattu ici et a tout dévasté. Il faut laisser les personnages chercher une explication.

**Quelques détails :** Partout les tables ne comportent pas de plats préparés récemment. Les lits dans les maisons n'ont pas été occupés depuis un moment. Grosso modo, depuis que personne ne donne signe de vie. À condition de fouiller toutes les maisons et de prendre beaucoup de temps [*Test de Sensibilité + Aventurier / 15*], les surhommes vont découvrir des entrées menant à différents tunnels, creusés il y a de cela longtemps. Une odeur assez désagréable – bien que légère – peut être détectée dans certains tunnels.

Le château mentionné par Gérard Fontaine, grande bâtisse au centre du petit bourg, est presque vide. Il y reste encore quelques instruments d'alchimiste : cornus et autre tuyaux, ainsi que des bibliothèques avec très peu de livres (historiques pour la plupart). Un personnage un peu versé en arts sombres [*Test de Cognition + Mystique / 15*] comprendra qu'il s'agit là de matériel de nécromancie. À l'évidence, tout a été nettoyé et emporté. Une odeur méphitique règne en ces lieux, au départ assez ténue puis plus forte au fur et à mesure que l'on se rapproche des sous-sols. À force de fouiller partout, les

personnages vont découvrir, en étant observateur, une cache dans un bureau avec quelques papiers correspondant à des commandes d'ingrédients étranges, le tout d'une écriture fine et légèrement tremblante [*Test de Sensibilité + Policier / 12*]. En revanche, impossible de mettre un nom sur le propriétaire, à croire que l'homme s'est envolé en ne laissant aucune trace. Il y a également, roulé en boule dans un coin, le début d'une lettre en italien. On peut y comprendre – à condition de parler la langue – qu'une certaine mission est en cours d'achèvement et que tout est en bonne voie pour faire régner le chaos. Le courrier est adressé à un certain Giuseppe Franchi et il est signé Humberto Farinelli. À condition d'avoir quelques connaissances en musique ou des contacts dans le milieu musical [*Test de Cognition + Artiste / 12*], il est possible d'apprendre que cet Humberto est un chanteur castrat retiré de la scène depuis déjà trois ans. Il possède une voix unique, capable selon les légendes de littéralement figer son auditoire.

En prenant le temps, il est possible de découvrir que l'homme n'habitait pas seul et qu'il y avait une personne en plus de l'homme à tout faire – une deuxième chambre en plus de celle du maître des lieux semble avoir été occupée. Le fameux Humberto selon toute vraisemblance. Au bout d'un long temps d'exploration dans la cave, les personnages peuvent finalement découvrir une porte dérobée qui débouche sur un tunnel menant à tout un réseau à l'intérieur de la butte et qui finit par plusieurs sorties au milieu de la nature. Il y a de nombreuses traces de pas dans les couloirs, elles sont peu espacées et de toutes tailles. Il y a des survivants et ils sont partis... Difficile de donner un chiffre exact mais plusieurs dizaines à n'en pas douter. Reste à savoir dans quel état ils sont, vers où ils sont allés, avec qui et surtout pourquoi ?

Une fois sortis des galeries, les personnages ont le ciel sombre pour témoin, la nuit qui approche, le vent et la pluie qui frappent leurs visages et plus de questions que de réponses. Ils devraient par contre être inquiets – laissez-les mijoter et continuer d'élaborer des théories. À partir de cet instant, la machinerie diabolique est en marche et s'il pouvait entendre son sinistre cliquetis, ils trembleraient d'effroi.



## Où tout s'accélère pour un final animé dans Juillac

Ce que les personnages ignorent ou n'ont sans doute pas deviné, c'est que les créatures, leur créateur et son allié surhomme sont en fait sous Juillac, dans de vieux souterrains. Ils ont pour projet fou d'attaquer le village, de tuer, de massacrer et accessoirement de faire quelques prisonniers pour grossir les rangs des troupes presque infernales.



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** vous allez donc devoir gérer au mieux la montée en puissance et les suspens jusqu'à l'irruption des monstres dans les rues et les maisons de Juillac. Bien entendu, si les personnages sont rapides et vos joueurs perspicaces, le dénouement peut être différent de celui proposé ci-après. On peut par exemple imaginer une fin dans les souterrains. Mais il est évident que c'est en surface, avec des zombies sortant du sol et faisant irruption dans les maisons (comme indiqué en dessous) que le scénario prendra toute son ampleur et son côté horifique.

De retour à Juillac après des heures à fouiller et retourner la moindre parcelle de Falsac, les personnages devraient être fourbus et quelque peu perdus. Qu'y avait-il dans ce château ? Qui en est le mystérieux occupant ? Que vient faire Farinelli dans cette affaire ? Beaucoup de questions et peu voire pas de réponses.

L'orage se calme en fin de journée et c'est alors une belle nuit qui s'annonce.

En passant quelques coups de fils et autres télégrammes à leurs contacts [Test de Cognition + Politicien / 12], les personnages peuvent apprendre que Farinelli est non seulement un surhomme mais qu'il est fortement soupçonné de travailler pour Gog. Un homme correspondant à son signalement a été vu, il y a de cela plusieurs mois, prenant le train pour Brive la Gaillarde avant de monter dans un taxi. Quant au propriétaire du château, il faut quelques recherches supplémentaires pour finir par trouver le nom de l'homme de loi qui a réalisé la transaction pour l'achat et plus de temps encore pour obtenir un nom et un signalement [Test de Cognition + Magistrat / 15]. Assez grand, mince, âgé de plus de 60 ans, voûté, les mains très décharnées et un regard étrange, les yeux vairs, il s'est pré-

senté sous le nom de Comte Hubert de Rocambole. Mais le notaire doute qu'il s'agisse de son vrai nom. L'achat a été réglé en monnaie : des pièces d'or, une belle quantité.

Le reste de la journée et de la nuit qui suit se passe sans incident. Pourtant dans l'ombre, les créatures tapies creusent le sol et se préparent à passer à l'offensive au petit matin, profitant du fait que tout le monde est endormi.

À l'aube, des cris résonnent dans les rues : les gens sortent quand ils le peuvent, apeurés, certains ensanglantés. Des caves et du sol, d'horribles créatures grisâtres qui furent humaines surgissent et tentent de tuer ou enlever le plus de villageois possible.

Au centre du bourg, près de la mairie, un homme âgé dans un grand imperméable en cuir et correspondant à la description du notaire, se tient debout – un livre racorni à la main. Il marmonne ce qui pourrait être des ordres ou une atroce prière impie. À ses côtés se tient un homme magnifique, très androgyne, le sourire aux lèvres et arborant des vêtements amples et richement décorés, façon costume d'opéra. Dès que quiconque tente de s'approcher d'eux, il se met à émettre un chant à la fois mélodieux et fascinant qui tel celui de la sirène fige celui qui l'entend.

Le combat peut enfin avoir lieu. Il faut neutraliser rapidement le sorcier et le castrat pour que les zombies s'arrêtent puis tombent en un mélange de chair pourrie et de cendres.



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** à vous de faire de ce moment une lutte épique avec force objets qui volent ou se brisent, des hurlements, des grognements, des cris, du sang et des pleurs. N'hésitez pas à intégrer des cas de conscience : des zombies menaçant deux villageois en même temps, un seul surhomme pour les aider et un choix à faire par exemple...

Après une lutte acharnée et une fois leurs adversaires vaincus, les surhommes se tiennent sur la place de la mairie. Que feront-ils du livre ? L'un d'eux osera-t-il le toucher ? Si tel est le cas, faites en secret un Test de Ténacité + Mystique / 24 (oui : une difficulté digne d'un surhomme). En cas d'échec, il fera tout pour protéger l'ouvrage et finira par l'étudier, se laissant peu à peu envoûter par son contenu impie.

Malgré la tristesse de reconnaître parmi les corps contrefaits des zombies certains membres de leur famille, les habitants remercieront chaleureusement les surhommes d'avoir sauvé autant de vies et ils pourront rester quelques jours profiter des charmes locaux. Le temps pour la maréchaussée de boucler à la va-vite une enquête qui de toute façon incombait aux personnages.



## Épilogue le troisième flash-back



**NOTE AU MENEUR DE JEU :** cette séquence de fin est à narrer à vos joueurs, elle permet d'apporter un éclairage définitif sur les événements. Il est plus pertinent de la faire en cinématique, rapidement : une belle conclusion en noir & blanc, en sang & flamme. Mais il est tout à fait possible également de la faire jouer en lançant quelques dés.

Les sept chasseurs de monstres sont dans la salle principale du château de Falsac. Le Comte de Rocambole leur fait face, lui et une bonne douzaine de créatures humanoïdes grisâtres qui durent jadis humaines. Il tient dans ses mains un gros ouvrage en cuir, au papier jauni. Ses lèvres remuent à peine, aucun son n'en sort pourtant il est en train de lancer une terrible incantation. Son regard croise celui de Léon Morin qui durant de longues secondes semble perdre le contrôle de son corps, les yeux révulsés, la bave aux lèvres. Puis il se met à tituber, le corps raide, avançant mécaniquement vers ses compagnons, un son lugubre sortant de sa bouche déformée. Il n'est plus lui-même, d'ailleurs sa peau prend rapidement une teinte sinistre, d'un gris inhumain et répugnant. Un combat d'une violence inouïe s'engage alors. Les corps tombent les uns après les autres, les chasseurs de monstres sont blessés – certains mortellement. Le feu commence à prendre, le Comte de Rocambole est touché par une balle en pleine tête. Finalement, il ne reste plus qu'un seul homme debout : Rodolphe Brun. Il ramasse alors le livre honni et regarde droit devant lui, comme s'il y avait une caméra. L'image noir & blanc prend de la couleur juste au niveau de ses yeux vairons : l'un bleu et l'autre marron...

Un air de déjà vu pour les joueurs.



# SCÉNARIO

Ce scénario pour Luchadores est prévu pour une équipe de PJ de niveau Vétérans. Le MJ devra ajuster les caractéristiques des PNJ s'il souhaite faire jouer des Rookies ou des Légendes.  
La trame est relativement linéaire mais le MJ est bien sûr invité à l'enrichir en fonction de sa campagne et des Storylines des PJ.



*Tout ce qu'il faut savoir !*

## SYNOPSIS

Après un match de pur show dans la salle de gala de Prosperidad, les PJ doivent arrêter la folle équipée de trois momies guantecos qui ravagent le centre de Puerto Dragon. Enquêtant sur cette manifestation occulte, ils comprennent vite qu'un ancien temple a été profané – ce qui attire une malédiction sur toute la ville. De fil en aiguille, leurs investigations les mèneront à un vieux sous-marin et à d'anciennes expériences menées par le IIIème Reich durant la Deuxième Guerre Mondiale...

Il leur faudra catcher avec vigueur pour empêcher le retour du légendaire Übermensch !

## RETOUR DANS LE PASSE

**Allemagne, mars 1945...**

La guerre est perdue pour les troupes du Führer. Les Alliés ont débarqué et remportent victoire après victoire. Dans un lugubre château au bord de la Baltique, le Professeur Von Ruffel dirige ses hommes d'une main de fer : alors que les Américains approchent, il transborde le fruit de ses expériences dans un U-boot prêt au départ. Parmi ses inventions : un être artificiel, un humain parfait – colosse aux yeux bleus et aux cheveux blonds coupés ras, l'Übermensch est le pinacle de la génétique du IIIème Reich, l'incarnation même de la race aryenne appelée à dominer le monde ! Hélas, ce corps parfait n'est animé par aucune étincelle de vie et le Professeur n'a pas eu le temps de mettre ses théories à l'épreuve afin de l'animer – le temps presse. L'Übermensch – conservé dans un caisson

réfrigérant – est placé dans le sous-marin quand une explosion retentit et détruit une partie du châ-teau ! Le Professeur Von Ruffel est coincé, incapable de rejoindre le submersible à temps à cause des gravas. Il ordonne à son équipage de partir sans lui afin de sauver sa grande œuvre.

Le U-boot navigue dans l'Océan Atlantique. Rapide et discret, la marine alliée n'a pas su l'arrêter. Mais alors qu'il passe au large de Los Murcielagos, une tempête sous-marine se déchaîne autour de lui ! L'Espiral Grande est attirée par ce qu'elle sent dans le sous-marin et décide de s'en emparer – l'Übermensch est à ses yeux un champion idéal. Malgré leurs efforts, les marins allemands ne peuvent lutter et le submersible s'échoue sur des récifs bordant Bella Vista. Personne ne retrouvera jamais ce U-boot et son contenu...

Jusqu'à récemment.

Vieillissant mais toujours aussi épris de perfection raciale, le Professeur Von Ruffel a su échapper aux chasseurs de nazis et a fini par retrouver la trace de son Übermensch. Se faisant passer pour un riche armateur, il a pu mener des travaux dans une petite crique discrète du Sud de Puerto Dragon afin de renflouer le sous-marin perdu. Le surhomme arien est intact, parfaitement conservé dans son caisson étanche. De plus, le Professeur a au cours de ses pérégrinations entendu parler d'un artefact capable d'insuffler la vie – et cet objet mystique se trouve justement à Puerto Dragon, dans un ancien temple guanteco mis à jour au cours de travaux à Los Jardines. Von Ruffel embauche donc deux lutteurs en désérence afin qu'ils volent l'artefact et le lui ramènent – l'heure de la résurrection de l'Übermensch arrive !



**UN PEU DE LUCHA LIBRE  
A PROSPERIDAD !**

### **POUR L'AMOUR DU SPECTACLE !**

Pour une fois, les PJ vont lutter sur un ring au sein de la capitale de Catalina ! La salle est une impressionnante bâtisse construite en périphérie, dans le quartier de la Cité Nueva. Le public est venu nombreux, honoré que des Luchadores viennent faire

un show sur leur île. La consigne est claire : il faut leur en donner pour leur argent ! Le spectacle doit être long et de qualité.

Un match d'ouverture précède celui des PJ en opposant deux équipes de mini : los Pequeños Belicosos et los Monos Ágiles ! Un combat plein de vol-tiges et d'exploits qui chauffent le public à blanc. Enfin, il est temps pour les PJ de faire leur entrée en scène. Leurs adversaires sont las Serpientes venenosas, des lutteurs portant des noms de serpents (El Cobra dorado, el python colosal, la Víbora vicio-sa, etc. : le MJ peut ajuster le nombre de Serpientes venenosas à celui des PJ) et ayant une réputation de rudos particulièrement tricheurs.

C'est un match en équipe en trois caidas, dont la stipulation est : sans disqualification ! Autant dire que les coups bas vont pleuvoir face à ces vils reptiles. Espérons que les PJ sauront malgré tout donner pleine satisfaction à la foule venue les acclamer. Le MJ peut jouer sur la tendance à la faute de las Serpientes venenosas, afin d'agacer les PJ – d'autant que nulle disqualification ne peut intervenir.

## **LAS SERPIENTES VENENOSAS**

**Humains**

### **CARACTÉRISTIQUES ET MANŒUVRES**

**Rudo** 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 2 / Porté 2

**High-fly** 3 : Mouvement 3 / Voltige 4

**Tecnico** 3 : Saisie 3 / Soumission 4

**Hardcore** 2 : Objets 3 (chaise +1) / Armes 2

**Dirty** 3 : Illégales (morsure +1) 3 / Tombé 3

**Showman** 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 (frayeur +1) / Heat-Spot 1

**SIGNATURE : El Veneno mortal !** (Provoc (frayeur) + Saisie + Projection + Attaque + combo Destroyer) – Le lutteur effraie son adversaire en sifflant, profite de sa confusion pour l'attraper et le projeter contre un poteau avant de l'achever d'un coup d'épaule.

**FINISHER : Los Ganchos puntiagudos !** (Saisie + Illégales + combo Knockout) – Le lutteur attrape son adversaire pour l'attirer à lui afin de le mordre comme un serpent.

**VOCATIONS : Lutteur 2**

**TIKI : 10 (vert 4 ; orange 3 ; rouge 3)**



# TRIO DE MOMIES ANTIQUES

*Une matinée mouvementée !*

## COMBAT DANS LES BEAUX QUARTIERS

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés par un appel de l'Arena. À l'autre bout de leur montre-radio, Ultimo Titan les informe que plusieurs momies sèment la terreur en ville – à Lors Jardines précisément. Il les envoie régler l'affaire et découvrir d'où viennent ces monstres – pronto !

