

DRAGON

RADIEUX

10 scénarios complets
pour
10 jeux différents

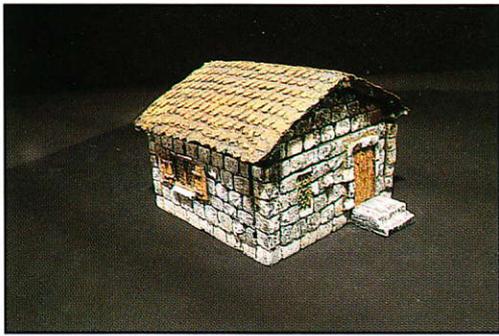
HORS
SERIE 2



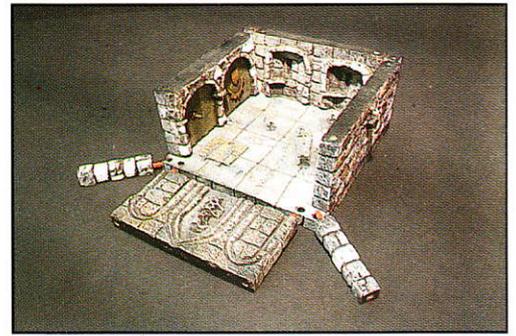
© Guy ROGER 88

40 F 260 FB
10 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



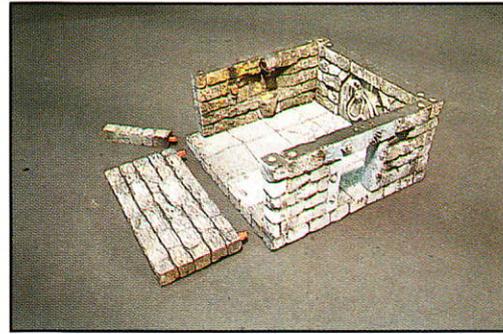
"La Crypte"
module réf. B1



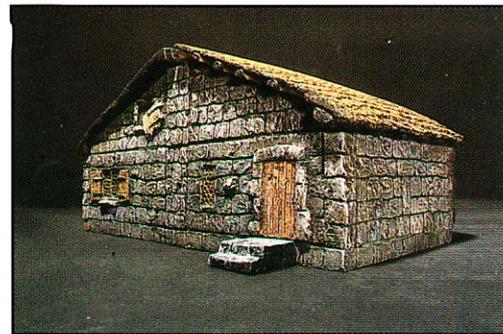
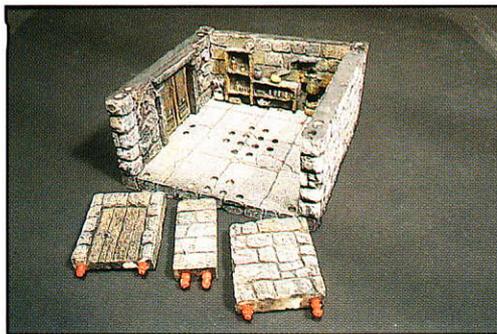
"Petite maison"
module réf. A2

"L'entrée de la crypte"
module réf. B2

"La porte de l'innommable"
module réf. B3



**Un choix important de modèles
échelles 15 et 25 mm.**

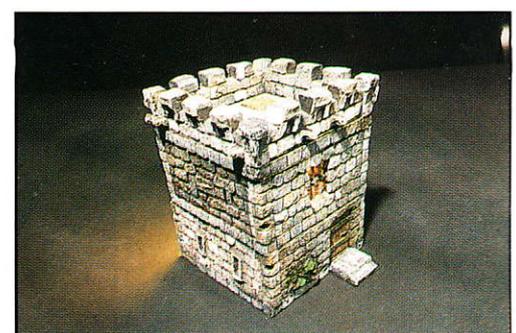


"Le labo de l'alchimiste"
module réf. B5

"L'auberge"
module réf. C1



"Tour à 2 étages"
module réf. E2



"Maison simple"
module réf. D1

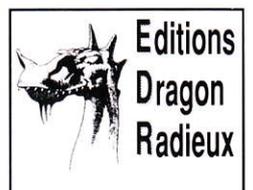
Un produit

Avertissement : "Miniathèque", marque et modèles déposés. Les figurines apparaissant sur nos photos sont de marques Citadel et Prince August. Produits conformes aux normes de sécurité françaises en vigueur. Les éléments figurant dans nos sachets ne sont pas peints.

distribué par



MINIATHEQUE - Quartier Les Laurens -
13700 GIGNAC Tél. 91 03 79 83
Editions Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64



Sommaire

Règles Avancées D&D	ADELINE Joël Herbelleau Ce scénario entraîne les personnages dans le monde étrange du "Rêve" à la poursuite d'un personnage mystérieux : Adeline. Une longue quête semée d'embûches leur permettra peut-être d'atteindre leur but, après avoir fait la connaissance de peuples... mi-humains, mi-animaux.	P. 4
Animonde	HARRAX, Police d'état Croc Cette aventure met aux prises les joueurs avec un sombre trafic d'armes dans la bonne ville d'Harrax, la capitale fasciste et violente du royaume de Northesa... Ils seront secondés dans leur enquête par de nombreux kruss et quelques kryss.	P. 14
J.R.T.M.	Le dernier tour de la Lune Frédéric Ménage D'étranges événements se déroulent à Minas Tirith la brillante cité du Gondor. Les héros de cette histoire, "Les Loups du Sud", sauront-ils déjouer la sombre machination qui se met en place ? Une occasion rêvée pour découvrir la vie quotidienne dans la ville de la Reine Arwen...	P. 19
James Bond 007	Le pharaon qui m'aimait Damien Coradin Athènes, Rome, Le Caire... une nouvelle fois, les agents du très célèbre MI 6 sont aux prises avec de redoutables individus ne reculant devant aucune méthode pour arriver à leurs fins : meurtres, enlèvements, espionnage... Un véritable festival "James Bond" !	P. 30
Stormbringer	Le tombeau perdu Erwan Guiffant Les aventuriers ont-ils eu raison de se porter au secours de la jolie Gwenn ? N'auraient-ils pas mieux fait de rester bien tranquillement dans la sympathique auberge du "poisson doré" à Ramasaz en Lormyr, plutôt que de partir affronter les périls que recèle la jungle de Lin Kren A'a ?	P. 38
PARANOIA	Libres !!! Jean-Christophe Derrien Situation bien pénible que de se retrouver pourchassés par un terrible "Glouton" dans les dédales complexes du labyrinthe du Complexe VHS. Heureusement que les clarificateurs sont en possession d'une arme aussi ingénieuse que meurtrière !	P. 54
Rêve de Dragon	La tour du sommeil Denis Gerfaud A proximité du petit village d'Altik se dresse une tour isolée, ancien domaine d'un haut-rêvant, nommé Akanardox ... D'étranges récits sont contés le soir à l'auberge au sujet de cette construction, et ils ne manqueront pas d'intriguer les voyageurs.	P. 60
Appel de Cthulhu	Murmures des Profondeurs Pascal Moens Chute brutale de la production des Mines d'Argent de Tchécoslovaquie... banquiers et économistes américains s'inquiètent... et font appel à une équipe d'investigateurs pour aller enquêter sur place...	P. 68
Empires & Dynasties	Prélude et Fugue en Reah Majeur Patrick Durand Peyroles Vous aimez la musique ? Non ! Dommage ! car le Tegelthan que vous propose le vieux musicien rencontré à Mangor est un instrument d'une très grande valeur ! Comment se fait-il d'ailleurs qu'il veuille vous faire un cadeau d'un tel prix ?	P. 78
Warhammer R.P.G.	Une place au soleil Fabrice Colin Si des aventuriers sans le sou sont abordés par un pirate à l'air enjoué qui leur propose de faire fortune par un biais totalement inégal, peut-être hésiteront-ils... Si on leur dit qu'après tout il ne s'agit que de récupérer des biens fort mal acquis, sans doute leurs derniers scrupules s'envoleront-ils !	P. 84

Dragon Radieux n° spécial, supplément au N°18 (Novembre 1988) - Revue bimestrielle des Jeux de Rôle - **Editeur** : Editions Dragon Radieux, Le Charbinat, 38510 MORESTEL, Tél. 74 80 10 64 - Directeur de la Publication, Rédacteur en chef : Paul CHION - Secrétariat : Pascaline CHION - Comité de Rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine MIDY, Jean-Claude JULLIAND, Paul et Pascaline CHION - Dépôt Légal : à parution - Commission Paritaire : 67435 - N° ISSN : 0297-2069 - Publicité : Jean-Claude JULLIAND - ILLUSTRATEURS : Philippe MASSON, Guy ROGER, Benoît DUFOUR, Yasmina SARAHOUI, Emmanuel ARBABE, Yann MIKAEEL, Philippe VIALON, COUVERTURE : Guy ROGER. Maquette : Editions Dragon Radieux - Photocomposition : Alp°Compo, Grenoble - IMPRESSION : LEOSTIC, Avenue de la République, 38170 Seyssinet.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : AD&D est un jeu TSR, distribué en France par TRANSECOM - L'Appel de Cthulhu V.F., Paranoïa V.F., Warhammer RPG V.F., James Bond V.F., sont édités par JEUX DESCARTES - Stormbringer V.F. est édité par ORIFLAM - J.R.T.M. version française est une production HEXAGONAL - Rêve de Dragon est édité par la N.E.F. et distribué par LUDODELIRE - Animonde est édité et diffusé par CROC - Empires & Dynasties est édité par DRAGON RADIEUX EDITIONS.

Scénario pour les Règles Avancées de Donjons & Dragons

Adeline

Scénario concours n°4

Joël Herbelleau

Introduction

Mai. La nuit tombe sur la petite bourgade de Lœn. Les boutiques ferment, la grande place où, toute la journée, s'est tenu le marché annuel aux étoffes, se vide, et bientôt, seule la célèbre auberge du "Gobelin pourfendu" présente des signes d'animation : dans la grande salle, les chansons s'agrémentent d'éclats de rire, on s'amuse, on se détend tout en savourant l'excellente bière qui fit la réputation du tenancier, maître Guinness. Nos joyeux aventuriers se sont mêlés à la population cosmopolite et festoient gaiement, loin des troupes d'orcs déchainées, loin des châteaux en ruine, abandonnés par les hommes et oubliés par les dieux... Une heure passe, puis deux, et, déjà, nombreux sont ceux qui ont rejoint les contrées étranges du rêve. Parmi eux, la petite compagne des joueurs.



Songe d'une nuit de mai

Affalés sur une table au fond de l'auberge, les personnages rêvent : ils voyagent, suivent un cours d'eau (*la Rade* : une douce voix féminine le leur répète). Le paysage est idyllique et de petits oiseaux les accompagnent en chantant... Bientôt, ils franchissent de hautes montagnes et découvrent une vallée boisée, traversée par le même cours d'eau qu'ils longeaient tout à l'heure. Malgré le calme et la beauté du lieu, ils ressentent une terrible menace...

A ce moment, les aventuriers ouvrent les yeux et comprennent qu'ils doivent partir.

N.B. : ce rêve étrange, provoqué par l'esprit de la nymphe Adeline (voir plus loin), a des effets comparables au sortilège "Quest". Il poussera les PJ à se rendre dans "le cirque du fou".

En route

Poussés par leur rêve, les aventuriers remontent la Rade, "escortés" par le chant des oiseaux. Le chemin est à ce stade bien entretenu et la progression est aisée. Mais déjà, voici les montagnes qui se dessinent à l'horizon. La forêt se transforme petit à petit : les feuillus font place à une végétation plus sombre de conifères. Lorsque la nuit tombe, ils installent leur campement. Une petite brume bleuâtre se forme, les entoure et ils s'endorment d'un sommeil pesant...

N.B. : la brume, créée par l'esprit de la nymphe, a pour but d'assoupir et de protéger les personnages : elle repoussera toutes les créatures malfaisantes. Le phénomène se reproduira jusqu'à ce que les PJ pénètrent dans la vallée.

Chronologie du rêve et des événements

Nuit 0 : le rêve reprend là où il s'était arrêté : les personnages descendent dans la vallée et rencontrent d'étranges humanoïdes mi-hommes mi-chiens qui les menacent de leur lance. Ils n'ont pas le temps de réagir qu'une voix (la voix de tout-à-l'heure) entame un discours dont ils ne retiennent qu'un mot : prophétie. Alors les hommes-chiens se prosternent et les conduisent à leur chef. Dans la hutte de celui-ci, ils sont intrigués par son pendentif : un cœur d'or.

Jour et nuit 1 : le voyage se poursuit, sur le chemin de moins en moins bien entretenu. La nuit, le rêve se prolonge : même chose que précédemment mais avec les hommes-souris. Le pendentif du grand shaman (chef des hommes-souris) est une cerce stylisé en argent.

Jour et nuit 2 : le voyage se poursuit, sans chemin désormais : les personnages progressent dans la forêt. Pour le rêve, ils rencontrent dans un bois dont les troncs d'arbre sont sculptés (visage d'une jeune femme), un homme crasseux qui leur semble dément (Telyne).

Jour et nuit 3 : le voyage se poursuit. Dans leur rêve, les aventuriers rencontrent le troisième et dernier peuple de la vallée : les hommes-chats. Tout se passe comme avec les hommes-chiens. Le médaillon est un papillon en ivoire rouge.

Jour et nuit 4 : le voyage se poursuit et les PJ sortent enfin de la forêt. Lorsque le rêve reprend, ils marchent dans un bois et arrivent devant un autel de marbre. Sur celui-ci est posée une statuette de cristal (femme nue agenouillée, levant les bras au ciel). Ils ont l'impression que quelque chose est gravé sur l'autel.