Sur place, il n'est pas bien difficile de suivre les créatures à la trace – elles laissent derrière elles un sillon de destruction (voitures renversées, lampadaires déracinés, kiosques ravagés...). Les passants affolés (mais pas plus que cela – ils ont quand même l'habitude !) ne se font pas prier pour indiquer aux PJ la direction par où sont passées les momies. Au bout d'un moment, les Luchadores finissent par les rattraper. Ce sont bien des momies sud-américaines typiques, recouvertes de vieilles bandelettes en loques laissant entrapercevoir leurs membres pourrissants. Elles grognent et semblent s'attaquer aveuglément à tout ce qui bouge dans leur champ de vision – sans faire preuve d'intelligence ou de tactique. Les PJ ont donc toute latitude pour les neutraliser.

Le combat a lieu dans les rues de Los Jardines : un quartier plutôt actif à cette heure de la journée. Même si les habitants se sont mis à l'abri, certains sont encore dehors et il faudra les protéger. De plus, les Luchadores pourront se servir de tout le « mobilier urbain » pour agrémenter leurs mouvements de lucha libre : voitures, terrasses de café, stands de burritos, cabines téléphoniques... Aux joueurs de faire preuve d'inventivité pour cet affrontement !

**N.B. :** *Les momies sont normalement trois, mais le MJ peut ajuster leur nombre en fonction de celui des PJ et de leur expérience.*

## REMONTER LA PISTE

Une fois les morts-vivants détruits, il faut encore déterminer d'où elles viennent. Cela n'est pas bien difficile, il suffit de suivre leur chemin balisé de destructions diverses à rebours. Se faisant, les PJ tombent sur un chantier destiné à construire un parking souterrain à l'endroit où se trouvait jusqu'à lors un vieux terrain vague.

## LES MOMIES GUANTECOS

Morts-vivants

### CARACTÉRISTIQUES ET MANGEUVRES

**Rudo** 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 3 / Porté 3

**High-fly** 1 : Mouvement 1 / Voltige 1

**Tecnico** 2 : Saisie 3 / Soumission 2

**Hardcore** 3 : Objets 3 / Armes 3 (morsure +1)

**Dirty** 1 : Illégales 2 / Tombé 1

**Showman** 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 1 / Heat-Spot 1

**TIKI** : 8 (vert 3 ; orange 3 ; rouge 2)

**POUVOIRS** (2 gemmes bleues) : Terreur 1, Défense magique 1 (chair pourrissante)

En s'engouffrant sous terre, les PJ peuvent constater que les travaux ont mis à jour d'anciennes ruines – sans doute un vieux temple. Un jet de Dirty + Mystique ou Historien permet, avec deux Réussites, de déterminer qu'il s'agit là d'un bâtiment guanteco – ce qui n'augure jamais rien de bon. En explorant les lieux, outre quelques pièges rendus inoffensifs par l'usure des siècles, les Luchadores découvrent une crypte centrale : au centre de celle-ci, un autel vide tandis que chacun des trois murs est creusé d'un tombeau – désormais ouvert (c'est de là que sont sorties les momies). Diverses fresques semblent raconter une histoire, celle d'un joyau rouge-sang capable d'animer les pires abominations. Mais nulle trace de cette pierre précieuse dans la salle.

En étant attentif, les PJ se rendent néanmoins compte que le caveau a déjà été visité. Un jet de Dirty + Policier permet, avec deux Réussites, de mettre la main sur un morceau de tunique couvert de poils drus, accroché à l'un des pièges désamorcés. Maigre indice, mais de toute façon il va falloir faire quelques recherches à l'Arena sur l'objet magique dont parlent les fresques...



## UNE ENQUETE RONDEMENT MENE'E

*Maldición !*

### A L'ARENA

Diverses recherches à la biblioteca – avec l'aide éventuelle d'El Lobo demonico – permettent de recouper plusieurs légendes. Le fameux joyau se nomme ainsi le Souffle de Juracan : ce serait un présent du dieu abyssal à ses prêtres, un artefact magique capable d'insuffler une vie impie dans un corps sans âme. Les Guantecos l'utilisèrent apparemment pour lancer des hordes de monstres sur les Yocahus afin de les asservir et une fois la guerre terminée, le joyau fut scellé dans un temple sous la garde de trois guerriers momifiés.

Plus inquiétant, il semble qu'une malédiction protège également le Souffle de Juracan. Si la pierre devait être déplacée de son autel sans que les bons rites aient été accomplis, divers fléaux se mettraient alors à frapper Los Muerciagos. Les PJ n'ont

## LA MALEDICTION

*Tout au long de la suite du scénario, le MJ est encouragé à mettre en scène divers fléaux frappant Puerto Dragon : pluie de grenouille, séisme, odeur méphitique, mer qui devient rouge-sang... Si ces manifestations de la malédiction peuvent mettre des bâtons dans les roues des PJ, c'est encore mieux ! Elles doivent de plus gagner en intensité au fil du temps, jusqu'à réellement inquiéter les Luchadores...*

*De plus, de tels phénomènes peuvent constituer autant de petites intrigues qui occuperont les PJ durant leur enquête afin que le MJ puisse rallonger le scénario à loisir. Citons par exemple un concours de surf qui tourne mal à cause de requins rendus fous par la malédiction ; des engins de chantier qui se mettent à prendre vie et s'en prennent aux passants ; les animaux d'un zoo qui se retrouvent dotés d'une intelligence maléfique et s'échappent pour faire un bon repas à base de Muerciagiens ; etc.*

pas plus tôt lu ce passage dans un vieux grimoire que des cris au dehors attirent leur attention. En allant jeter un œil par la fenêtre, ils peuvent voir que des nuées de sauterelles volent à travers la ville, affolant la population sur leur passage.

## LA MYSTERIEUSE ETOFFE

Il faut donc retrouver les voleurs qui ont profané le temple – remettre le joyau à sa place devrait juguler la malédiction, d'après Ultimo Místico.

L'étoffe piquée de poils trouvée dans le temple peut être passée au travers d'un analyseur quelconque du laboratoire d'Ultimo Cerebro : la fourrure est celle d'un loup, le reste du tissu étant tout ce qu'il y a de plus normal. Un jet de Dirty + Lutteur avec deux Réussites permet de se rendre compte qu'il s'agit tout simplement d'un morceau de tunique typique d'un luchador – une tenue de scène, en somme.

À Puerto Dragon, plusieurs boutiques fabriquent et vendent les ornements dont les catcheurs aiment à se parer afin d'assurer le spectacle. Après avoir vainement frappé à la porte de quelques-unes, les PJ finissent par trouver la bonne échoppe : le vieux Pedro est un couturier dont la mercerie – située à Terrena Sanchez – vend des accessoires et tenues pour les lutteurs les plus modestes. Examinant le



## LOS LOBOS HERMANOS

Humains

### CARACTÉRISTIQUES ET MANŒUVRES

**Rudo** 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 2 / Porté 2 (gorilla press +1)  
**High-fly** 2 : Mouvement 2 / Voltige 2  
**Tecnico** 2 : Saisie 2 / Soumission 2  
**Hardcore** 3 : Objets 3 / Armes 3  
**Dirty** 2 : Illégales 2 (eye poke +1) / Tombé 2  
**Showman** 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 / Heat-Spot 2

**VOCATIONS** : Lutteur 2, Malfaiteur 1

**TIKI** : 8 (vert 3 ; orange 3 ; rouge 2)

## LES NAZIS

Humains (?)

### CARACTÉRISTIQUES ET MANŒUVRES

**Rudo** 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 2 / Porté 2  
**High-fly** 2 : Mouvement 2 / Voltige 2  
**Tecnico** 2 : Saisie 2 / Soumission 2  
**Hardcore** 3 : Objets 3 / Armes 3 (flingue +2)  
**Dirty** 2 : Illégales 2 / Tombé 2  
**Showman** 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 / Heat-Spot 2

**VOCATIONS** : Malfaiteur 1, Soldat 2

morceau d'étoffe avec ses vieilles bésicles, il pourra identifier là un morceau de l'habit de scène de los Lobos Hermanos. Un jet de Dirty + Lutteur donnant trois Réussites (ou se renseigner au sein des diverses ligues de l'archipel) permet d'identifier ces catcheurs : ce sont de simples jobbers anonymes qui œuvrent dans de petites ligues. Leur adresse n'est pas bien difficile à trouver – ils vivent également à Terrena Sanchez.

## RECUPERER LE JOYAU

Les deux frères ont été engagés par le Professeur Von Ruffel il y a quelques jours pour aller voler le Souffle de Juracan. Ils ont ainsi pénétré dans le temple la nuit dernière et se sont emparés du joyau – réveillant les momies et déclenchant la malédiction. Ils ont reçu un paiement d'avance – des lingots frappés d'une croix gammée, et le vieil Allemand leur en a promis encore plus quand ils livreront le joyau.

Une fois l'appartement de los Lobos Hermanos retrouvé, les PJ peuvent les forcer à parler assez facilement. Les deux catcheurs ne sont pas un danger pour de vrais Luchadores et les rudoyer un peu ou faire planer une sourde menace (jet de Showman en opposition, par exemple) suffit à leur délier la langue (même si le MJ peut mettre en scène une course-poursuite afin de les arrêter). Ils avoueront avoir été missionnés par un vieil homme parlant avec un fort accent – probablement allemand. La remise du joyau devait avoir lieu le soir même, sur une rade abandonnée de Bella Vista.

Les PJ peuvent récupérer le joyau et le remettre en place afin d'arrêter la malédiction. Ultimo Místico a pu réunir quelques composants du rituel et les Luchadores n'ont qu'à suivre ses instructions. Il faut néanmoins obtenir cinq Réussites sur au maximum trois jets de Showman + Mystique afin de replacer correctement le Souffle de Juracan et rappeler la malédiction. Le département archéologique de l'Universidad mettra alors un cordon de sécurité autour du temple et les travaux seront interrompus jusqu'à ce que l'Arena ait rendu sa décision.

*Mettre un poing final à cette affaire !*

## LE RENDEZ-VOUS

Une fois leur rapport rendu, les PJ sont bien sûr chargés de terminer cette mission en découvrant qui est le fameux commanditaire du vol du Souffle de Juracan – et ce qu’il comptait faire de ce joyau magique.

Plusieurs possibilités s’offrent aux Luchadores :

- Se déguiser pour prendre la place de los Lobos Hermanos et remettre un faux joyau.
- Se dissimuler sur le lieu du rendez-vous afin de tendre une embuscade à ceux qui se montreront.

Dans tous les cas, les PJ voient une impressionnante voiture noire arriver. En sortent plusieurs individus portant des lunettes noires et un pardessus de la même couleur. La scène se termine mal de toute manière : les hommes en noir n’avaient visiblement aucunement l’intention de payer plus los Hermanos Lobos. Ils sortent des pistolets et commencent à tirer dès que le « joyau » leur est remis. Si les PJ étaient en embuscade, le combat commence encore plus vite et dégénère en poursuite en voiture (espérons que les PJ aient pensé à venir motorisés, sinon il leur faudra suivre la berline à la trace).

Que les PJ suivent leurs agresseurs au cours d’une poursuite mouvementée (que le MJ se fera alors un plaisir de mettre en scène dans la grande tradition du genre) ou qu’ils parviennent à les neutraliser grâce à un guet-apens et à en faire parler un, ils pourront remonter la piste jusqu’à la fameuse crique de Bella Vista où le Professeur Von Ruffel a installé sa base – dans la carcasse échouée du vieil U-boot.

**Autre option :** les PJ peuvent avoir été capturés par les nazis. Étant donné qu’ils n’ont pas le vrai joyau, les soldats vont les ramener au sous-marin afin que le professeur les interroge. Les Luchadores doivent dès lors mettre au point un plan d’évasion pour se tirer d’affaire. Ils peuvent aussi avoir simulé leur capture pour mieux s’introduire dans la gueule du loup...



## LE REVEIL DE LA BÊTE IMMONDE

Dans le sous-marin aménagé, le Professeur Von Ruffel – vêtu d’une chemise hawaïenne et d’un bermuda – n’a pas abandonné l’idée d’animer son Übermensch par le biais de la science – le Souffle de Juracan n’étant qu’une option incertaine à ses yeux. Ainsi, le caisson de l’Aryen se trouve au centre d’un vaste complexe électrique destiné à lui insuffler une étincelle de vie – même de courte durée. Selon sa volonté, le MJ peut opposer aux PJ de nombreux soldats avant de leur permettre d’atteindre ce laboratoire. Ils arrivent pile au moment où le savant fou met sa machine en branle – et alors, lentement, l’Übermensch s’anime... L’Allemand, voyant les Luchadores débarquer, ordonne à sa création de les anéantir. Il va falloir lutter contre un guerrier parfait, fruit de l’infâme science nazie. Une fois que les PJ ont vaincu l’Übermensch, un phénomène étrange se produit : ce dernier se relève, guéri de toutes ses blessures. Sur son front, quatre gemmes jaunes se matérialisent alors. L’Espirale Grande, après presque vingt ans, a enfin mis la main sur l’esprit de l’Übermensch et compte en faire un de ses champions. L’Aryen – plus maléfique

que jamais – attrape le Professeur Von Ruffel et lui brise la nuque. Tout le décor se met à trembler alors que l’océan cherche à engloutir le U-boot afin de ramener vers le vortex démoniaque son nouvel élu. Les Luchadores doivent à tout prix empêcher cela en détruisant l’Übermensch. Le combat est épique – les PJ pouvant mettre à profit tout cet environnement pour agrémenter l’affrontement : un sous-marin nazi rempli de machines luchascientifiques, en train de sombrer lentement dans les profondeurs abyssales !



Après ce rude combat, les PJ peuvent rentrer à l’Arena faire leur rapport final.

La mission a été rude mais a permis de lever une malédiction, de déjouer les plans d’un vieux nazi et d’empêcher l’Espirale Grande de recruter un nouveau champion. Un bilan plutôt positif.

Comme d’habitude, le MJ est libre de terminer ce scénario par un match de lucha libre. Mais les PJ ont tout de même bien mérité un peu de repos !

### ÜBERMENSCH

Humain

#### CARACTÉRISTIQUES ET MANŒUVRES

**Rudo** 5 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 5 (driver +2) / Porté 5

**High-fly** 4 : Mouvement 4 / Voltige 4

**Tecnico** 4 : Saisie 4 / Soumission 4 (choke +2)

**Hardcore** 5 : Objets 5 / Armes 5 (pistolet +1)

**Dirty** 3 : Illégales 3 (fault +1) / Tombé 3

**Showman** 4 (bonus de Momentum 1) : Provoq 4 (frayeur +1) / Heat-Spot 4

**VOCATIONS** : Soldat 3

**TIKI** : 17 (vert 6 ; orange 6 ; rouge 5)

**POUVOIRS** (4 gemmes) : Défense magique 2, Finisher 2 (prise et combo au choix du MJ)

**N.B.** : Les gemmes et pouvoirs associés n’apparaissent que lorsque l’Übermensch a été vaincu une fois par les PJ. Il se relève alors, doté d’une nouvelle puissance octroyée par l’Espirale Grande.

### PALMARES

**Interprétation des Luchadores** : / 5

**Inventivité du combat contre les momies** : / 5

**Habilité pour mener l’enquête (notamment l’infiltration du sous-marin)** : / 5

**Inventivité du combat contre l’Übermensch** : / 5

**Étoiles** = 3 pour une réussite moyenne (deux notes supérieures à 3), 4 pour une réussite exceptionnelle (trois notes et plus supérieures à 3).

# SCÉNARIO

Huis clos doucement grindhouse, ce survival vampirique est prévu pour 3 à 5 joueurs. Il se déroule de nos jours au Nouveau-Mexique. La partie dure entre 3 et 5 heures.

SCENARIO SOMBRE



illustrations : Yann Lieby

# BRING ME SUN

UN SCÉNARIO POUR SOMBRE

## Sombre

Créé par Johan Scipion, **Sombre** est un jeu de rôle pour se faire peur comme au cinéma. Chacune de ses parties est un film d'horreur, dans lequel les joueurs incarnent les victimes. Son système simple vraiment simple émulé les codes du cinéma horrifique. **Bring me sun** est jouable avec **Sombre light**, le kit de démo du jeu, librement téléchargeable sur le site de l'association **Terres Etranges**. **Sombre** lui-même n'est pas distribué en boutiques. Pour l'acheter, il faut contacter l'association sur son site : [terresetranges.net](http://terresetranges.net)

par Philippe Badury et Johan Scipion  
sur une idée de Philippe Badury

## Pitch

Privés de véhicule par une tempête de sable, les personnages se réfugient dans un motel isolé, le Delight. Comble de malchance, il s'agit d'un nid de vampires, dans lequel un chasseur et son équipier ont fait une descente. Tandis que la tempête leur interdit toute retraite, les personnages doivent survivre aux goules, au chasseur fanatique et aux vampires, qui s'apprentent à émerger de leur refuge souterrain.