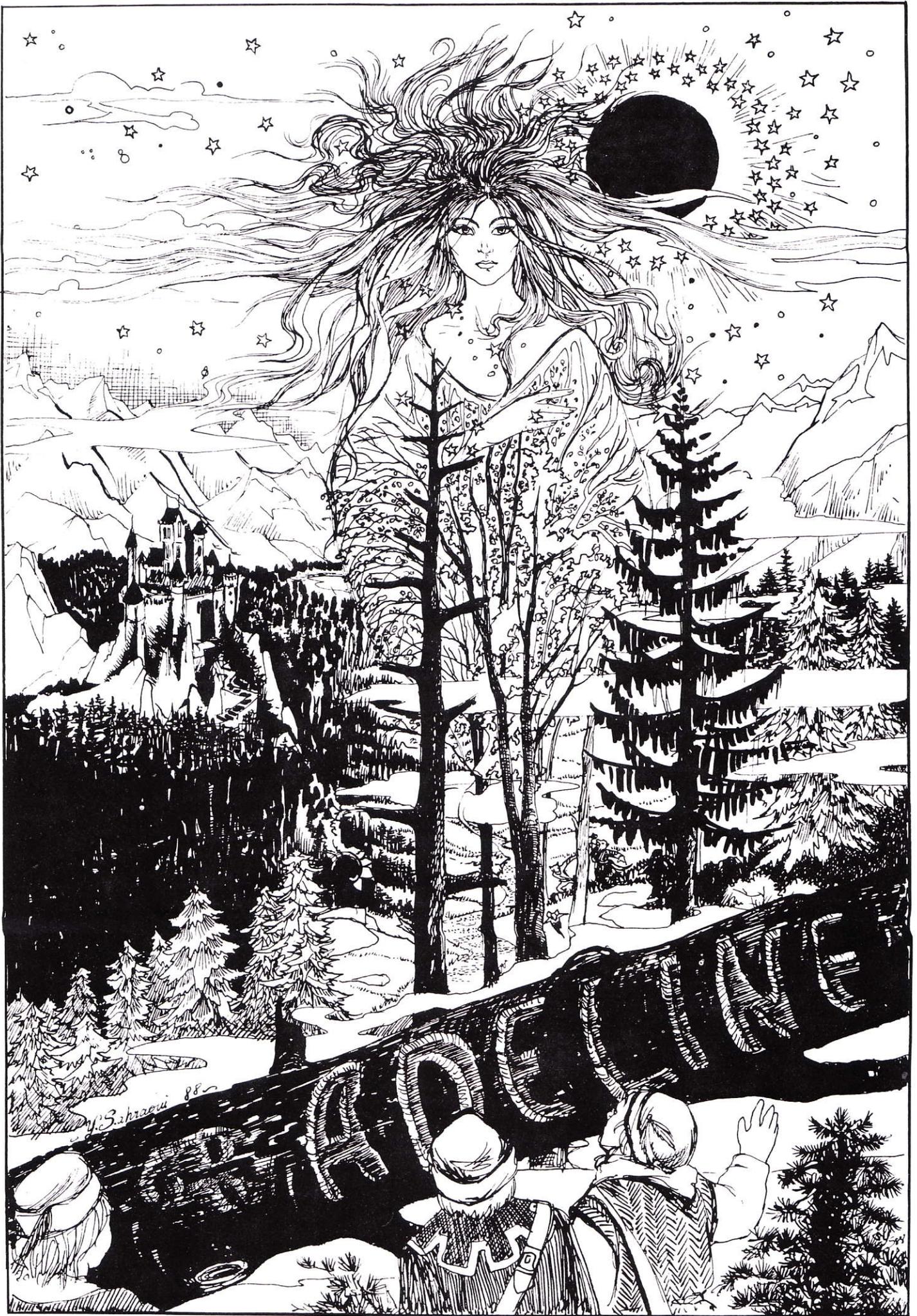
Jour 5 : les aventuriers arrivent dans le "cirque du fou". Lorsqu'ils sont encore sur les sommets, faites une vague et rapide description des lieux en mentionnant l'existence d'un château (élément qui n'est pas apparu dans le rêve). Dans l'après-midi, ils rencontrent les hommes-chiens qui les menacent : ils devront donner une justification valable de leur présence sur le territoire (délirer autour d'une prophétie peut être une bonne idée). Ils seront ensuite conduits devant "maître loup" et remarqueront le pendentif d'or en forme de cœur. Les personnages vont maintenant agir comme bon leur semblera. Quand le cas se présente, conformez-vous au rêve et aux indications fournies dans la partie "les 3 peuples". Essayez de donner un ton humoristique aux rencontres (les rapports chien-chat-souris ont toujours beaucoup inspiré les auteurs de cartoon !).

Jour 9 : au lever du soleil, apparition du "message" d'Adeline sur l'autel ("l'apparition" durera jusqu'au jour 11 à son coucher).

Jour 10 : à 1h00 du matin exactement, début de la conjonction de l'étoile d'Alhoai et de la lune Felian (alignement des deux corps célestes avec le monde des mortels), phénomène qui durera exactement 24 heures. Le dragon tombe dans un sommeil magique...

Le tragique destin d'Adeline

Il y a fort longtemps, lorsque le monde était encore jeune, lorsque l'homme était indissociablement lié à la terre, vivait dans le cirque un peuple uni sous la tutelle d'un grand et juste sorcier. A cette époque, tout allait pour le



mieux dans le meilleur des mondes...Un jour cependant, par un chaud soleil d'été, vint une nymphe, femme à la beauté éternelle dont le charme était irrésistible : les hommes succombaient les uns après les autres et toujours elle les repoussait. Bientôt, elle rencontra le magicien et celui-ci dut user de toute sa sagesse pour lui résister. On dit alors qu'il y parvint et que la nymphe fut séduite. Quelques temps plus tard, on célébrait les noces de Têlêdre et d'Adeline (car tels étaient leurs noms) : il y eut une grande fête qui dura 7 nuits et 7 jours et malgré les jalousies, le bonheur s'installa...

Malheureusement, il arriva qu'un jour, la nymphe sortit du château pour chasser dans les vertes forêts et qu'elle entendit la musique enchanteresse de Telyne, un barde fameux qui était aussi le jeune chef du village de Ladel. Elle l'écouta longtemps, sans se montrer, et, note après note, la citadelle imprenable s'écroulait. Ce fut le début d'un amour illicite qui s'acheva un an plus tard, par une nuit de "cercle évidé", lorsque le mage, rendu fou par ce qu'il venait d'apprendre, proféra la plus terrible malédiction ; désormais, les hommes de Ladel, peuple uni s'il en est, formeraient trois tribus irrémédiablement antagonistes (les hommes chats, chiens, souris), et ne pourraient plus quitter le cirque sans périr asphyxiés** ; désormais, Telyne le barde vivrait pour l'éternité, conservant une jeunesse apparente, et contemplerait l'étendue du désastre dont il était responsable : désormais plus personne ne viendrait au château sans le payer de sa vie (le dragon invoqué par Têlêdre y veillerait)...