## Références

*Vampires* de John Carpenter, *Une Nuit en Enfer* de Robert Rodriguez, *Légion* de Scott Stewart.

## Prétirés

Le groupe au complet comporte deux binômes : Stappleton + Banks et Oscuro + Waldrich. Thompson est un électron libre, sans attache avec les autres personnages mais dont l'Avantage Tir peut se révéler utile (même en doublon de celui de Waldrich). S'il n'y a que trois joueurs, je leur propose Stappleton, Oscuro et Waldrich, qui offrent la meilleure combinaison en matériel, Traits et background (revolver, Tir, Dévoué, Mexique). Je joue Banks en PNJ pour compléter le premier binôme et servir de personnage de remplacement.

### JOHN STAPPLETON

WASP pincé d'une quarantaine d'années, au teint hâlé et à la coupe soignée, en costume de lin et chaussures chics.

#### Background

Il travaille pour la mafia. Sa mission, convoier discrètement une mallette jusqu'à Santa Fé. Il voyage avec Connie, la petite amie officielle de son patron. Il sait que c'est une grosse connerie mais il n'a pas pu se retenir de coucher avec elle. Il est accro à la cocaïne, n'en a plus et sent le manque qui monte.

#### Matériel

Il porte un revolver chargé (6 balles) mais ne sait pas bien s'en servir (pas de Tir). Une mallette est attachée à son poignet par une chaînette métallique. Le joueur invente son contenu durant le jeu. N'importe quoi de précieux et d'inutile à la survie (argent, diamants, documents compromettants).

JOHN STAPPLETON

Avocat cynique

E 12 - C 12

Ambidextre

Drogué : cocaïne

### CONNIE BANKS

Une jolie blonde d'une vingtaine d'années. Talons hauts, shorty moulant, chemisier échancré découvrant largement sa forte poitrine.

#### Background

Elle va à Santa Fé retrouver son « chériiii », un petit caïd qui a des parts dans une discothèque. Officiellement, elle est transie d'amour. En réalité, elle n'a pas du tout envie de continuer à faire la plante verte pour ce vieux libidineux. Il la paie bien mais elle a d'autres ambitions. Sa façade inoffensive dissimule une arnaqueuse aux dents longues. Elle surjoue la cruche pour mieux tromper son monde. Elle voyage en compagnie de son amant, qui n'est autre que l'avocat de son chéri. Si elle pouvait décider ce gros balourd de Stappleton à lui confier le contenu de sa mallette, ce serait parfait. Elle a besoin de liquidités pour disparaître dans la nature.

#### Matériel

Elle traîne une valise à roulette bourrée de tonnes affriolantes et transporte Kiki, son minuscule chihuahua, dans son grand sac à main. Ce chien est le seul être vivant qu'elle aime d'amour vrai, au point de lui être Dévouée.

CONNIE BANKS

Bimbo rusée

E 12 - C 12

Lascar

Dévouée : Kiki

## PENELOPÉ OSCURO

La trentaine, latino aux cheveux bruns et au visage de chat. Tout de noir vêtue, le regard souligné de khôl, les mains décorées au henné.

### Background

Elle fuit le Mexique où elle a assisté à des événements terrifiants (2 Préquelles) liés à une sale affaire de narcotrafic. Elle doit son salut à Waldrich, auquel elle est Dévouée. Médium authentique, elle ne peut user de son Avantage surnaturel qu'une fois durant la partie. Il produit un flash rétrocognitif, qui lui donne quelques informations mais est susceptible de provoquer des Séquelles.

### Matériel

Un sac de toile avec des vêtements de rechange.

PENELOPÉ OSCURO  
*Cartomancienne rebelle*  
E 10 - C 12

Médium  
Dévouée : Waldrich

## TREVOR WALDRICH

Journaliste d'origine irlandaise. Il a la cinquantaine mais, usé par la vie et les excès, paraît plus vieux. Silhouette efflanquée, tenue sportswear, barbe de trois jours, tignasse rousse, sourire canaille.

### Background

Cet ancien reporter de guerre (2 Préquelles) est un peu trop porté sur la bouteille, mais pas au point d'être Drogué. Cette mauvaise habitude lui a cependant coûté son couple et sa carrière. Abonné à la rubrique des faits divers, il espérait se relancer dans le journalisme d'investigation en ramenant un scoop du Mexique. Il revient de Juarez, où il enquêtait sur des meurtres sordides commis par des narcotrafiants.

### Matériel

Dans son sac de sport, ses effets personnels et la carte mémoire de son appareil photo numérique. Il a cédé ce dernier à un passeur mexicain pour payer une partie du passage d'Oscuro. Contraints de fuir le Mexique en urgence, ils n'avaient pas le temps de remplir les formalités légales.

TREVOR WALDRICH  
*Journaliste impulsif*  
E 10 - C 12

Tir  
Adrénaline limitée

## CYRUS THOMPSON

Colosse afro-américain (2,10 m, 120 kg) d'une vingtaine d'années. Look cool : béret jamaïcain, dreadlocks, pantalon baggy, Converse.

### Background

Étudiant en biologie, passionné par les reptiles, il se rend à Santa Fé pour un congrès scientifique.

### Matériel

Dans son sac de voyage, une tenue de rechange, un ordinateur portable et un peu de marijuana.

CYRUS THOMPSON  
*Scientifique prudent*  
E 12 - C 12

Tir  
Code de conduite : ne jamais laisser quelqu'un en difficulté

## PNJ

Ponti et même Wallace, malgré ses Blessures et son profil agressif, peuvent servir de PJ de remplacement en cas de décès prématuré d'un prétiré.

## SALVA PONTI

Chauffeur de car latino-américain. Rond, jovial, moustachu et bavard, vêtu de l'uniforme de la compagnie qui l'emploie (pantalon bleu, chemise et casquette assorties).

### Background

Ponti cache un terrible secret. En échange de quelques dollars, il rabat des voyageurs vers le Delight. D'habitude, il se contente d'y faire escale et d'en repartir avec moins de passagers qu'il n'y est

arrivé. Il ne sait pas ce que deviennent les gens qu'il laisse au motel, connaît bien les goules mais pas leur nature surnaturelle, et ignore tout des vampires. Craignant d'être impliqué dans une très sale affaire, il se pose beaucoup de questions.

### **Roleplay**

À mesure que le temps passe, son tempérament enjoué cède la place à une grande fébrilité. Il ne tient plus en place, jette des regards inquiets dehors, maudit la tempête (« Puta »). Face aux cadavres, il devient livide, perd son sang-froid, fond en larmes (« Madre de dios, soy maldito »). Il suffit de le bousculer un peu pour qu'il soulage sa conscience et avoue le sinistre marché qu'il a passé avec les goules. En cas de danger, il devient hystérique, hurle, fuit, se cache sous les tables.

### **JACK WALLACE**

Chasseur de vampires grand et athlétique, dans la force de l'âge. Visage buriné, yeux gris, mâchoire carrée, coupe en brosse. Sa peau blanche est cuite par le soleil. Il est habillé à la texane : gilet en cuir, chemise kaki, jeans, santiags et stetson.

### **Background**

Depuis qu'il a vu ses parents se faire massacrer par des vampires, Wallace a consacré sa vie à les détruire. Il est partisan de la méthode dure : tuer tout ce qui bouge puis raser à l'explosif pour être sûr que rien ne se relève. Au moment où les personnages se réfugient au Delight, il est déjà passé à l'action, mais rien ne s'est déroulé comme prévu. Gravement blessé par une goule, il est coincé au fond de la fosse qui sert de garde-manger aux vampires.

### **Équipement**

Il est monté au feu avec une hache de bûcheron, une arbalète à répétition et un pieu. Dans sa sacoche, il a glissé un talkie-walkie, une torche électrique et un détonateur à distance. De la taille d'une grosse boîte d'allumette, cet appareil peut déclencher l'explosion de deux pains de C4 fixés à la cuve de fioul du Delight. Son véhicule, un gros 4x4, est garé à 500 m du motel en direction de Santa Fé.

### **Objectif**

Il a débarqué au Delight pour le nettoyer et a bien l'intention de réaliser son plan. Il sait que son équipier (un prêtre) est mort, suppose que les goules ont mal fini car elles seraient sinon déjà descendues l'achever, et a décidé d'attendre avant de faire sauter la cuve de fioul. Les vampires ne se réveille-

ront pas avant la nuit, ce qui lui laisse quelques heures de répit. L'arrivée providentielle des personnages lui redonne espoir. Avec leur aide, il pourrait sortir de son trou et faire exploser le motel. Bloqué en sous-sol depuis des heures, il ignore qu'une tempête de sable s'est levée en surface.

### **Roleplay**

Fanatique sans pitié ni remords, il a perdu tout sens moral. Quand il nettoie un nid, c'est en mode exterminateur. Il tue tout, les vampires, les goules et les humains qui traînent dans les parages. À force de lutter contre les monstres, il en est devenu un lui-même. Il n'a pas peur de mourir et n'hésitera pas à sacrifier les PJ. Tout plutôt que de laisser des vampires en liberté.

JACK WALLACE

Casseur de vampires  
PNJ 11

Estropié  
Meurt à la sixième blessure

### **GOULES**

Ayant reçu du sang de leurs maîtres vampiriques, elles ne sont plus tout à fait humaines mais pas encore mortes. Elles supportent le soleil, dorment et mangent (de la viande humaine crue). Hormis leur teint blafard, leurs yeux injectés de sang et leur discret parfum de viande avariée, rien ne les distingue des humains. Elles sont nyctalopes.

### **Background**

La protection du nid de vampires est assurée par quatre goules, trois hommes et une femme. À la nuit tombée, elles droguent certains clients et les descendent au sous-sol. Lorsque les vampires les ont vidées de leur sang, elles remontent les cadavres et les entreposent dans la chambre froide du motel en attendant de les manger.

### **Décimées**

Deux goules, le comptable et le cuisinier, ont été abattues mais sont encore en capacité de se régénérer. La troisième, le mécano, a été détruite par Wallace. La dernière, une femme, n'était pas présente sur les lieux. Le matin, elle est partie à Santa Fé avec le camion du Delight pour acheter du ravitaillement. La tempête l'a empêchée de revenir.

### Résurrection

Une goule meurt quand elle coche sa dernière Blessure, mais son cadavre se régénère et elle finit par ressusciter. La durée du processus est variable (décision narrative). Lorsqu'elle reprend vie, la goule est brièvement prise de folie homicide. Elle attaque quiconque se trouve à proximité. Dotée d'une force hors du commun, elle frappe, griffe et mord.

### Destruction

Pour détruire une goule, il faut lui enfoncer un pieu dans le cœur. Sa chair se liquéfie, ne reste qu'un squelette fumant. Si elle est déjà morte, l'action est facile. En combat, il faut réussir une attaque avec une arme en bois et obtenir 6 au d6.

#### GOULE

*Mort-vivant nécrophage*  
PNJ 10

#### Rage résurrectionnelle

Combat sans armes mais inflige des dommages fixes à mains nues.

#### Heartshot

Dommages létaux sur 6 au d6.

#### VAMPIRE

*Prédateur ophidien*  
PNJ 13

#### Armes naturelles

Griffes et crocs.

#### Heartshot

Dommages létaux sur 6 au d6.

#### Photosensible

Exposition solaire mortelle.

## Décor

Au milieu du désert, une piste s'écarte de la route qui mène à Santa Fé. Elle conduit à un motel délabré, établissement vétuste qui met à la disposition de ses clients un *diner* (bar-restaurant typiquement américain) et une demi-douzaine de chambres. Ses fenêtres en double vitrage sont munies de rideaux et de stores jaunis par le soleil. À l'arrière, une citerne de fioul. Hormis quelques arbustes morts, il n'y a rien aux alentours.

## VAMPIRES

Ces grandes créatures humanoïdes sont nues, glabres et livides. Parcouru de nervures veineuses, leur corps arbore par endroits des membranes visqueuses. Leurs paupières soudées mais transparentes donnent à leurs yeux rouge sang un regard fixe. Ils voient parfaitement dans le noir. Leur gueule verticale s'ouvre sur des crocs acérés et peut se disloquer à la manière des reptiles, dont ils sont en fait cousins. Ils sifflent d'ailleurs comme des serpents. Vifs, puissants et dotés de longues griffes, ils se déplacent à quatre pattes le long des murs et des plafonds.

### Faiblesses

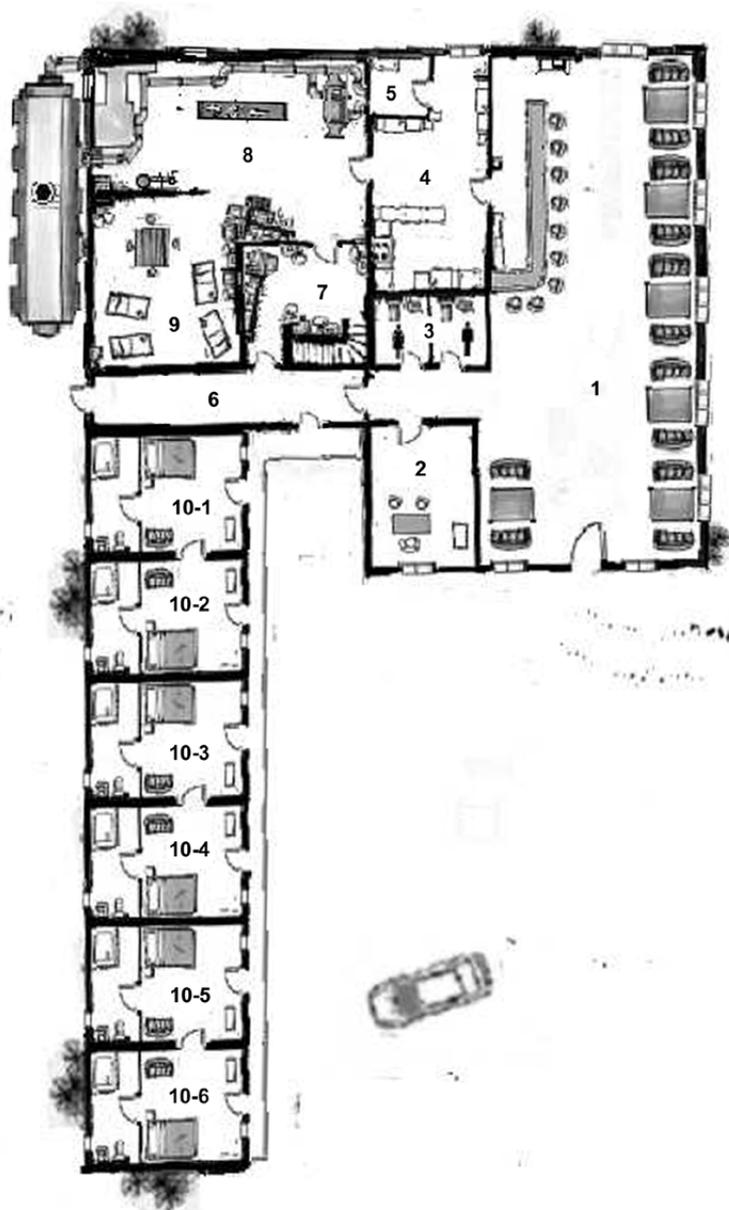
Le cœur des vampires est leur point faible, mais contrairement aux goules, ils ne se régénèrent pas. Lorsqu'ils meurent, leur chair se liquéfie, ne laissant qu'un squelette sanguinolent qui disparaît bientôt dans une flaque de cendres et de sang. Ils s'embrasent au contact des rayons du soleil et ne sortent donc que la nuit. Le jour, ils hibernent dans des cocons blanchâtres, qu'ils sécrètent eux-mêmes.

## 1. DINER

Ambiance rétro fifties. Mobilier en formica, sièges en similicuir, tabourets en inox, éclairage au néon. Au plafond, un ventilateur en panne. Dans un coin, un juke-box. Derrière le bar, frigo et rangées de bouteilles. Une porte battante à hublot s'ouvre sur la cuisine. Une autre, vitrée, donne sur le couloir.

## 2. RÉCEPTION

La porte vitrée est fermée. Équipée d'un groom automatique, elle ne tient ouverte que si on la bloque. La pièce est en désordre. Un tas de factures est éparpillé sur le sol, les chaises ont été renversées. Un antique téléphone à cadran, le seul du motel, est tombé par terre (pas de tonalité). Les clés des chambres sont suspendues au mur, sur un panneau de bois. Ne manque que celle de la n°5 [10-5 sur le plan]. Angela Perkins, une cliente, l'a sur elle. Dans le premier tiroir du bureau, des passeports britanniques aux noms de Kate Fillan et Chelsea Brooks, deux jeunes Écossaises plutôt mignonnes.



### 3. TOILETTES

---

Elles sont terriblement sales. L'enduit des murs se décolle en larges plaques.

### 4. CUISINE

---

Une odeur de chair brûlée flotte dans l'air. Infestée de cafards, la pièce est équipée d'un évier, d'un vieux fourneau, d'un plan de travail et de divers placards.

#### **Le cuisinot**

Un cadavre est penché sur l'évier, la tête plongée dans le bassin rempli d'eau sale. L'homme, grand et gras, est vêtu de vêtements beiges et des restes d'un tablier de cuisine sur lequel est brodé le logo du Delight. Il a été grièvement brûlé au thorax. Des morceaux de verre et un tesson de bouteille noircis jonchent le sol.

#### **Résurrection**

Dans l'évier, des petites bulles crèvent la surface de l'eau, qui se met à vibrer puis à bouillonner. Soudain, le cadavre se relève, le visage réduit à l'état de plaie suppurante. Il se contente d'abord de hurler et de griffer l'air car ses yeux ne sont que deux orbites vides. Au troisième Tour, ils se sont suffisamment régénérés pour qu'il voie de nouveau et attaque.

### 5. CHAMBRE FROIDE

---

La porte est fermée, pas verrouillée (il n'y a pas de serrure). À l'intérieur, il fait froid et ça sent la charogne. Au milieu des surgelés, deux cadavres dénudés, des jeunes femmes, sont suspendus par les poignets à des crochets. Les corps ont été mutilés. Le premier présente de larges plaies, comme si on y avait prélevé de la viande. Le second n'a plus de jambes. Tous deux sont couverts d'impressionnantes morsures. On reconnaît les touristes écossaises d'après les photos de leurs passeports. Leurs vêtements tachés de boue sont roulés en boule dans un coin. Sur leurs t-shirts, l'emblème de l'université St Andrews.

#### **Hypothèses**

Oscuro et Waldrich font tout de suite le rapprochement avec les cadavres de Juarez. Les morsures sont identiques, comme le confirme la comparaison avec les photos de Waldrich (on peut lire sa carte mémoire sur l'ordinateur portable de





28

Thompson). Les narcos auraient-ils un rapport avec le Delight ? En réalité, pas du tout. Ils étaient simplement liés à des vampires mexicains. Thompson identifie facilement les morsures. Caractéristiques des grands reptiles, elles ne correspondent pourtant à aucune espèce connue. Très bizarre donc très excitant. Il n'y a pas eu d'injection de venin.

### **Aliive ?**

Si je le juge opportun, je ranime Kate, la fille dont le corps est entier. Elle gémit et se tortille sur son crochet. Thompson est formel : biologiquement, il est impossible qu'elle soit encore en vie. À peine consciente, incapable de prononcer la moindre parole, elle est au bout du rouleau.

## **6. COULOIR**

Sur le sol, les murs défraîchis et le plafond, des écla-boussures de sang séché. Ça a giclé de tous côtés. Trois des quatre portes du couloir sont équipées de grooms automatiques, c'est-à-dire qu'elles se referment d'elles-mêmes. La porte de la réserve, sur laquelle est fixé un petit écriteau Privé, en est dépourvue, mais elle est bloquée par quelque chose de lourd. La porte de derrière, une sortie de secours, ne s'ouvre que de l'intérieur.

## **7. RÉSERVE**

On accède à cette pièce par le couloir ou par l'atelier. La porte du couloir est bloquée par le corps d'une goule. Celle de l'atelier est à demi ouverte, mais on ne voit pas le cadavre depuis le seuil car il se trouve dans le renforcement de la pièce. La réserve est encombrée d'objets divers, pour la plupart volés aux clients tués dans le motel. Accroché au mur, en haut de l'escalier en ciment qui descend au sous-sol, le rouleau de corde utilisé par les goules pour remonter les cadavres de la fosse. Pas de système d'éclairage ni de torches électriques. Les vampires pas plus que les goules n'en ont besoin.

### **Le comptable**

Petit, gros, cheveux rares et filasse. Le logo du Delight est brodé sur la poitrine de son costume beige. Il est affalé au bas de la porte. Un carreau d'arbalète lui transperce le cou, un autre l'épaule gauche. Ce dernier le cloue au chambranle.

### **Résurrection**

Des ongles griffent le sol en ciment, on entend le crissement depuis le couloir. La goule ressuscite et avec un grognement de douleur, se libère du carreau qui la cloue au chambranle. Cette action lui prend un Tour et lui cause une Blessure. Elle se re-

lève (Tour 2), prête à attaquer (Tour 3), mais a toujours l'autre carreau en travers du cou et est trop enragée pour songer à l'en retirer. Cette plaie qui saigne abondamment lui inflige une Blessure par attrition à chaque Tour.

## 8. ATELIER

Éclairée par une ampoule nue et deux lucarnes, cette pièce crasseuse contient une chaudière rouillée, le vieux groupe électrogène qui éclaire le motel, la pompe qui l'alimente en eau, un établi sur tréteaux et des outils.

## 9. TANIÈRE

Dans toute la pièce, une odeur de sueur rance. Au fond, des matelas de paille rongés par la vermine. Devant, des tabourets et une table en bois, sur laquelle un prêtre albinos, en costume noir et col romain, est allongé. Il a un pieu planté à travers le cœur et les yeux grands ouverts (*voir illustration page suivante*).

### Aliive ? (bis)

Si je le juge opportun, le prêtre n'est pas tout à fait mort. Il n'y voit plus rien, vomit du sang noir mais trouve la force de répondre à quelques questions avant d'expirer. Il donne les informations que j'estime pertinentes à ce stade de la partie. Je le joue délirant, donc évasif et incohérent.

### Matériel

Autour de son cou, une croix en argent. Dans sa besace, deux cocktails Molotov, un talkie-walkie et une torche électrique. Dans l'une des poches intérieures de sa veste, une petite Bible.

## 10. CHAMBRES

Longée par une galerie ouverte (un avant-toit, pas de vitres), cette partie du motel est constituée d'un alignement de préfabriqués, numérotés de 1 à 6. Défraîchis et sales, ils contiennent chacun un lit double, un sofa, une commode et une petite salle de bains. Ils communiquent deux à deux par une porte qu'on peut verrouiller de chaque côté. Dans la chambre 10-5, une valise pleine de vêtements féminins est ouverte sur le lit. Ce sont ceux d'Angela Perkins.

## Amorce

Nouveau-Mexique, de nos jours. Les personnages voyagent en car en direction de Santa Fé. On est au cœur de la saison sèche. La morsure du soleil est féroce, l'air brûlant. Mis à part la route, le sable et la rocaïlle, il n'y a rien. De temps à autre, le car laisse derrière lui un cactus jauni ou un buisson desséché, mais c'est bien tout. Dans le lointain, des escarpements rocheux aux parois ciselées par l'érosion.

Dans l'après-midi, le vent se lève puis forcit. Un gigantesque mur de poussière se forme à l'horizon, on n'y voit presque plus rien. Impossible de continuer à rouler, Ponti arrête le véhicule. La situation n'est pas brillante : les téléphones ne captent rien, il n'y a pas de réserve d'eau et la tempête peut durer des heures. Tant qu'ils le peuvent encore, Ponti propose de rejoindre à pied le seul refuge à la ronde, le Delight. Tout le monde accepte.

Le motel est à moins d'un kilomètre mais le trajet s'avère éprouvant. La tempête est loin d'être à son apogée mais déjà, les tourbillons sont violents et l'air irrespirable. Malgré les vêtements dont ils se protègent la tête, les personnages mangent du sable par poignées. Le vent cingle les chairs et on n'y voit rien. Heureusement que Ponti connaît le chemin.

## MAINTENANT

À l'intérieur du *diner*, tout semble normal. L'assaut des chasseurs n'a pas dérangé la pièce. Les portes de la réception et du couloir se sont refermées d'elles-mêmes. Leurs carreaux, translucides mais pas transparents, ne laissent rien deviner du désordre et du sang. Quant au cadavre du cuisinier, il n'est pas visible depuis le hublot de la porte de la cuisine.

Les lieux sont étrangement calmes. Pas d'employés ni de clients, personne qui réponde aux appels. Sous l'effet des bourrasques, les néons clignotent, les objets vibrent, les murs tremblent, le plafond s'effrite. Dehors, derrière les vitres sales, la tempête obscurcit tout. Bientôt, lorsque le soleil se sera couché, les ténèbres seront complètes.

Quand je vois que les joueurs sont impatients d'explorer les lieux, je les laisse faire. Si je les sens



en demande de roleplay, Ponti temporise. Sans doute les hôteliers sont-ils en train d'effectuer les derniers préparatifs en prévision de la tempête. Partisan d'attendre qu'ils viennent à leur rencontre, il passe derrière le bar et sert à boire à qui veut. Après leur marche dans le désert, les personnages ont bien besoin de réhydrater. Cela leur laisse le temps de faire connaissance.

## Exploration

Le survival démarre lorsque les joueurs décident d'aller voir ce qui se passe dans le reste du bâtiment. Je ne leur montre pas le plan du Delight, cela les orienterait trop vite vers le sous-sol. Si le temps commence à se faire long mais que personne ne bouge, Kiki saute du sac de Banks et s'en va gratter à la porte du couloir. Il essaie de l'ouvrir mais le groom automatique est trop puissant pour lui. Si vraiment aucun PJ ne réagit, il parvient à passer la porte. On le retrouve dans le couloir, en train de laper le sang séché.

## PREVIOUSLY

Dans le motel, les personnages enchaînent les découvertes macabres. Je ne les aide pas à comprendre ce qui s'est passé avant leur arrivée, aux joueurs de rassembler les pièces du puzzle. Ou pas. Car après tout, ce scénario est un survival, pas une enquête. Cela ne m'empêche pas de garder bien en tête le déroulement de l'assaut pour rester cohérent dans mes descriptions :

- Wallace et son équipier garent leur 4x4 à 500 mètres du motel. Tandis que le chasseur fait le guet, le prêtre fixe deux pains de C4 à la citerne de fioul. Puis ils entrent par le *diner*. Coup de chance, personne n'est là pour les accueillir. Ils se séparent.
- Wallace débusque le comptable. La goule fuit précipitamment la réception, laissant la pièce en désordre. Dans le couloir, le chasseur lui tire un carreau dans le cou. Du sang gicle. Le comptable entre dans la réserve. Wallace le rattrape, lutte, tire un second carreau qui l'achève et cloue son cadavre à la porte. Le chasseur allume sa torche et descend l'escalier. Il ne perd pas de temps à détruire la goule, c'est le boulot du prêtre.

- Ce dernier ne chôme pas. Tandis que son patron passe par le couloir, il entre dans la cuisine et lance un cocktail Molotov au visage du cuisinot. Celui-ci plonge la tête dans son évier pour éteindre les flammes, en vain. Le prêtre pousse jusqu'à la tanière, où il est surpris par une troisième goule. Elle se saisit de son pieu, le retourne contre lui et lui transperce le cœur.
- La goule attrape un pied de biche dans l'atelier et se précipite au sous-sol pour arrêter Wallace. Le chasseur tire plusieurs carreaux mais rate. La goule lui casse le bras puis la jambe, avant de basculer avec lui dans la fosse. Wallace dégaina sa hache, la tue et la finit au pieu.

## HUIS CLOS

Pour que le scénario fonctionne, il est nécessaire que les personnages restent dans le motel. Sortir dans la tempête est une folie. La visibilité est nulle. Les rafales de sable, de cailloux et de débris infligent des Blessures par attrition. S'entêter relèverait du suicide.

### Chambres

On peut néanmoins rejoindre les chambres par la galerie. Sous plusieurs épaisseurs de vêtements, l'aller retour inflige une Blessure par attrition, plus si les personnages sont mal protégés ou s'ils restent trop longtemps dehors.

### Voiture

La berline d'Angela Perkins, une Ford un peu fatiguée, est garée devant sa chambre (les Écossaises sont arrivées en stop). Elle n'est pas en état de rouler car elle a été sabotée par les goules. C'est leur tactique habituelle pour s'assurer que leurs victimes ne s'échappent pas. Le véhicule pourrait être réparé, mais pas en pleine tempête.

### Gestion

La voiture et les chambres sont un cul-de-sac narratif car il ne s'y passe rien de très intéressant. Si les personnages s'y retranchent en début de scénario, la tempête arrache la toiture des préfabriqués et les démantibule un à un. Les débris s'écrasent sur la voiture, dont le pare-brise, les vitres et le toit sont enfoncés. Il faut évacuer d'urgence et revenir au *diner*. Si les personnages s'y réfugient après avoir exploré le motel, je peux me permettre d'attendre que la tempête se termine. Lorsqu'ils émergent, il fait nuit. Les goules, ressuscitées mais plus enragées, sortent du *diner*, tandis que les vampires rampent déjà sur le toit des chambres.

## ÉVÉNEMENTS

Les initiatives des joueurs structurent la partie. Idéalement, ils explorent le motel, combattent les goules puis descendent dans l'ancre des vampires. De mon côté, je dispose d'une poignée d'événements, que j'utilise pour orienter le jeu, faire diversion ou inciter des joueurs trop attentistes à l'action.

### Les goules

Je déclenche la résurrection des goules au moment que je juge opportun, souvent lorsque je sens que la tension retombe ou que les personnages s'apprêtent à descendre au sous-sol. Selon leur nombre et les armes dont ils disposent, je ranime les goules en simultané ou en décalé, voire n'en ressuscite qu'une. Je garde à l'esprit que le comptable est, attrition oblige, plus faible que le cuisinot.

### Angela Perkins

Afro-américaine corpulente, la trentaine, en robe rouge. Les personnages la rencontrent dans sa chambre, les toilettes ou n'importe quel endroit qui m'arrange. Selon mes besoins, elle a survécu et se cache, ou a été tuée par Wallace d'un carreau dans l'œil. Si elle est en vie, elle peut remplacer un PJ mort et/ou renseigner les joueurs sur l'attaque du motel, à laquelle elle a assisté.

### Salva Ponti

Le chauffeur peut relancer l'action en explorant des lieux dans lesquels les joueurs ne voudraient pas aller, le sous-sol ou la chambre froide notamment. Aiguillonné par sa mauvaise conscience, il veut découvrir ce qui se trame dans le motel. Il fait rebondir la partie sur le mode de l'événement terrifiant (égo-gorgé par une goule), de la confession (il avoue qu'il rabattait des clients vers le *Delight*) ou de la crise d'hystérie. Dans ce dernier cas, il essaie de sortir dans la tempête pour rejoindre son car (mort assurée) ou va dans l'atelier éventrer la canalisation qui relie la cuve au générateur. Il veut enflammer le fioul pour détruire le motel.

### Kiki

Le chien de Banks est bien pratique pour relancer le jeu. Du genre à s'enfuir ou à aboyer au plus mauvais moment, il peut conduire les joueurs vers le sous-sol ou des cadavres qu'ils n'auraient pas encore découverts. S'il disparaît, Banks voudra absolument le retrouver, quitte à prendre des risques inconsidérés.

### Kate Fillan

Si elle est vivante et que les joueurs n'ont pas jugé bon d'abréger ses souffrances dans la chambre



132

froide, elle peut se transformer en vampire. S'ils l'ont achevée mais ont omis de lui transpercer le cœur, elle peut ressusciter façon goule.

### Le talkie-walkie

Wallace et les personnages peuvent entrer en communication par l'intermédiaire du talkie trouvé dans la besace du prêtre. Si les joueurs ne l'ont pas encore découvert mais que je juge opportun qu'ils le fassent, l'appareil se met à grésiller.

L'attitude de Wallace dépend du roleplay des joueurs et de ce que j'estime le plus intéressant pour le jeu. Grièvement blessé, il peut se révéler incohérent, au moins lors du premier contact. Il chantonne « *Bring me sunshine in your smile, bring me laughter all the while* ». Les personnages reconnaissent les paroles d'une chanson interprétée par Willie Nelson.

Wallace peut appeler à l'aide. Il se présente comme le dernier rempart de l'humanité contre les horreurs vampiriques et explique sa situation. Il ne mentionne pas les pains de C4, son ultime atout, mais supplie les joueurs de venir l'aider à sortir de la fosse.