Alors les Ladeliens se transformèrent et se séparèrent. Alors le barde devint fou et maudit Adeline qui fut remplie de tristesse. Bientôt, n'ayant plus goût à la vie, elle usa de ses pouvoirs les plus grands, sachant parfaitement qu'elle n'y survivrait pas, pour modifier la malédiction et racheter sa faute : lorsque la lune et l'étoile d'Alhoai se superposeraient (ce qui se produit une fois tous les 753 ans et peut être observé par tous : on voit comme un anneau dans le ciel, d'où le terme nuit de

"cercle évidé"), le monstre s'endormirait, permettant à des hommes du monde extérieur, ayant répondu à l'appel de la nymphe, de pénétrer dans la forêt où ils mettraient fin à la sinistre vengeance du sorcier.

**Les PJ seront sujets à cette partie de la malédiction : ils ne pourront quitter le cirque tant que l'arbre n'aura pas été guéri (voir plus loin).

N.B. : l'histoire de base, c'est à dire sans les parties concernant les "termes précis" de la malédiction et sa modification par Adeline, pourra être obtenue de Telyne (ce dernier l'a mise en chanson et la joue souvent) ou du peuple des hommes-souris qui vivent non loin de lui.

La prophétie

Révlée par la nymphe, dans ses derniers instants, aux émissaires des trois peuples de la vallée, la prophétie telle qu'on la cite aujourd'hui n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'elle fut à l'origine : les shamans, seuls détenteurs de quelque savoir, prétendent qu'un jour, des envoyés des dieux (des hommes normaux) viendront et que le peuple élu (en l'occurrence, celui qui raconte) vaincra par leur pouvoir, ils disent ensuite que par une nuit de "cercle évidé", ils partiront dans la forêt et terrasseront la bête maléfique qui crache les nuées mortelles et qu'alors, ils s'installeront dans le cirque pour répandre la justice et le bonheur...

On pourra ajouter des éléments, particuliers à chacun des peuples, sans autre limite que sa propre imagination : après tout, le temps contribue largement à amplifier les événements.

Les trois médaillons

Ils furent donnés par Adeline lorsqu'elle révéla la prophétie. Ils n'ont aucun pouvoir si ce n'est celui de localiser l'arbre de vie. Cependant, chaque peuple (croyant que son médaillon est unique) considère qu'il symbolise tant l'autorité du chef que l'alliance avec les dieux de la tribu (et en particulier avec Adeline, voir les 3 peuples).

La statuette de cristal

Il s'agit en fait d'un petit récipient contenant les dernières larmes de la nymphe (on peut dévisser la tête). Versées sur les racines de l'arbre de vie, elles réduiront la malédiction à néant (absorbées par un être vivant, elles agiront comme le sort "Heal" avec les restrictions qui s'y appliquent).

Les trois peuples

Généralités :

. première caractéristique commune aux trois peuples : il n'existe aucun livre, aucun écrit, la transmission du peu de savoir détenu par le sorcier/guérisseur de la tribu étant exclusivement orale et en majorité réservée à une élite (les légendes et en particulier la prophétie font partie du savoir commun que l'on raconte "aux veillées", ceci expliquant la déformation de la prédiction originelle).

. chaque peuplade, en proie à la malédiction de Têlêdre, éprouve une haine violente à l'égard des deux autres et cherche à récupérer Ladel (voir la carte du cirque), le village des dieux de la terre (c'est ce que prétend la légende).

. enfin, dans le domaine des croyances, les hommes de la vallée, qu'ils soient chiens, chats ou souris, disent qu'au-delà des montagnes qui délimitent la vallée, vivent les dieux et les démons (l'accès à ces terres est interdit aux mortels). Ils vénèrent tous Adeline, "la déesse qui est venue pour racheter les fautes" et la bête de la forêt qui crache les nuées mortelles, divinité maléfique descendue pour répandre la désolation, à qui chaque peuple sacrifie régulièrement (lors des nuits de pleine lune) 2 jeunes vierges en les conduisant de l'autre côté de la Rade (on aura donc une notion de bien et de mal identique pour chaque tribu). Signalons aussi que le bois où Adeline fut enterrée (sous l'autel) est un endroit sacré et interdit pour tous.

Particularités

. **les hommes-chiens** : d'une taille légèrement supérieure à celle d'un homme normal, les hommes-chiens sont surtout caractérisés par une force exceptionnelle (16 en moyenne) qui fait d'eux de redoutables adversaires. Ils constituent cependant le peuple le moins nombreux de la vallée.

Leur société est très hiérarchisée mais, ce qui peut paraître étrange, égalitaire envers les sexes : à fonction égale, respect égal !



Le chef, appelé "maitre loup", exerce un pouvoir temporel absolu tandis que le shaman et son apprenti régissent fermement le domaine spirituel (signalons à ce propos que les divinités, au nombre de trois, sont représentées par des totems : en plus des deux citées ci-dessus, les hommes-chiens adorent So-Wan (celle qui créa).

Les canins accueilleront "les envoyés" respectueusement mais leur feront bien comprendre ce qu'ils attendent d'eux (cf la prophétie). On pourra prévoir une sorte d'épreuve à laquelle les PJ devront se soumettre pour prouver la véracité de leur prétentions.

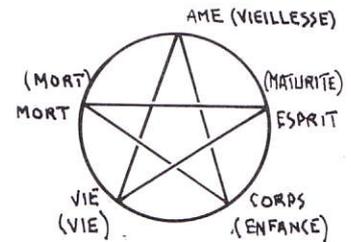
. les hommes-souris : de petite taille et donc plus faibles individuellement qu'un homme-chat ou chien, les hommes-souris sont des trois peuples le plus nombreux (ce qui compense largement leur infériorité en puissance).

Leur société, placée sous l'égide d'un chef appelé grand-shaman, responsable tant des affaires terrestres que du devenir post-mortem et des honneurs rendus aux trois dieux (Adeline, la bête et Isceol, l'arbitre créateur) est construite sur le principe des clans traditionnels : 4 familles, chacune ayant à sa tête un patriarce/matriarce, partagent "en bonne intelligence" les Grottes de la Roche Noire, mais seraient prêtes, s'il n'y avait les autres peuplades, à se combattre sans raison apparente (tout au moins pour un observateur n'appartenant à aucun des 4 clans). On remarquera que le culte des ancêtres est une pratique largement répandue chez les hommes-souris.

L'accueil réservé "aux étrangers" sera chaleureux et sans condition, le peuple étant très enclin à croire les vieilles légendes.

. les hommes-chats : si la force caractérise les hommes-chiens, l'agilité et les réflexes sont le propre des hommes-chats. Ces êtres sont capables, si leur liberté individuelle est menacée, de s'unir, de se placer sous l'autorité d'un chef de guerre nommé "Siamois suprême".

Le pentagramme sacré



symboles des cinq principes :

Principes	Symboles origines	Nouveaux symboles		
		hommes-chiens	hommes-chats	hommes-souris
vie	arbre	soleil	arbre	arbre
corps	cœur	cœur	terre	sang
esprit	cerveau	feu	étincelle	cerveau
âme	papillon	l'aigle	papillon	vent
mort	roche	roche	épée	poussière

Le sorcier-guérisseur, vivant seul dans une hutte dominant le village (voir plan), s'occupe aussi bien des conflits en offrant ses conseils et sa bénédiction que de la vie spirituelle de la population en invoquant Adeline, la bête ou Lumion, le maitre du chaos, suivant le cas.