Il peut ordonner aux personnages de venir le chercher en leur faisant du chantage au C4. Agressif et ordurier, il insiste sur le fait qu'il n'a rien à perdre et est décidé à aller jusqu'au bout. Ceux qui ne sont pas avec lui sont contre lui, donc dans le camp des vampires. Ils méritent la mort.

## Sous-sol

À un moment ou un autre, les personnages descendent l'escalier de la réserve vers le sous-sol (non représenté sur le plan). S'ils s'y refusent, ce sont les vampires qui montent les chercher.

### La caverne

Les marches en ciment ne sont pas éclairées. Elles s'enfoncent dans les ténèbres et débouchent dans une vaste caverne naturelle, agrandie de main d'homme. L'air est humide et glacial, l'obscurité quasi-totale. Une torche électrique allumée git dans une flaqué. Le sol de glaise est immergé par endroits. Étayés par des traverses en bois, les murs argileux ont la couleur du charbon. Le plafond est tapissé de cocons organiques blanchâtres, desquels suinte un liquide poisseux.

### La fosse

Au centre de la caverne, une fosse circulaire sert de garde-manger aux vampires. Elle est grande, envi-

ron 4 m de diamètre pour 5 de profondeur. Ses parois de terre sont friables et n'offrent aucune prise. Au bord, une arbalète à répétition et un stetson.

### Wallace

Au fond de la fosse, vauté dans la boue, le dos calé contre la paroi, Wallace mâchonne un cigare éteint. Bras droit désarticulé, fracture ouverte à la jambe gauche et douleurs thoraciques, il respire difficilement. Près de lui, le squelette de la troisième goule, en salopette, un pieu en travers des côtes.

Dans les poches de son gilet, un Zippo, des cigares humides, le détonateur et les clés du 4x4. À portée immédiate de sa main gauche, dissimulée dans la boue, sa hache. Le pied de biche de la goule doit lui aussi se trouver quelque part dans la vase, mais il ne sait pas trop où.

Au mieux, il discute avec les personnages de la façon de le sortir de son trou puis de régler leur compte aux vampires. Au pire, il sort son détonateur et menace de tout faire sauter. Si quelqu'un descend dans la fosse avec l'intention de le tuer, il vend chèrement sa peau.

### Les vampires

Quand je juge que le moment est opportun, de longues griffes aiguisées déchirent une membrane laiteuse. Un grand corps blanchâtre s'extrait d'un cocon pour disparaître aussitôt dans l'obscurité. Il s'agite, siffle, feule, grogne. On ne distingue rien de plus précis que des yeux incandescents et des crocs acérés. Ce premier vampire peut être rejoint par d'autres. Ils émergent un à un de leurs cocons, à mesure de mes besoins narratifs.

## Climax

Agressifs et assoiffés de sang, les vampires se jettent sur les personnages et les poursuivent jusque dans le motel, dont je révèle à ce moment le plan détaillé.

## COMBAT

Je mène le climax tambour battant. Dès qu'un joueur a l'impression que son personnage est à l'abri, je le débusque avec un vampire. Si je veux mettre la pression sans risquer de blesser de PJ, je sacrifie un PNJ. L'important est que l'aube n'apparaisse pas comme une option viable car cela casserait le rythme de la partie. C'est maintenant qu'il faut se battre !

### Prédateurs

Les vampires sont forts et intelligents. Ils peuvent défoncer des portes ou des cloisons, ne tombent pas dans les traquenards grossiers qu'on leur tend, usent de leur capacité à se déplacer sur les murs et au plafond pour surprendre leurs proies, et sont capables de pister un humain à son odeur (surtout s'il saigne).

### Vampirisation

Quand un vampire ne tue pas sa victime avant de boire son sang, il arrive qu'elle se transforme (décision narrative). L'apparition des crocs et des griffes ne prend qu'un Tour. Yeux rouges, dépilation et autres mutations suivent plus tard. Si la victime est un PJ, elle vire PNJ mais le joueur continue de l'interpréter. Ses statistiques sont désormais celles des vampires, moins la photosensibilité.

### Cocktails Molotov

On les lance sous Corps. Procédure d'attaque standard, qui si elle réussit produit des dommages initiaux ordinaires, prolongés ensuite par des brûlures. L'essence enflammée colle à la peau et inflige 2 Blessures par Tour. Pour éteindre les flammes, il faut sortir dans la tempête ou se rouler 2 Tours dans la boue du sous-sol. À défaut, on continue de brûler.

### Arbalète

Cette arme à répétition a été spécialement fabriquée pour Wallace. Son barillet peut contenir une dizaine de carreaux, il n'en reste que quatre. Si on l'utilise sans Tir, elle est moins précise : pas de heartshot.

### Foi

Un vampire peut être tenu à distance par la foi. Il faut brandir devant lui un symbole religieux (la croix du prêtre, sa Bible) et faire un jet d'Esprit. S'il est réussi, le vampire ne peut avancer vers le personnage tant que ce dernier maintient sa concentration. L'échec est définitif : quiconque rate un jet de foi face à un vampire ne peut plus le repousser d'ici à la fin du scénario.

### SORTIE

En remontant du sous-sol, les personnages constatent que la tempête a faibli. Le vent est moins fort, il est désormais possible de sortir sans risquer d'attrition. Mais il fait nuit, ce qui signifie que les vampires peuvent poursuivre les fuyards à l'extérieur. Le souci est qu'ils sont moins impressionnants à découvert. Ils font plus d'effet à ramper au plafond qu'à courir dans le sable, situation dans laquelle ils frisent le ri-

dicule. Ils gagnent donc à rester dans le motel, leur repaire. Ce n'est pas le cas des personnages fraîchement vampirisés, simples humains dotés de griffes et de crocs. À eux de poursuivre les PJ dehors.

### Renforts

Si j'ai besoin d'un antagoniste de plus, la quatrième goule, une maigre femme d'une cinquantaine d'années, arrive au volant d'un petit camion aux couleurs du Delight. Elle sort de la cabine une batte métallique à la main. En pleine possession de ses moyens (pas enragée car pas ressuscitée), elle fait des dommages ordinaires.

### Boum !

L'explosion du motel constitue un excellent final pyrotechnique. Il n'en faut pas beaucoup pour que Wallace fasse tout sauter. Si on le laisse croupir dans sa fosse, s'il pense qu'il n'a aucune chance de survivre, s'il sent qu'on essaie de l'embrouiller, il appuie sur le bouton. Les joueurs ont quelques Tours pour évacuer avant que l'explosion ne pulvérise le Delight. L'onde de choc est suivie d'un déluge de débris enflammés. Les personnages qui n'ont pas eu le temps de s'écarter subissent des dommages (règle des accidents).

### Plan B

Si les joueurs veulent faire sauter le motel mais qu'ils n'ont pas le détonateur et que Wallace n'est plus là pour appuyer sur le bouton, il leur reste la méthode Ponti : éventrer la canalisation de fioul et y mettre le feu. Mission suicide, il va de soi.

### GÉNÉRIQUE

Les survivants, s'il y en a, s'éloignent sur la route en direction de Santa Fé. Ils sont à pied, dans le camion du Delight ou peut-être le 4x4 de Wallace. En musique de fond, *Bring me sunshine*.

### Stinger

Si le motel a explosé, j'ajoute une séquence post-générique. La nuit suivante, le ciel est clair, la lune pleine. Une petite brise souffle sur les ruines encore fumantes du Delight. Soudain, une main griffue surgit de terre. Un vampire, de préférence Wallace ou un personnage vampirisé durant le climax, émerge des décombres. Il titube. Si la quatrième goule n'a pas réapparu plus tôt, elle l'attend sur le bord de la route, devant le camion du Delight.

# SCÉNARIO

Prévu pour s'insérer dans la campagne Deadline, ce scénario prend place après 2046, alors que les personnages sont des membres influents de la FEA. En se portant au secours d'une jeune femme, ils vont devoir lutter contre un risque biologique majeur alors qu'un scandale les touchant indirectement risque d'éclater. Le final les confrontera à une communauté reposant sur un paradis artificiel et dangereux.

Par défaut, nous partirons du principe que ce scénario se déroule à Los Angeles. Toutefois, il peut être facilement transposé dans n'importe quelle ville américaine (voire même en-dehors du sol américain) moyennant quelques aménagement. En modifiant ainsi le contexte, l'insertion au sein de la campagne peut se retrouver facilité.

scenario deadline



SOUVENIRS,  
SOUVENIRS

illustrations : Julien «J2» De Jaeger

par Laurent Devernay

## /QUOI DE NEUF ?

Les personnages ont réussi à faire leurs preuves au sein de la FEA, au point de presque faire oublier les pistons qui leur ont permis d'acquérir leur position actuelle. Pour faire accepter cette fédération par le grand public, son président met l'accent sur des actions bénéfiques à l'échelle locale. Depuis l'annonce de la Deadline, la consommation de drogues est montée en flèche. La FEA tente donc tant bien que mal d'y remédier, travaillant main dans la main avec les organismes gouvernementaux pour démanteler les réseaux de trafiquants et sensibiliser la population aux risques.

### JOURNAL DE IAN DE RADIO FEA

Bonsoir à tous,  
La ville de Los Angeles est aujourd'hui gravement touchée par une nouvelle substance appelée bliss. Celle-ci provoque un effacement progressif et irréversible des souvenirs. Il est du devoir de la FEA de vous mettre en garde contre les dangers de cette drogue. Soyez assurés que la fédération fait actuellement tout ce qui est en son pouvoir pour venir à bout de ce fléau.  
Pour plus d'informations, nous laissons la parole à Jonas Reynolds, président de la société Pharmatech.

## /POSER LES /FONDAMENTAUX

Afin de donner tout son impact à ce scénario, il est préférable de développer Pharmatech, son dirigeant Jonas Reynolds et son épouse Amy au cours des scénarios précédents. Voici l'occasion pour les personnages de se lier à un homme de leur âge lui aussi étroitement lié à la FEA. Ils pourraient même être amenés à collaborer avec lui.

Les personnages vont devoir utiliser tous les moyens à leur disposition pour détruire le réseau distribuant la bliss à Los Angeles. Leur moralité sera mise à l'épreuve face à un choix cornélien dont les conséquences pourront être désastreuses pour la FEA. Le bien de tous doit-il vraiment primer sur celui d'un individu?

Dans la dernière partie du scénario, ils seront face à la source de leurs problèmes. Leur attitude et Il est probable que les conséquences de certaines décisions prises au cours de ce scénario poursuivent les personnages jusqu'à la fin de la campagne.

## /LA BLISS

Le processus de fabrication de cette drogue a été mis au point par l'ancien biologiste Lucius Zane. Celle-ci, suivant la dose prise, provoque la perte immédiate d'un nombre plus ou moins important de souvenirs. Pour fuir le quotidien et la menace de la Deadline, nombreux sont ceux qui en consomment, généralement par petites doses régulières. L'effacement progressif de pans réduits de la mémoire semble provoquer chez la plupart des utilisateurs une addiction. Plus rares sont ceux qui souhaitent directement tout oublier en prenant directement (par aspiration) une grande dose de bliss. Difficile d'estimer le nombre de consommateurs dans Los Angeles mais les bénéfices sont suffisants pour Lucius ait dû s'entourer d'une garde armée pour se protéger.

# CECI N'EST PAS UNE ENQUÊTE

## SCÈNE I JEUNE FEMME EN DÉTRESSE

.....

Le principe même de **Deadline** est de fournir aux joueurs des personnages influents directement impliqués dans un organisme aux moyens presque illimités : la FEA (Fédération des États Alliés). Il n'est donc pas dans leurs attributions de mener une enquête voire une aventure comme ce pourrait être le cas dans des jeux plus «classiques». A partir d'un nom, d'une empreinte, d'un échantillon quelconque ou d'un numéro de téléphone, ils seront en mesure d'obtenir de nombreuses informations. Si ce n'est pas le cas, ils trouveront facilement quelqu'un pour le faire à leur place. De même, s'ils ont besoin d'une intervention musclée, ils pourront facilement disposer des ressources nécessaires.

En conséquence, ce scénario se focalise plus sur des choix que sur le déroulement d'une enquête à proprement parler. Chaque scène va confronter le groupe à une situation à laquelle ils vont devoir réagir pour parvenir à leurs fins. Rien ne leur est imposé mais les conséquences seront bien entendu différentes.

Le premier est explicite et demande de choisir de révéler une information compromettante ou non. Si celle-ci est connue du public ou des autorités, la FEA en subira le contrecoup. Pour qu'elle ne s'ébruite pas, il faudra réussir à corrompre celui qui détient l'information ou le convaincre de la garder pour lui. Les personnages devront de plus vivre en portant ce secret... et en sachant pertinemment qu'un secret ne le reste pas éternellement.

La seconde situation est également assez délicate. Pour obtenir des renseignements d'un individu quasiment intouchable, il faudra probablement manœuvrer en finesse. Sinon, les conséquences seront douloureuses.

Le dernier choix semble être le plus simple. Il s'agit d'obéir aux ordres de retirer la *bliss* du marché en éliminant celui qui la produit. Malheureusement, là encore, il en résultera des effets néfastes.

*Ignorance is the parent of fear.  
Moby-Dick, Herman Melville*

De passage à Los Angeles, les personnages découvrent l'épouse du président de Pharmatech, Amy Reynolds, en piteux état. Complètement affolée, elle semble avoir perdu la mémoire. A l'hôpital, ses sauveteurs se retrouvent dans une situation embarrassante qu'ils vont devoir traiter avec efficacité.

### LES ENJEUX DE LA SCÈNE

Il s'agit tout d'abord de l'occasion de venir au secours d'un proche d'un membre influent de la FEA. Ceci amène à une piste sur un revendeur de *bliss* mais aussi au risque que des informations compromettantes pour Pharmatech et la FEA ne se répandent. Les personnages vont à bien des égards se retrouver dans une situation peu enviable. Leur décision sera dans tous les cas lourde de conséquences. Au MJ de savoir mettre en scène celles-ci, en les distillant au fil de la campagne.

### AMY REYNOLDS

Les personnages ont déjà eu l'occasion de rencontrer cette charmante trentenaire à de nombreuses reprises. Elle est l'épouse de Jonas Reynolds, président de la société Pharmatech. Elle accompagne donc son mari aux soirées de bienfaisance et autres galas auxquels la FEA et les sociétés qui y sont rattachées prennent part. Malheureusement pour elle, tout ne se passe pas si bien que ça et elle est en particulier victimes de violences conjugales. C'est pourquoi, grâce au contact donné par une amie, elle s'est procuré une grande dose de *bliss* pour tout oublier. Cette solution radicale lui est apparue comme la seule qui lui restait.

### JONAS REYNOLDS

Le président de Pharmatech a le profil typique du golden boy. Jeune, arrogant et extrêmement doué en affaires, il a obtenu richesse et pouvoir par ses propres moyens. Il apparaît charismatique et sait se montrer attentionné pour tous. Il nourrit cependant des pulsions violentes dont son entourage fait les frais tout en faisant leur possible pour en dissimuler les conséquences au grand public.

## PHARMATECH

---

Cette société pharmaceutique fut fondée par Jonas Reynolds en personne il y a cinq ans de cela. Son ascension a été foudroyante grâce à des investissements et des rachats avantageux. Un mélange de chance et de sens des affaires lui ont permis de se faire une place parmi les sociétés les mieux cotées en bourse et d'être rattachée à la FEA.

## RENCONTRE FORTUITE

---

C'est lors d'un passage à Los Angeles que les personnages remarquent un attroupement au niveau d'un trottoir. Là, les piétons se sont rassemblés en masse autour d'une jeune femme ayant l'air complètement perdue. Sa beauté naturelle n'est guère mise en valeur par ses cheveux ébouriffés. L'ayant déjà croisée à plusieurs reprises, les personnages reconnaissent facilement Amy Reynolds. L'air hagard, elle ne semble pas réaliser où elle se trouve et demande de l'aide aux passants qui préfèrent s'éloigner d'elle par précaution. Certains murmurent qu'il s'agit probablement d'une droguée. Si les personnages viennent à sa rencontre, elle ne semble pas les reconnaître mais leur demande toutefois de lui venir en aide, comme elle le ferait avec n'importe qui. Elle demande désespérément où elle se trouve et, plus inquiétant, qui elle est. Quelques instants plus tard, un agent de police s'approche pour en savoir plus et éloigner les curieux.

Amy semble avoir complètement perdu la mémoire et ses symptômes rappellent curieusement la maladie de la mémoire, apparue récemment. Les premiers symptômes sont une disparition de la mémoire à court terme et des phases de désorientation. En 48h seulement, l'ensemble des souvenirs disparaissent. Elle est transmise par le sang et la salive. Des cas sont apparus un peu partout dans le monde et les autorités ont été formées pour reconnaître les symptômes et isoler les malades. En l'absence d'un vaccin (pour l'instant), il s'agit de la seule solution pour juguler la propagation de ce mal étrange et à ce jour encore inexpliqué. En conséquence de tout cela, le policier recommande d'accompagner la jeune femme à l'hôpital le plus proche pour qu'elle y soit examinée.

## DIAGNOSTIC

---

A l'hôpital, Amy est isolée des autres patients et rapidement confiée à un médecin, Samuel Harper (**Compétences : Psyché 3, Médecine 3 et Aspect : Négociateur 3**), pour subir les examens d'usage.

Pendant ce temps, son mari doit être prévenu au plus vite. Si cela ne vient pas à l'esprit des personnages, c'est directement l'hôpital qui s'en charge. En à peine une demie-heure, Jonas Reynolds arrive sur place, visiblement bouleversé et affolé. Reconnaisant les personnages, il s'adresse directement à eux pour savoir ce qui se passe. Il est visiblement choqué d'apprendre ce qui arrive à son épouse. **Un jet de Psyché -2d** permet de déceler qu'il semble même très embêté par toute cette histoire.

Le docteur Harper, une demie-heure plus tard, demande à voir les personnages directement. Jonas semble surpris d'être laissé de côté et apparaît de plus en plus anxieux. Dans une salle de diagnostic déserte, le médecin informe les personnages qu'Amy est bien atteinte par la maladie de la mémoire et qu'il est déjà trop tard pour la soigner. La plupart de ses souvenirs ont définitivement disparu. Après un court silence, il reprend la parole pour annoncer que les examens ont révélé autre chose. Le corps de la patiente portait de nombreuses contusions au niveau du dos et des jambes. Une radio a permis de mettre en évidence plusieurs fractures plus ou moins bien soignées, dont certaines assez récentes. Ceci laisse penser qu'elle a été régulièrement battue au cours des dernières années. Le responsable serait selon toute vraisemblance son mari.

Samuel Harper regarde alors directement le personnage qui semble le plus influent du groupe. La loi l'oblige à signaler ce qu'il a découvert directement à la police pour qu'une enquête soit menée à ce propos. Toutefois, il n'est pas exclu qu'un arrangement qui puisse arranger tout le monde soit trouvé avec la FEA. Des subventions conséquentes pour l'hôpital pourraient éviter qu'un scandale n'éclate et ne vienne nuire à la réputation de Pharmatech et de ses alliés. Le médecin laisse aux personnages le temps d'y réfléchir. Il doit immédiatement s'entretenir avec Jonas pour lui poser quelques questions.

Au fil de la discussion entre les deux hommes, il apparaît qu'Amy ne présentait aucun symptôme particulier au cours des derniers jours. Rien ne semblait la prédisposer à être ainsi frappée par la maladie de la mémoire alors que celle-ci met généralement 48h pour agir à plein effet. Pour Jonas, la vérité s'impose alors et il en fait part aussitôt. Pour avoir agi aussi rapidement, la maladie a dû être inculquée par le biais de cette nouvelle drogue appelée bliss.

En fouillant le sac d'Amy, il est effectivement possible de trouver entre autres son porte-monnaie, ses papiers d'identité, son téléphone portable, un papier chiffonné portant le nom d'un certain Mike ainsi qu'une adresse mais aussi un petit sachet contenant une fine poudre grise. Après quelques tests, il est confirmé qu'il s'agit bien d'un échantillon de *bliss*. D'autres infimes particules peuvent être trouvées sur Amy.

Jonas semble persuadé que quelqu'un a forcé sa femme à prendre cette drogue pour lui nuire en raison de sa lutte très médiatisée contre cette drogue. Les révélations du médecin laissent penser qu'elle avait de bonnes raisons de vouloir tout oublier de sa vie.

Le supérieur des personnages à la FEA, Joshua Bones, les contacte pour leur faire savoir qu'il a été informé par l'hôpital du cas d'Amy. Seul les personnages sont pour l'instant au courant des traces de violence découvertes par le médecin. Bones souhaite qu'ils mettent à jour le réseau de distribution de cette drogue et y mettent fin. Actuellement, cette enquête a été confiée à Jonas Reynolds mais semble piétiner. L'implication de sa femme le rend inapte à poursuivre dans cette voie. L'une des priorités des personnages sera d'ailleurs de découvrir d'éventuels liens entre la *bliss* et Jonas voire directement entre cette drogue et Pharmatech. En effet, des soupçons commencent à prendre forme parmi les pontes de la FEA.

Il reste également aux personnages à décider de ce qu'ils vont faire de la demande du docteur Harper. Les soins prodigués à Amy peuvent être un bon prétexte pour négocier une subvention pour l'hôpital. Si les sévices imposés à la jeune femme par son mari sont révélés, Pharmatech ne se relèvera que difficilement de scandale et la FEA en pâtira également. De plus, une telle révélation risque de compliquer leur recherche des liens entre la *bliss* et Jonas et sa société. Peut-être les personnages trouveront-ils une solution supplémentaire pour gérer ce dilemme?



## Scène 2

.....  
*If ignorance is bliss,  
then knock the smile off my face  
Settle for nothing, Rage Against the Machine*

A partir des indices récupérés parmi les affaires d'Amy Reynolds, les personnages vont devoir reconstituer la piste qui va les mener aux fabricants de la *bliss*.

### LES ENJEUX DE LA SCÈNE

L'esprit de déduction des personnages ainsi que leur façon de mener un interrogatoire vont être mises en avant. Il n'y a pas de véritable lien entre Jonas Reynolds (ou Pharmatech) et la drogue commercialisée sous le nom de *bliss*. L'incident concernant Amy Reynolds, si elle sert d'amorce à l'intrigue, n'est qu'une fausse piste pour cet aspect de l'enquête. Celle-ci devra se faire autant que possible à l'insu de son mari. Celui-ci, selon la tournure prise par la première scène, aura de toute façon bien d'autres soucis en tête.

### MIKE HIGGINS

Le fournisseur de Mme Reynolds est un jeune fils de riche. Profitant sans vergogne de la fortune de ses parents, il occupe un luxueux loft en plein centre-ville et agrmente son temps libre en fournissant d'autres nantis en substances diverses et illégales. Arrogant, il agit en toute impunité et n'hésite pas si besoin à recourir à son père magistrat pour se sortir de situations délicates. Il se croit donc tout permis et se permet souvent d'agir ouvertement. En parallèle, il poursuit de loin ses études. Là encore, ses parents étant parmi les plus grands bienfaiteurs de son université, il n'a pas trop de souci à se faire concernant sa scolarité. Son petit commerce lui a permis de se rapprocher d'un gang de motards. Ceux-ci, les Bastards, lui sont redevables. S'il le leur demande, ils pourront s'en prendre à d'éventuels fouteurs cherchant à s'immiscer dans ses affaires. Leurs méthodes de prédilection dans ce genre de situation sont le passage à tabac et les drive-by (passage en moto ou voiture pour tirer sur une ou plusieurs cibles, avec souvent des dommages collatéraux). Mike n'hésitera pas à faire appel à eux pour s'il éprouve le besoin de se venger.

**Compétences : Psyché 4, Manipulation 3 et Aspect : Protégé par son père 3, Allié des Bastards 2, Pourri 3.**

### UNE PREMIÈRE PISTE

Un bon point de départ pour remplir la mission confiée par Joshua Bones est de commencer par s'intéresser aux affaires d'Amy Reynolds contenues dans son sac à main. Ce contenu a déjà été détaillé précédemment. Les objets les plus importants restent le sachet contenant des traces de *bliss*, le mot chiffonné et le téléphone portable.

Difficile de trouver des empreintes directement exploitables sur le sachet.

Le mot porte seulement un nom (Mike) et une adresse. Mike n'est autre que Mike Higgins, celui qui a fourni la drogue à Amy. L'adresse n'est pas celle de son appartement mais celle où il retrouve généralement ses clients. Après vérification, il s'agit d'un café sur une avenue en plein centre.

A partir du téléphone, les personnages peuvent consulter les derniers numéros appelés ou ayant appelé. Une personne en particulier semble avoir appelé à de très nombreuses reprises au cours des derniers jours. Elle figure bien dans le répertoire de l'appareil, sous le nom de Kathy. Il s'agit seulement d'une camarade d'Amy allant au même cours de yoga qu'elle. Aucune piste concrète, donc. Si les personnages cherchent malgré tout à la rencontrer, elle accueille avec stupeur la révélation de ce qui est arrivé à Amy. En la pressant un petit peu (Persuasion, Intimidation), il est possible d'apprendre qu'elle a mis en contact son amie avec un dénommé Mike Higgins. Elle recherchait en effet une drogue en particulier, même si elle ne voulait pas révéler laquelle.

De son côté, Jonas n'a vu aucun signe avant-coureur chez son épouse. Elle est persuadée qu'elle ne prenait pas de drogue et qu'elle n'a pu qu'y être forcée par une personne mal intentionnée cherchant à lui nuire. Même interrogé par la police, il se tiendra à cette version des faits.

Faute de mieux, les personnages vont donc pouvoir aller faire un tour au café indiqué sur le mot dans l'espoir que le dénommé Mike puisse leur en apprendre un peu plus. L'endroit s'appelle Roger's, du nom de son gérant, Roger Mc Kay. Ce gros barbu de cinquante ans est légèrement efféminé. Son échoppe est composée d'une dizaine de tables et d'un comptoir. Elle semble récente et même cossue. La clientèle est plutôt jeune, essentiellement composée d'étudiants. L'unique serveuse, Stacey, est à peine plus âgée que ceux qu'elle sert mais trahit par son visage fatigue et

lassitude. Roger et elle connaissent une poignée d'habitues ayant pour prénom Mike. Une description ou une photo d'Amy dissipent leurs doutes. Ils ne l'ont vue qu'une fois ici, hier après-midi. Elle avait effectivement rendez-vous avec un dénommé Mike qui fait partie de la clientèle régulière. Son nom de famille ne leur est pas connu mais il suffit selon eux d'être patient car il passe trois ou quatre fois par semaine.

Alors que les personnages repartent ou si elle est sûre de ne pas être entendue ou vue par son patron, Stacey a davantage d'informations à fournir. Elle sait qu'il s'appelle Mike Higgins et qu'il s'adonne à des activités peu recommandables. Elle l'a déjà vu se faire remettre de l'argent contre des pilules ou des sachets contenant des substances suspectes. Son père est quelqu'un de très en vue même si elle a oublié quelle est au juste sa profession. Elle peut fournir le numéro de téléphone de Mike.

### L'ÉTAU SE RESSERRE

Les personnages peuvent attendre Mike directement au café. Il ne tarde effectivement pas à arriver. A partir de son nom complet fourni par la serveuse, ils peuvent probablement se débrouiller pour obtenir son adresse complète voire même son casier judiciaire. Celui-ci est désespérément vide grâce à l'intervention de son père. Il faudra chercher directement dans les journaux pour découvrir des articles le concernant. L'un d'entre eux en particulier décrit comment le fils prodigue d'un magistrat renommé a été arrêté pour possession de drogues (puis relâché sans poursuites juridiques). Reste alors à découvrir son lien avec Amy. Pour cela, l'intimidation et une certaine maîtrise des techniques d'interrogatoire (compétence Persuasion) seront utiles. Mike est dans un premier temps réticent mais peut finir par avouer afin qu'on le laisse tranquille. Il est persuadé que personne ne pourra lui tenir rigueur pour ses actes. Ainsi, il révèle qu'il a effectivement vendu de la *bliss* à Amy Reynolds pas plus tard qu'hier, lors de leur rencontre au café. Il ne l'avait jamais vue jusque-là. C'est une amie commune qui les a mis en contact. Celle-ci n'est autre que Kathy, qui avait régulièrement appelé Amy très récemment, comme le montre le portable de cette dernière.

## NON RÉCOLTE CE QUE L'ON SÈME

Si les personnages ont recours à la violence ou à la menace, le jeune homme n'hésitera pas longtemps à faire appel à ses alliés des Bastards. Il est possible que le nom de l'une des personnes impliquées dans l'enquête ait été évoqué. L'un des personnages a pu montrer la carte prouvant son appartenance à la FEA ou se présenter par simple courtoisie. Celui-ci subira alors une attaque des motards. Dans sa voiture à un feu rouge ou en sortant d'un restaurant, il verra (peut-être trop tard) un motard arriver sa hauteur, une arme à la main, et ralentir avant de faire feu. Il parviendra peut-être à éviter les tirs mais les balles perdues pourront avoir des conséquences tragiques. Si la cible était accompagnée, il est probable que les autres personnes n'aient pas d'aussi bons réflexes.

Il peut donc s'agir au final d'une scène dure et tragique qui peut même paraître injuste. Son intérêt est néanmoins de donner une nouvelle dimension à l'enquête des personnages. Il semble qu'ils aient dérangé la mauvaise personne. Ils vont donc pouvoir en parallèle essayer de découvrir de qui il s'agit. En remontant la piste des Bastards, ils vont se faire là des ennemis redoutables et violents. En mettant à jour le lien qu'ils entretiennent avec Mike Higgins, les personnages pourront espérer faire tomber celui-ci pour de bon. Les accusations seront trop importantes pour que son père puisse espérer y faire quoi que ce soit.

Une fois le dealer trouvé, il ne reste plus qu'à lui faire avouer qui lui fournit la *bliss*. Celui-ci répond au nom de Lucius Zane. Mike le décrit comme un hippie sur le retour qui fabrique probablement son matos dans sa cave. Lucius vient généralement en personne lui apporter ce dont il a besoin. Au passage, il essaie toujours de le convaincre de rejoindre sa communauté d'illuminés.

## Scène 3

.....  
*There was never any good old days  
They are today, they are tomorrow  
It's a stupid thing we say  
Cursing tomorrow with sorrow  
Ultimate, Gogol Bordello*

Les personnages atteignent enfin leur objectif. Ils se retrouvent confrontés à un mode de vie alternatif, directement né de la menace de la Deadline.

### LES ENJEUX DE LA SCÈNE

La piste de la bliss permet de remonter jusqu'à son créateur, Lucius Zane. Celui-ci n'est pas véritablement animé de mauvaises intentions mais a préféré utiliser son génie pour permettre à d'autres de fuir le quotidien et le poids du lendemain. Appuyés par la FEA, les personnages sont libres de décider comment réagir. Ce choix peut paraître relativement facile mais risque de chambouler la vie de nombreuses personnes.

### LUCIUS ZANE

Cet américain d'âge moyen avait tout pour réussir. Employé dans un laboratoire pharmaceutique concurrent de Pharmatech, ils participaient aux recherches ayant pour but de découvrir un vaccin ou même un remède pour la maladie de la mémoire. Au cours de celles-ci, opprimé par des problèmes personnels et subissant comme les autres la menace de la Deadline, il réalisa que cette maladie était d'un certain point de vue une bénédiction. Plutôt que de gâcher les années qui restent à cause d'une menace inévitable, pourquoi ne pas tout oublier et repartir de zéro? Dans les conditions actuelles, qui ne donnerait pas tout pour passer ses derniers instants heureux et insouciant? Il plaqua tout et continua de son côté pour aboutir à ce qu'il allait appeler la *bliss*. Mais il avait besoin de gens pour l'aider à la produire en quantité suffisante pour satisfaire tous ceux qui en éprouvaient le besoin. Il ne lui fut pas difficile de convaincre certains de le rejoindre et de l'aider dans son projet.

**Compétences : Psyché 2, Manipulation 3, Technique 4 et Aspect : Bien intentionné 3.**

### LA RECHERCHE DU BONHEUR

Dans la propriété isolée appartenant au biologiste, tous vivent aussi heureux que possible. Cette quarantaine de personnes vit isolée de tout. Pas de télé, pas de journaux, pas de radio et pas d'internet. Ceux parmi eux qui ont pris de la *bliss* ont oublié la Deadline et tous leurs autres tracas. Le mot d'ordre et de leur permettre de vivre sereinement, comme si de rien n'était. Dans le sous-sol, un laboratoire a été installé où des volontaires, sur les ordres de Zane, fabriquent en grande quantité la drogue à partir d'échantillons contaminés par la maladie de la mémoire. Une fois le premier subtilisé au laboratoire où il travaillait, il suffit au biologiste de récupérer des doses de sang sur des consommateurs de *bliss*.