Les envoyés seront, au premier abord, considérés d'un œil suspect : ne sont-ils pas des démons, ou des sbires de la bête ? Pour s'assurer de leur véritable identité, le sorcier-guérisseur ordonnera une épreuve : il est dit dans la prophétie telle que la connaissent les hommes-chats que les envoyés sauront "marcher sur l'eau". Espérons que les joueurs savent nager !

Remarques sur l'état des choses quand les PJ pénètrent dans le cirque :

- les hommes-souris sont en position de faiblesse : à la dernière bataille, ils ont subi beaucoup de pertes et 4 de leurs membres (famille Duterrier : 3, famille Roquefort : 1) sont retenus prisonniers par les hommes-chiens.
- les hommes-chats tiennent Ladel depuis la veille.

N.B.: L'argent n'a aucune valeur : tout est basé sur l'échange, le troc.

conçoivent leur vie comme un cycle immuable et infini composé de cinq étapes auxquelles sont associées certaines "vertus". On définit ainsi le pentagramme sacré, invariablement représenté comme ci-dessus.

Remarque : le fait que les hommes-souris rendent honneur à leurs ancêtres peut sembler en désaccord avec "la théorie de réincarnation qui découle du pentagramme". Mais il est bien connu qu'on ne peut appliquer de raisonnement logique aux croyances !

Description de la région

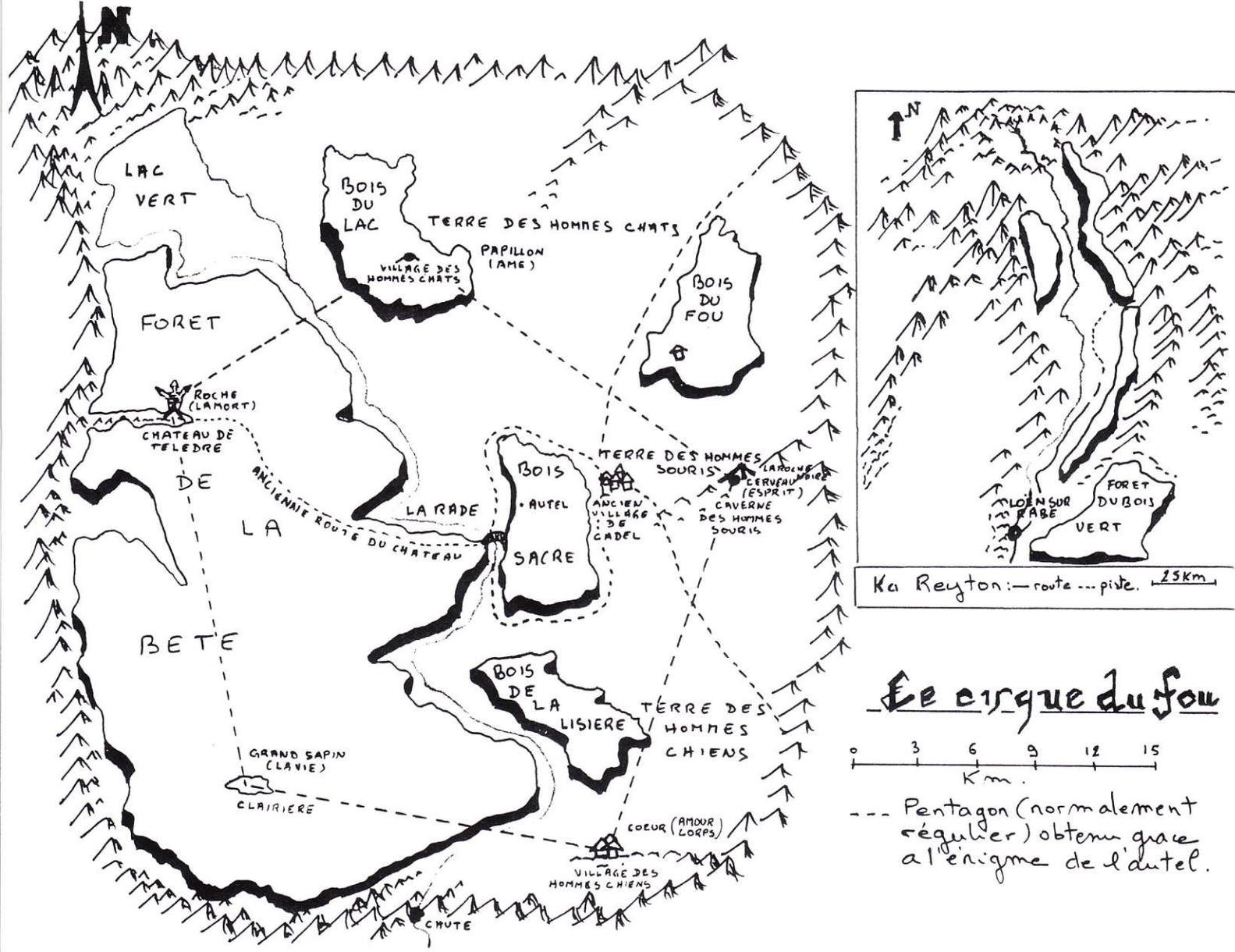
Le lac vert : peu de profondeur mais de nombreuses algues qui lui donnent un aspect mystérieux et peu engageant. C'est un lieu interdit pour les hommes-chats qui le prétendent habité par toutes sortes de créatures visqueuses et mauvaises (il n'en est rien). Ici les PJ devront faire leurs preuves (cf les hommes-chats "marcher sur l'eau").

Bois du lac : le troisième peuple de la vallée a choisi ce lieu pour y établir sa "cité" (voir plan du village des hommes-chats). A cause

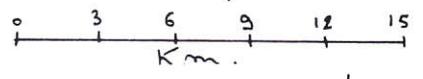
Les principes vitaux

Derrière ce titre énigmatique se cache simplement une croyance commune aux trois peuples relative à l'existence, à son "principe de fonctionnement" que les joueurs pourront apprendre en discutant théologie avec un shaman/sorcier-guérisseur : les gens du cirque