Tous les occupants de cet endroit sont pacifiques. Ils respectent énormément Zane pour la chance qu'il leur a donnée. Ils estiment agir de leur plein droit et ne nuire à personne. Après tout, ils ne forcent personne et se contentent de répondre aux besoins de certains. Une demi-douzaine d'hommes armés patrouillent en continu autour de la propriété. Ils sont là pour s'assurer que les autorités ne viennent pas s'en mêler et contrôler les inconnus qui viendraient se présenter. De plus, Lucius a déjà reçu des propositions de personnages éminents du marché de la drogue. Devant son refus, celles-ci se sont muées en menaces. Depuis, le biologiste éprouve donc le besoin de se sentir protégé mais aussi de veiller à la sécurité de ceux qu'il a recueillis.

Une fois le nom de Lucius Zane obtenu, il sera facile pour les personnages de mettre à profit les ressources dont ils disposent pour en apprendre plus sur lui. Ainsi apparaîtra sa carrière de biologiste pour un laboratoire nommé BioMed, ses recherches sur la maladie de la mémoire ainsi que sa démission brutale. De même, il est possible de trouver sa seule adresse connue à ce jour, un ranch à une cinquantaine de kilomètres de Los Angeles. Il ne reste plus qu'à lui rendre une petite visite.

A partir de ce point, il serait normal que les personnages soient un brin méfiants et décident d'avancer avec prudence. Effectivement, dès qu'ils essaient d'approcher la propriété, deux hommes viennent à leur rencontre pour s'enquérir des raisons de leur présence. Ils dissimulent des armes sur eux. A moins que les visiteurs aient une vraie bonne raison de se rendre sur place (se procurer de la *bliss* ou rejoindre la communauté), ils n'ont aucune chance d'en franchir le seuil. Ceux qui arrivent à convaincre les gardes subissent malgré

tout une fouille minutieuse. Il leur sera seulement demandé de ne pas faire d'allusion à ce que les résidents appellent le monde extérieur afin de ne pas, disent-ils, « troubler leur quiétude ». Il est également envisageable de tenter d'y introduire discrètement pour découvrir le fin mot sur les activités actuelles du biologiste ou de faire directement appel aux autorités locales ou à la FEA pour lancer un assaut de masse une fois suffisamment de preuves accumulées. Celles-ci peuvent justement l'être au cours d'une visite de courtoisie ou d'une infiltration discrète. Les plus proches voisins habitent un hameau distant d'un kilomètre. Ils ont bien entendu connaissance de l'existence de cette communauté. Même s'ils n'ont pas grand-chose à lui reprocher, la plupart y voient seulement l'une de ces communautés New Age.

En cas d'assaut ou de passage en force, les gardes font immédiatement feu. Quoi qu'il en soit, Zane et ses camarades n'opposent aucune résistance. Profondément pacifiques, ils se laissent arrêter et emmener. Si les personnages disposent d'une force de frappe importante pour envahir la propriété, ils devront prendre garde à ne pas blesser les disciples de Zane. Des victimes innocentes, même si elles sont sous l'emprise d'une drogue risqueraient de faire les choux gras des médias, dont beaucoup attendent la FEA au tournant.

Ceux qui ont pris de la *bliss* devront probablement être traités et isolés car ils présentent un risque de contagion. Quoi qu'il en soit, une fois le laboratoire mis hors service, le seul producteur de *bliss* disparaît pour de bon.

## CONSEQUENCES ET SUITES À DONNER

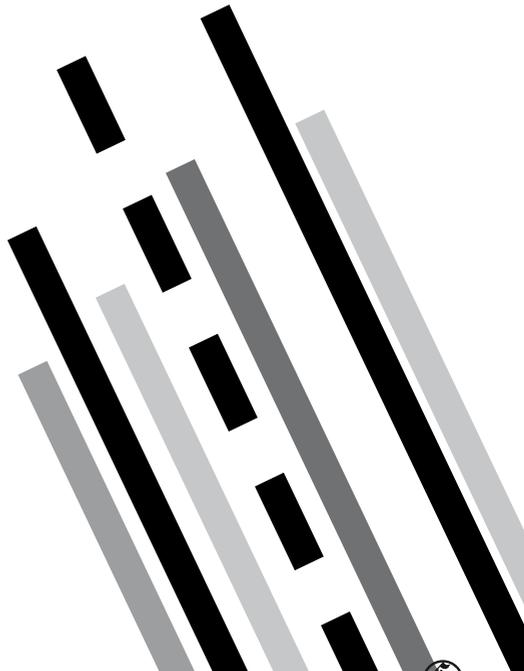
.....

A partir de Lucius Zane, il peut être possible de démanteler le réseau des revendeurs mais aussi de découvrir des notes très intéressantes sur les recherches menées sur la maladie de la mémoire par le biologiste. Celles-ci seront également un objet de convoitise pour des individus mal intentionnés cherchant eux aussi à fabriquer de la *bliss* pour leur profit personnel. Ceux qui ont contribué à la fabrication de la *bliss* en subiront probablement des conséquences juridiques. Ceux qui se sont contentés d'en prendre auront au pire une amende mais

devront surtout retourner à la vie « normale » et se retrouver confrontés à ce qu'ils ont cherché à fuir. Tous n'en sortiront pas indemnes et nourriront certainement de la rancœur envers les responsables, ceux qui les ont chassés de leur paradis artificiel.

Si les personnages se sont montrés particulièrement vindicatifs ou menaçants avec Mike Higgins, ils auront tôt ou tard à en subir les conséquences. Par le biais de son père ou de ses associés des Bastards, il saura frapper là où ça fait mal.

Si les personnages refusent le marché proposé par le docteur Cooper, ce qui deviendra l'affaire Reynolds éclatera au grand jour, élaboussant de nombreuses personnes liées à la FEA. Les personnages auront leur conscience pour eux mais risquent de voir leur environnement de travail se dégrader sérieusement. S'ils acceptent au contraire de payer une subvention conséquente à l'hôpital, ils seront temporairement tranquilles mais sauront qu'à cause d'eux Jonas Reynolds restera impuni. A moins qu'un fouineur n'apprenne la vérité. Les personnages et le médecin pourraient être inculpés à cause du marché qu'ils ont passé et les agissements de Jonas exposés au grand public. Plus sournois, le détenteur des informations compromettantes pourrait préférer le chantage.



# SCÉNARIO

Ce scénario est librement inspiré d'un excellent scénario de COPS intitulé Game Over. Il a pour but de plonger les personnages dans des événements extraordinaires qui verront la mort de Déméter et la disparition d'Équinoxe. A moins que tout cela ne soit qu'une expérience... Ce scénario est également l'occasion de faire jouer la campagne Utopia 2.0 (présentée sur le SDEN) sans utiliser les personnages prévus à cet effet. Il est plutôt destiné à un groupe de personnages expérimentés.

UN SCÉNARIO POUR POLARIS

# game over pour déméter

## Synopsis

Dans ce scénario, se déroulant sur Équinoxe, les personnages vont être victime d'un test réalisé par une entreprise informatique. Cette dernière vient de mettre au point une nouvelle machine d'immersion sensorielle permettant de plonger au cœur d'événements aussi vrais que nature par le biais d'un système d'interface ordinateur - cerveau humain extrêmement complexe. Pour cela, les personnages ont été enlevés. Les personnages commencent donc le scénario tandis que leurs corps sont dans des cuves d'immersion sensorielle. Les événements qu'ils vont vivre sont totalement faux et ils n'apprendront la vérité qu'en fin de scénario alors que la station sera à l'agonie et Déméter mort suite à un attentat. Pendant ces tragiques événements, les personnages vont aussi apprendre l'existence d'un dépôt d'une valeur inestimable qui pourrait détruire le Trident...

par Rodolphe Bondiguel

# Introduction : Contactés !

Oniros, société  
informatique  
d'immersion sensorielle

## L'assassinat de Neeskens et l'attentat

### Oniros

Oniros est une jeune société informatique lancée par deux pionniers de l'immersion sensorielle. Calvin Swift et Anton Milius sont deux génies hégémoniens, tout droit sortis des labos de Cortex. Désireux de faire fortune grâce à leur projet, ils ont décidé de démissionner et d'installer leur entreprise sur la Cité du Culte. De nombreux mois ont été nécessaires pour trouver des financements, du matériel et finaliser la conception des cuves d'immersion. Cela réalisé, le produit a enfin pu être testé avant lancement et ouverture au public...

### La mise en place de l'expérience

Après avoir réglé la partie purement technique qui ne s'est pas avérée une partie de plaisir car l'interface être humain – machine s'est révélée plus difficile à calibrer que prévu, les deux savants ont du mettre en place un scénario et trouver des cobayes. Pour cela, ils ont contacté Vurick le Borgne, criminel réputé des Bas fonds et lui ont demandé de leur trouver, d'une part, une personne ayant une très bonne connaissance du monde et de ses secrets (afin de mettre en place scénario de qualité) et une demi-douzaine d'individus pour tester les cuves et le scénario mis en place. La première partie du contrat a nécessité des semaines de recherche mais Vurick, en bon professionnel, est parvenu à trouver la pépite en la personne d'un chasseur de dépôt et de reliques free lance : Oswald Neeskens. La seconde partie du contrat a été beaucoup plus simple. Le Borgne a fait enlever de nouveaux arrivants sur la Cité Neutre et il s'agit, malheureusement pour eux, des personnages...

Ces derniers vont donc commencer la partie dans une cuve d'immersion sans souvenir de leur enlèvement et vont tester le scénario mis en place par Swift et Milius grâce aux connaissances de Neeskens.

Les personnages sont sur Équinoxe et dégustent un ravageuse dans un des nombreux établissements des niveaux inférieurs du Grand Souk. Peut être attendent-ils un contact ou se reposent-ils après avoir bravé de nombreux dangers. Soudain, tandis que six commandos, tout de noir vêtus et sans signe distinctif, débarquent dans le bar, un homme s'approche d'eux et glisse un disque de données dans la poche d'un de nos héros. Il est clair que les commandos viennent pour lui et si les personnages n'interviennent pas, le malheureux se fera tuer avant de pouvoir s'enfuir. Son corps encore chaud, deux commandos s'en empareront et l'emmèneront vers une porte dérobée du bar avant de disparaître. Les autres disparaîtront dans les coursives voisines. Si les personnages réagissent et prennent le dessus, des renforts arriveront. Tandis qu'une crise de panique s'empare des clients encore en vie, de nombreuses explosions secouent le quartier. Il s'agit d'attentats préparés de longue date au sujet desquels les personnages en apprendront davantage dans les parties suivantes. Ce combat ne peut avoir qu'une seule issue : la victoire des commandos, la mort de Neeskens et la survie des personnages.

Les commandos partis, le bar se vide et les personnages restent seuls et en possession d'un mystérieux disque. Aussitôt, de nouvelles explosions retentissent et un message est diffusé via des hauts parleurs publics. Face aux mouvements de panique de la population et d'éventuelles nouvelles explosions, des patrouilles de Veilleurs et des troupes de la Faction Condor vont rapidement intervenir et le secteur va être isolé par les parois étanches. Désormais coincés, témoins directs des événements et en possession d'un disque informatique appartenant à un mort, les personnages vont devoir échapper aux troupes du Culte sans pour autant prendre le risque de rester immobiles puisque de nouvelles explosions secouent les structures du secteur... Va donc s'ensuivre un jeu de cache-cache durant deux bonnes heures. Se déplacer dans un secteur inconnu et dans lequel la foule semble perdre la tête n'est pas simple. Les personnages seront bousculés, renversés et peut être même pris à parti par des malfrats. Pour ne rien arranger, les haut parleurs hurlent en boucle

des messages d'appel au calme et les explosions déclenchent alarmes stridentes et foyers d'incendie. Équinoxe est en train de sombrer !

Au terme de cette folie et au détour d'une galerie plus tranquille, nos fuyards tombent nez à nez avec une patrouille pendant que, dans la corsive voisine, les commandos Condors enclenchent leurs armes rotatives afin de ramener le calme. Alors que tout semble perdu, une nouvelle explosion souffle littéralement la patrouille. Passée cette dernière frayeur, les personnages n'auront plus qu'à assister au triste spectacle de la répression menée par la Faction Condor.

Il sera alors temps de passer à la suite du scénario. Si jamais, les personnages se rendent ou sont tués, une étrange scène se produit. Swift et Milius qui suivent les événements relanceront la partie et les personnages, après un léger flottement de la réalité, se retrouveront dans un bar, sirotant une ravageuse, avant qu'un inconnu, attaqué par des commandos, ne glisse un disque dans une de leur poche. Étrange non ?

## L'héritage de Neeskens

Suite à la fureur des récents événements et à l'ouverture des parois étanches, il va être possible de souffler et se lancer dans la recherche d'un informaticien capable de lire les données du disque. Si un personnage désire faire un jet, cela ne fonctionnera pas et un message d'alerte avertira que toute nouvelle tentative d'intrusion entraînera le formatage du disque... Il va donc être nécessaire d'activer des contacts ou de se rendre dans les différentes sociétés proposant ce service. Comme souvent dans une cité aux dimensions démesurées, cela prendra du temps. Finalement, après de longues heures d'attente et de tractations, un technicien d'une entreprise quelconque pourra aider les personnages contre sols sonnants et trébuchants, du matériel ou un service. Pourquoi ne pas en profiter pour glisser une intrigue intermédiaire ? Lire le disque lui prendra de longues heures car le système de codage est de très grande qualité. Il se montrera d'ailleurs parfois très inquiet, pensant avoir échoué et perdu les données... Mais finalement, lors d'un ultime rebondissement, il cassera le code et retournera l'écran de son ordinateur vers les personnages tandis qu'un fichier s'ouvre.

Selon l'informaticien, le disque contient un fichier unique. Cela ressemble à des pratiques d'agent de renseignements voulant confier des informations

à un contact... Enfin, cela peut être aussi beaucoup d'autres choses mais le gars du disque ne devait sûrement pas se sentir très bien parce ce qu'utiliser un tel niveau de protection pour un fichier unique est absurde... Le fichier est une compilation de mémos au contenu terrifiant. Le propriétaire du disque se nommait Oswald Neeskens et était chasseur de reliques et découvreur de dépôt free lance. Il semblerait qu'il ait mis la main sur un dépôt qu'il appelle Oracle et qui serait le principal dépôt de l'Alliance Azure. Après avoir passé des mois à essayer de l'ouvrir, il aurait enfin réussi, découvrant ainsi des merveilles technologiques inouïes mais aussi un orbe nimbé d'un flux bleu. Selon les mémos, cet objet serait en lien avec le Polaris... Selon un manuscrit en arkhonien, traduit en partie par un contact, il s'agirait d'une relique permettant de contrôler l'ensemble de la Force Polaris, de localiser ses porteurs et de les contrôler. D'autres passages indiqueraient qu'elle permettrait également de contrôler l'humanité dans son entier... Une autre série de mémos indiquent que Neeskens se sentait suivi depuis des semaines. Selon lui, un silencieux serait sur ses traces (les personnages devront peut être se renseigner sur ce terme) ainsi que des agents du Soleil Noir. C'est pour cette raison qu'il a décidé de consigner toutes ses réflexions afin d'avertir, quand il aurait la certitude de tout cela, l'OESM ou les dirigeants du Culte... Malheureusement, le pauvre est mort avant d'en avoir le temps...

Durant cette partie, la cité sera secouée par de nouvelles explosions et des rumeurs d'assassinat de personnalités du Culte commenceront à circuler. Si les personnages provoquent le formatage du disque ou décident d'avertir immédiatement le Culte, un nouveau flottement se produira et ils se retrouveront à la sortie du secteur après les émeutes décrites plus haut. Le scénario ne pouvant pas s'arrêter si tôt, la partie sauvegardée sera relancée.

## Le dépôt et le complot contre Déméter

### La mort de Neeskens

Après lecture des données et face à l'impossibilité de contacter le Culte, les personnages vont devoir enquêter sur Neeskens. Pour cela, ils ne possèdent qu'une seule piste : le bar de la fusillade.

Cela ne va pas être simple car personne là bas ne le connaît. Cependant, un indice a été laissé par Millius et Swift. Après la fusillade, les commandos se sont enfuis par une porte dérobée du bar sous le regard complice du patron. La clé est ici et c'est lui qu'il faudra interroger en priorité. Sympathisant du Soleil Noir, il refusera dans un premier temps de parler avant d'avouer, après un interrogatoire très musclé, que c'est un membre du Soleil Noir, qu'il connaît sous le nom de Hernan, qui lui a versé de l'argent pour laisser les commandos s'enfuir. Il est prévu que Hernan repasse le soir même lui verser la deuxième partie du paiement. Il sera facile de l'interpeller. Il arrive seul et ne se doute de rien. Il suffira de lui coller une arme entre les omoplates et le tour sera joué. Après un interrogatoire encore plus serré que le premier, il avouera appartenir au Soleil Noir et au complot actuellement en cours. C'est lui qui a préparé l'enlèvement de Neeskens. Il demandera d'ailleurs aux personnages s'ils ont récupéré le disque et ce qu'il contient. Ses propos sont extrêmement dédaigneux et ses silences très pesants. Cependant, il finira, dans un accès de haine et de colère, par expliquer qu'il est de toute façon trop tard puisque lors du Conclave du Soleil Noir, prévu le surlendemain, l'opération «Nadir» sera déclenchée. Il s'agit grâce à l'arme du dépôt de détruire le Culte et d'envoyer la Cité Neutre par le fond. Il n'en sait pas plus mais le Grand Inquisiteur Alemsh Palkrach dévoilera le plan lors du Conclave. Il connaît la liste des Frères présents et la donnera

aux personnages. Un médaillon sera nécessaire pour pénétrer sur le vaisseau du Conclave qu'il localisera également. Il sera possible pour les personnages d'y pénétrer puisque chaque membre portera la toge à capuche rituelle. Dans les deux jours suivants, les personnages vont devoir enlever les membres du Soleil Noir, se vêtir de leur toge et de leur médaillon avant de se rendre au Conclave.

Les personnages ont peu de temps pour réagir s'ils veulent remonter la piste du complot. S'ils y parviennent, ils auront des réponses. A noter que durant cette partie, de nouveaux assassinats vont avoir lieu ainsi que des attentats. La population est sur les dents et la station est au bord de la panique. Les premiers départs de masse ont lieu. Il sera encore une fois impossible de contacter le Culte.

## Opération « Nadir »

Une fois les toges et les médaillons récupérés, les personnages vont partir vers le navire du Conclave. Le contrôle à l'entrée est effectué par des gorilles en costume et oreillettes. L'escorteur dans lequel se passe la réunion est très classique. Dans la salle de vie du vaisseau est organisée une salle de réunion. Sur les murs, de lourdes draperies dorées sur lesquelles est brodé un soleil noir décorent la pièce. Devant chaque invité, sur la table ovale de réunion, un écran a été installé. Dans le plus grand silence, chacun s'installe dans l'ordre le plus total. Une atmosphère étrange flotte et l'impatience est palpable.

### La liste (partielle) des Frères du Soleil Noir :

- **Milo Krensky** : Chercheur chez Cortex, disponible dans la journée dans les locaux de Cortex.
- **Milana Isidorova** : Diplomate hégémonienne, disponible dans la journée à l'ambassade hégémonienne du niveau 7. Elle déjeune souvent à la Sirène.
- **Jorge Baroso** : Boucanier disponible dans la journée au Bar de l'Ombre au niveau 4.
- **Nils Kolstrup** : Capitaine des Veilleurs, disponible dans la journée au poste de contrôle du niveau 0.
- **Hernan**.



Quand tout le monde est installé, les écrans sont mis en route. Un homme également encapuchonné apparaît. Il s'agit d'Alemsh Palkrach. Après quelques mots de bienvenue, il entame un long exposé sur l'opération «Nadir» et sur le déroulement des événements futurs. Depuis quelques mois, le Soleil Noir est entré en contact avec l'Hégémonie pour détruire le Culte suite à des consignes données par l'Autre. Pour cela, des centaines de charges explosives ont été placées, par des agents de l'Hégémonie, dans tous les niveaux d'Équinoxe, et ce jusqu'aux niveaux 15, le niveau du Neptune, et 16, celui des dignitaires du Trident. Seul le niveau 17, où est Déméter, n'a pu être atteint mais ce n'est pas très grave. De plus, grâce à la découverte d'un chasseur de reliques, le Soleil Noir est parvenu à mettre la main sur un orbe de contrôle de la Force Polaris. Cet orbe sera au terme de l'opération destinée à tuer Déméter que des commandos ou qu'un attentat ne peut atteindre. Il sera transporté au niveau 17 et activée par un groupe des meilleurs commandos hégémoniens et du Soleil Noir. Ainsi, à la fin de l'opération, le Culte sera orphelin de son chef et la Cité Neutre coulera dans les profondeurs du seuil de Rockhall. A ce moment, le Soleil Noir pourra lancer la seconde phase de son opération consistant en une purge des membres influents du Trident et une attaque des navires monastères en collaboration avec la flotte hégémonienne... Lorsque l'écran se coupe, le discours du Grand Inquisiteur provoque une salve d'applaudissements nourris...

Si les personnages sont repérés ou si tout ne se passe pas comme prévu, la partie se réinitialisera et redémarrera au moment où les personnages arrivent sur le navire du Conclave.

# Jason Hélio est mort...

## Prévenir Déméter

Après le Conclave, les personnages seront libres de tout mouvement et Milius et Swift n'interviendront plus. La fin doit être le point d'orgue du scénario et ils ne souhaitent pas l'interrompre. Les personnages peuvent donc désormais mourir. Si cela se produit, cela n'aura pas de conséquence physique mais ils seront atteints de troubles psychiques que vous pourrez développer à l'envie par la suite. Si les deux génies d'Oniros n'interviennent plus, ce n'est pas le cas de Neeskens qui est également en cuve d'immersion. A la différence des personnages, il n'est pas dans la partie mais est câblé en dérivation afin de maintenir une cohérence dans la réalité de la partie. Elle est en effet basée sur ses connaissances et Milius et Swift pensent que lui aussi doit être en immersion pour maintenir le tout sans incohérence. Et il va réussir, bien que cela soit en théorie impossible, à prendre contact avec les personnages pour les avertir qu'ils sont victimes d'une perte de réalité (voir l'encart ci-dessous).

Prévenir Déméter ne sera pas simple puisque lorsque les personnages sont de retour, Equinoxe est à feu et à sang. De nombreuses parois ont été éventrées, des foyers d'incendie ou d'insurrections se déclenchent à chaque instant... Les Veilleurs sont dépassés et même l'intervention de la Faction Condor ne semble rien y faire. C'est donc dans une atmosphère de fin du monde que les personnages,

## les indices de Neeskens

Neeskens va comprendre peu à peu ce qui se passe et va intervenir indirectement pour aider les personnages. Il va donc, comme dans le roman *Ubik* de Philip K. Dick, aiguiller les personnages par différents moyens :

- **En fouillant un membre du Soleil Noir**, les personnages trouveront un mot manuscrit griffonné : « *On vous ment* ».
- **Dans les toilettes d'un bar ou dans des douches publiques**, un message apparaît sur un miroir : « *L'arme n'existe pas* ».
- **Dans une mare de sang**, un autre message se forme : « *Sauvez Déméter et vous serez sauvés* ».
- **Enfin, dans les appartements de Déméter**, en toute fin d'expérience en immersion, quand tout paraît fini, un message en lettre de sang s'écrit seul devant des personnages sûrement médusés : « *Ne dites rien à personne...* »

probablement abasourdis, par ce qu'ils viennent d'entendre, effectuent leur retour. Ils savent probablement que les niveaux du Culte se trouvent dans les sommets de l'octaèdre mais il est désormais difficile d'y accéder car des commandos ont pris le contrôle des étages supérieurs et les ascenseurs ont été neutralisés. Passer par les escaliers est donc nécessaire. Malheureusement, si les personnages montent, la plus grande partie de la population des niveaux supérieurs effectue le trajet dans le sens inverse. Demandez donc de nombreux jets d'athlétisme ou d'équilibre. De plus, des charges ont été placées dans les parois des escaliers. N'hésitez pas à tuer vos héros, la fin de la partie doit être épique. Arrivés au niveau 15, ils vont devoir dans un premier temps se débarrasser de six commandos en patrouille devant le sas d'accès. Cet escadron neutralisé, il faudra se ruer dans la mêlée, éviter des balles perdues ou des barrages. Utilisez pour l'ambiance un des plans d'Équinoxe du LdB.

Au terme de cette scène de guérilla et tandis que les alarmes stridentes hurlent (il existe des sons de ce genre sur internet), vos personnages vont finalement parvenir devant les bureaux de Sernéa. Ils semblent très bien protégés par des brutes de la Faction Condor. Il est donc possible de vivre enfin un moment de calme dans cet enfer. Les gardes ne bougent pas d'un pouce et acceptent d'écouter les personnages tout en les maintenant en joue de leurs mitrailleuses rotatives. Un mot de travers et tout est fini... Au terme des pourparlers, une violente secousse déstabilise tout ce petit monde. Il est évident que la Cité Neutre n'est plus sur son axe et s'apprête à sombrer...

## La fin d'un rêve ?

Voir Sernéa est nécessaire avant de voir Déméter. De toute façon, le niveau 17 a été isolé et seule la directrice du Neptune peut y conduire les personnages. Dans son bureau, une cellule de crise a été réunie. Les grands dirigeants du Neptune et certains élus du Culte s'y trouvent. Tous écouteront, dans une certaine nervosité, le récit des personnages. Il sera souvent interrompu par des cris de stupeur ou de contestation. A son terme, une dernière explosion venant de l'extérieur soufflera la garde rapprochée de la salle de conférence et l'entrée de celle ci. Dans les cris et la fumée, des commandos feront leur entrée. Ils élimineront en priorité les porteurs d'un inhibiteur avant qu'ils n'utilisent leur pouvoir. Au terme d'un combat dantesque opposant la technologie à la Force Pola-

ris, seuls les personnages resteront debout. Sernéa lors confiera alors le code pour accéder au niveau 17 et sauver Déméter...

A ce moment, le calme est revenu. Des fils pendent des plafonds, les néons clignent, les alarmes s'épuisent. Tout devient silencieux comme si les combats s'étaient arrêtés faute de combattants. Cependant, et cela est bien plus inquiétant, la station prend encore davantage de la gîte et marcher et progresser devient un exercice complexe. A la fin de la partie, le sol sera à plus de 45° par rapport à la position originale. Malgré tout, l'ascenseur vers le niveau 17 fonctionne encore. Il donne sur un vaste espace entouré de grandes baies vitrées. Le lieu, ordinairement si calme, est bercé par un grésillement puissant. Il provient d'un orbe baigné d'un flux bleu. A l'arrivée des personnages, la machine semble se ralentir mais il est trop tard. Quatre commandos gisent à ses pieds et un homme, de quatre vingt ans environ, en tunique blanche et avec un inhibiteur est étendu sur son lit. Du sang coule de ses yeux et des ses oreilles. Des centaines de mammifères affluent vers les baies vitrées comme pour accompagner l'âme du mort dans le flux... Les personnages assistent à la scène médusés... Il est trop tard, Jason Hélio est mort, les Élus ont été balayés par le commando dans la salle de conférence du niveau 15 et le Culte est à l'agonie... Laissez les quelques minutes réagir avant de décrire l'apparition des lettres de sang sur une des baies vitrées et puis expliquez leur qu'il est temps de fuir car la station craque de toutes parts. C'est fini !!!

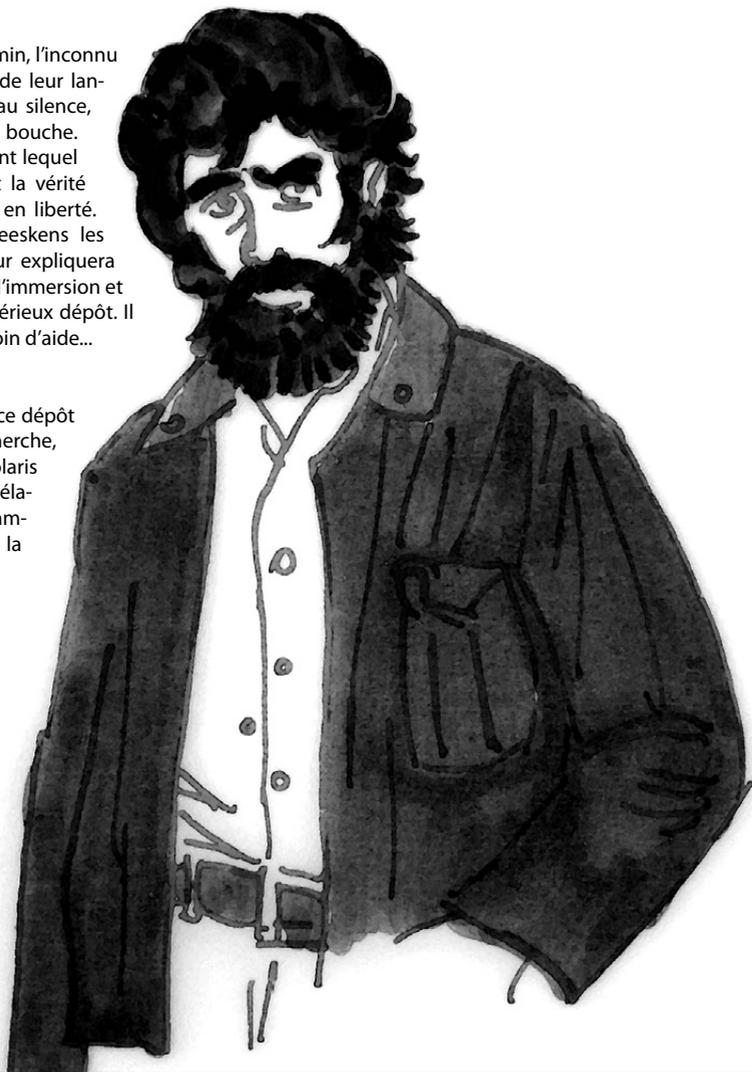
## Conclusion : le dépôt

Alors qu'ils sont dans leur navire, observant le rêve d'une humanité en paix s'échouer lentement mais inexorablement, tout devient flou puis noir. La partie est finie...

A leur réveil dans des cuves, les personnages sont dans une pièce dans laquelle résonne une alarme feutrée. A leurs côtés, deux scientifiques s'agitent devant des unités d'ordinateur. Un personnage avec des compétences dans ce domaine comprendra qu'ils formatent leurs disques. Dans une autre cuve, un inconnu flotte dans le même fluide qu'eux. Et puis les Veilleurs arrivent, interpellent les deux scientifiques et libèrent les personnages. Après les avoir rassurés et habillés, ils les conduisent vers un

poste des Veilleurs. Sur le chemin, l'inconnu de la dernière cuve ne cesse de leur lancer discrètement des appels au silence, mettant le doigt devant de sa bouche. S'en suivra un débriefing durant lequel les personnages apprendront la vérité sur Oniros avant d'être remis en liberté. Quelques jours plus tard, Neeskens les contactera de nouveau et leur expliquera que tout n'était pas faux dans l'immersion et qu'il est sur la piste d'un mystérieux dépôt. Il se pourrait même qu'il ait besoin d'aide...  
Illustration Neeskens

Pour en savoir davantage sur ce dépôt et pourquoi pas partir à sa recherche, rendez-vous sur la rubrique Polaris du SDEN et découvrez les révélations du scénario 1.4 de la campagne Utopia 2.0 intitulé sur la piste de l'érudit.



## Annexes

### Les commandos

Il s'agit de commando hégémonien et du Soleil Noir (*Univers page 351*) équipés pour l'occasion de protection en kevlar (protection 13). Si vos personnages sont d'un bon niveau, améliorez les compétences de ces PNJ ainsi que leur armement. De toute façon, ce n'est qu'un jeu, le spectacle primera sur les jets. Quoi qu'il se passe, vos personnages s'en sortiront.

### Les Veilleurs

*Cf. Univers page 349.*

AVEC LE FIX, NOTRE NEWSLETTER, VOUS RECEVEZ  
VOTRE DOSE D'ACTU RÔLISTE DIRECTEMENT DANS  
VOTRE BOÎTE CHAQUE LUNDI !

ABONNEZ-VOUS, C'EST GRATUIT !

<http://site.di6dent.fr/?p=211>

# #6

le Jdr.  
loisir sous  
influences ?

septembre 2012

n'hésitez pas à nous faire parvenir vos  
pressions, commentaires ou insultes par  
mail à [redaction@di6dent.fr](mailto:redaction@di6dent.fr) ou sur notre  
page facebook <http://www.facebook.com/pages/Di6DENT/118691434833141>

# jouez maintenant !



VOUS VOULEZ RECEVOIR VOTRE DI6DENT  
AVANT TOUT LE MONDE ? ABONNEZ-VOUS !

UN AN, 3 NUMÉROS, 35€

<http://site.di6dent.fr/?p=231>



---

3.00€