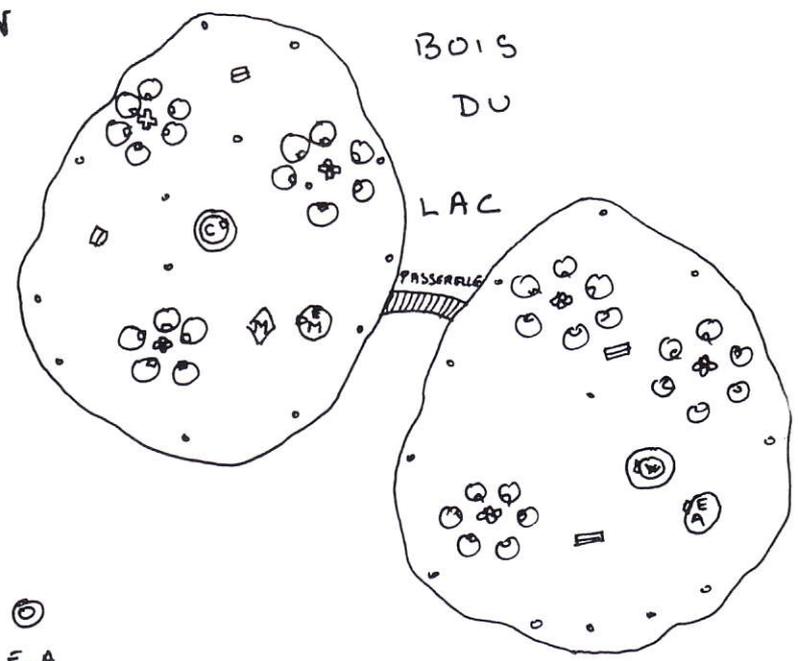
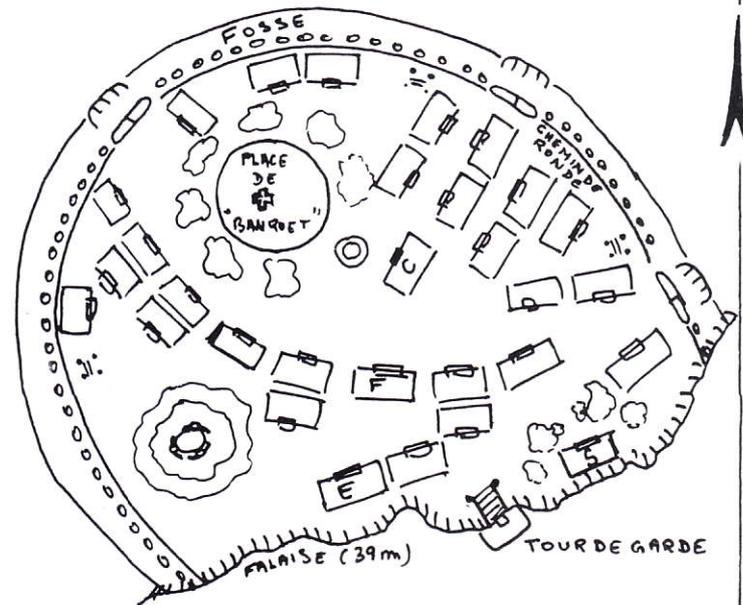


Le cirque du fou



--- Pentagon (normalement régulier) obtenu grâce à l'énigme de l'autel.

- LE VILLAGE DES HOMMES CHIENS -



- ooo barricades de 2,5m.
- ||| échelle menant au chemin de ronde (ou à la tour de garde).
- Puit.
- ⊕ Feu.
- |||| "Pont levis"
- C: Maison du Chef.
- S: Maison du Shaman.
- E: Entrepot
- F: Fouge



- ⊙ E.A
- ⊕
-
- C:
- ⬠
- ⊞



des sapins, arbres denses et sombres, les PJ n'auront que peu de chance d'apercevoir la "ville" des félins (environ 35 %, sujets à modification suivant les races).

Bois du fou : végétation de conifères exclusivement. La plupart des troncs sont sculptés : Telyne le fou, Telyne le pouilleux grave depuis bien longtemps le visage de sa dulcinée. On pourra rencontrer cet étrange individu chez lui (abandon crasseux, 75 % de nuit, 30 % de jour) ou dans "son bois" occupé à jouer de la lyre ou à représenter Adeline (ce pour quoi il est assez doué).

L'ancien village de Ladel : situé à l'exacte intersection des trois territoires, Ladel est l'enjeu du conflit entre les peuples et jusqu'ici personne ne l'a tenu plus d'une semaine. Ce ne sont plus maintenant que des ruines dans lesquelles, parfois, lorsque la lune est levée, Telyne rode en se lamentant.

Bois de la lisière : végétation de conifères, avec, de-ci de-là, quelques bouleaux.

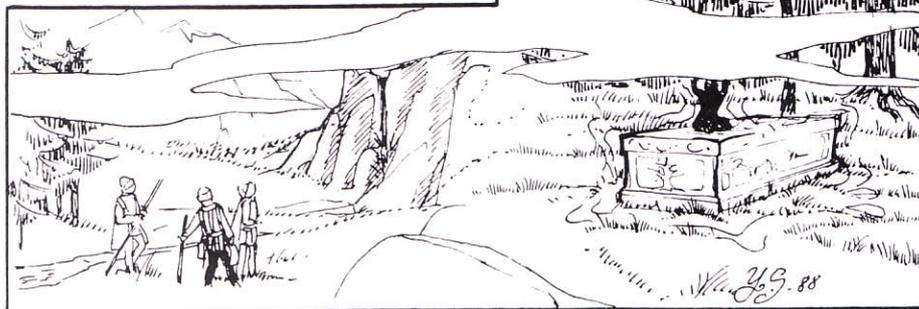
Bois sacré : c'est ici qu'Adeline entendit pour la première fois la musique du barde, c'est ici qu'elle y succomba, qu'elle trahit Têledre, le puissant mage. C'est aussi ici qu'elle repose désormais, sous l'autel, dans une toute petite clairière.

L'autel est un bloc de marbre rectangulaire, orienté NE-SO, dont les quatre faces sont sculptées : représentation du château sur la face NO, d'un grand sapin au SO, du village de Ladel au SE et des visages, de gauche à droite, de Telyne, d'Adeline et de Têledre au NE. Sur la plaque supérieure, on pourra lire :

*"Ici repose Adeline, qui n'aurait pas dû être,
Et qui doit s'effacer
Pour que vienne la paix".*

De plus, à partir du jour 9, on y verra le "message d'Adeline" :

*"Des quatre, un cinquième naîtra,
Un cinquième qui les engendre;
Et que ma détresse sauvera".*



Les deux énigmes sont écrites dans le langage runique sacerdotal et seul un prêtre (et autres religieux) ou un magicien possédant le sort "comprehend language" pourront en prendre connaissance.

Signification des énigmes

La première indique le moyen d'obtenir la statuette de cristal : en effet, en enfonçant le visage de la nymphe sur la face NE ("*et qui doit s'effacer*"), on déclenche l'ouverture de l'autel. A l'intérieur, le petit récipient, "*Instrument de guérison*"...

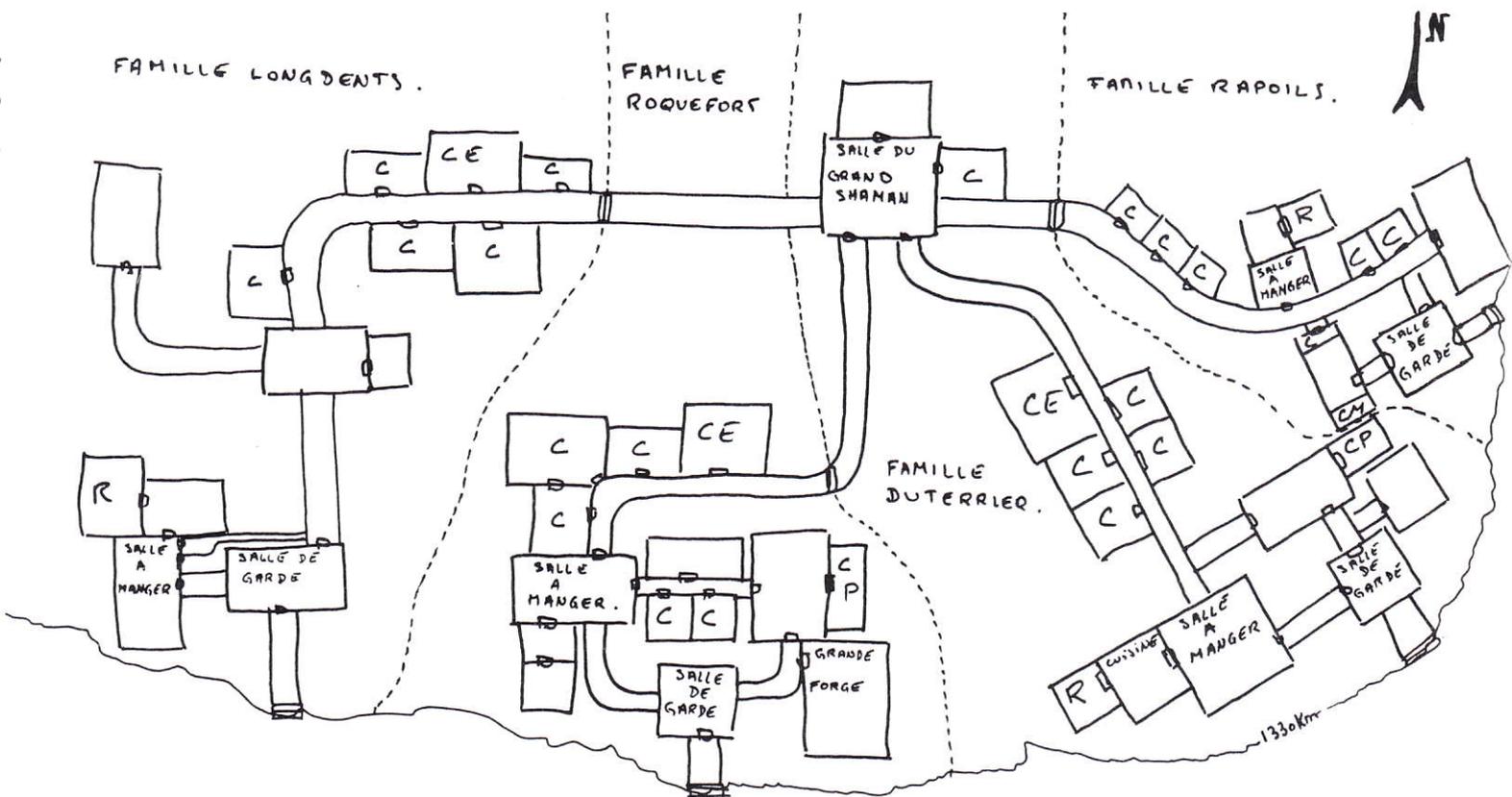
La deuxième est peut-être plus obscure : à partir des quatre lieux déterminés par les 3 médaillons et le château de Têledre, on obtient, en formant le "pentagramme sacré", un cinquième endroit symbolisant la vie (d'où le "*qui les engendre*"), où les PJ trouveront un grand sapin que le contenu de la statuette guérira (voir "l'arbre de vie").

La forêt de la bête : aussi appelée "forêt interdite" par les 3 peuples, cet endroit est constitué à 40 % de grands et sombres sapins qui lui donnent un air maudit et maléfique. Personne, hormis les jeunes vierges que l'on envoie régulièrement pour calmer la fureur du dragon, n'a osé violer ses secrets depuis bien longtemps et le mal, les forces ténébreuses, s'y sont développées "sous le contrôle du grand serpent" : une petite tribu de gnolls (avec un troll "de garde"), toute soumise aux ordres de la bête, surveille la forêt et arrête, le cas échéant, ceux qui essaieraient d'y pénétrer sans invitation !

Remarques :

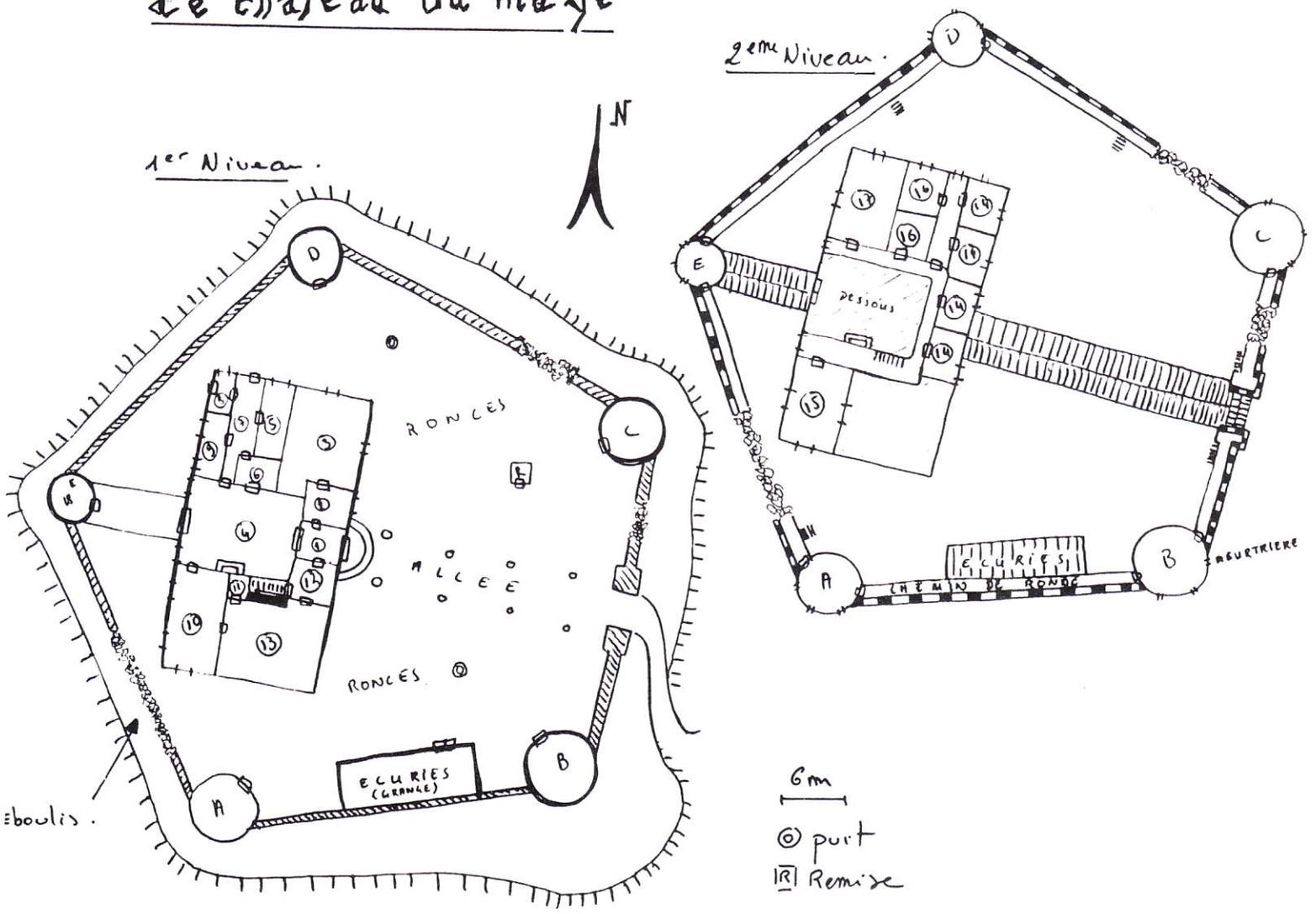
- les gnolls ne sont que le produit indirect de la malédiction : celle-ci brisée, ils ne disparaîtront que si on les chasse (le dragon, lui, s'évaporerait si les joueurs réussissent).

- Ils peuvent intervenir n'importe où dans la forêt (pas de campement fixe), y compris dans le château où il y a en permanence 4 (ou plus) gardes. Il est fort probable que, le monstre



- CAVERNE DES HOMMES SOURIS - (Grotte de la Roche Noire)

Le chateau du mage



assoupi, ils seront presque tous dans l'extremité de Têlêdre, occupés à s'emparer du butin du grand serpent.

- Pas de troll en plein jour !

L'arbre de vie : au centre d'une petite clairière, un vieil arbre, complètement desséché, presque mort mais qui, néanmoins, donne encore une impression de puissance. Lorsque les joueurs seront à une dizaine de mètres, ils ressentiront comme un battement de cœur, très lent, provenant du sapin.

En versant les "larmes d'Adeline" sur les racines, ils le verront redevenir vert et entendront les battements s'accélérer jusqu'à un rythme correspondant à celui d'un homme.

Le château : perdu sur un piton rocheux, l'ancienne demeure de Têlêdre fait quelque peu penser au château de "la Belle au bois dormant" : des ronces l'entourent. Des fortifications démolies par endroit et sous un ciel noir, on pourrait presque voir un énorme dragon vomissant son feu puissant et destructeur, surgir de cet endroit maléfique. Le chemin qui monte, régulièrement emprunté par les gnolls, reste parfaitement utilisable.

INTERIEUR : dans le palais, malgré les millénaires, tout est relativement bien conservé et, sauf exception, fenêtres et volets sont fermés.

1 - Hall d'entrée : la porte est défoncée. Deux tableaux se font face, l'un représentant Têlêdre, l'autre Adeline.

2 - Bureau de Têlêdre : rien de bien particulier susceptible de captiver nos joueurs.

3 - Bibliothèque : une quantité énorme de livres dont l'ancienneté incite au respect : on est presque sûr de trouver ce que l'on cherche (pas de magie, bien évidemment, ni non plus de traités historiques relatant des événements postérieurs à Têlêdre !).

4 - Salle de banquet : c'est dans cette pièce, très vaste, que repose le dragon, allongé sur le maigre trésor que lui avait laissé Têlêdre (voir fiche PNJ). La porte d'accès a été défoncée. La décoration est assez sommaire (quelques tableaux ou tapisseries représentent divers endroits du cirque).

5 et 9 - Chambre des domestiques.

6 - Cuisine : avec tout ce que cela comprend (inutilisable toutefois).

7 - Hall d'entrée NE.

8 - Chambre du jardinier.

10 - Grand salon : malgré la forte odeur de renfermé qui plane ici, tout est encore en état : des fauteuils confortables, un grand tapis, de petits tables...

11 - Remise pour les outils de la serre.

12 - Petit salon : les gnolls sont passés par là, cela se sent et surtout se voit.

13 - Serre : la végétation a pris des proportions complètement démesurées : c'est une

véritable petite jungle (qui continue à se développer, aidée par les puissants charmes du mage). Dans cet endroit git le squelette de Têlêdre (la serre était la pièce favorite d'Adeline) : les joueurs pourront récupérer les quelques bijoux qu'il porte encore (bracelet or incrusté de pierreries, 500 GP environ, anneau "water walking").

14 - Chambres d'invités : les gnolls en service au château logent parfois ici (inutile d'en dire plus !).

15 - Chambre d'Adeline : derrière cette porte en parfait état et protégée (fire trap : 18 + 1d4), la chambre d'Adeline a conservé sa splendeur d'antan : pas une trace de poussière, ni même une odeur de renfermé. Il faut dire que l'esprit de Têlêdre "vit ici" : il est en toute chose, il est le lit comme l'armoire, le miroir comme le coffret à bijoux (chaînes or, bracelets, chaînes de cheville, bagues...). Si

dans le bois sacré, avançant la tête haute, fiers d'avoir triomphé de cette sinistre malédiction.

Alors que les premiers rayons solaires illuminent le cirque, ils arrivent devant le petit autel où une belle jeune femme semble les attendre. Elle les regarde avec un air de gratitude et s'évapore tout à coup : jamais ils n'oublieront la belle Adeline et son tragique destin...

Epilogue : juste quelques petites précisions finales

Lorsque la malédiction sera rompue, certains "événements" se produiront :

- Telyne vieillira "en accéléré" (1 h : 2 ans), retrouvant la sérénité au fur et à mesure.

- Disparition du dragon.

Jamais ils n'oublieront la belle Adeline, et son tragique destin...

les PJ tentent de dérober quoi que ce soit, il essaiera de les effrayer (fear 18ème). S'il comprend les intentions des joueurs, il pourra éventuellement leur apprendre qu'il regrette son geste mais que, maintenant, il est trop tard pour lui : il n'y peut plus rien. La malédiction rompue, il disparaîtra.

16 - Salle d'eau.

17 - Chambre de Têlêdre : la porte d'entrée est maintenue fermée par un wizard lock. Derrière se trouve une vaste salle au riche mobilier (lit, armoire, coffre, secrétaire...). Sur le secrétaire est posé un livre dans lequel le magicien notait ses impressions de la journée : on pourra y lire sa rencontre avec Adeline, son mariage etc. Vers la fin, il est inscrit que la nymphe lui échappe, qu'elle s'éloigne...

18 - Accès à la salle de magie : sur une trappe de bois (fermée), quatre squelettes dont les costumes, ravagés par le temps, laissent néanmoins penser qu'il s'agissait d'aventuriers : ils n'ont probablement pas pris garde au "fire trap" qui protégeait l'entrée du "labo". Rien à récupérer.

La salle de magie : c'est dans cette pièce d'environ 3 x 4 m que la malédiction "a été prononcée". Tout y est encore en place, programme dessiné sur le sol, bougies (éteintes) à ses cinq sommets, petit pupitre supportant les restes d'un gros ouvrage, encensoirs suspendus au plafond etc. Dans les étagères, quelques fioles (leur contenu n'est plus agissant).

A, B, C, D, E : tours vides, exceptées B et C où deux gnolls montent la garde en permanence (mais d'un œil distrait).

Conclusion

Bientôt l'aube. Quelques humains pénètrent

- Réunification des Ladeliens qui oublient pratiquement instantanément leur haine réciproque. Ils conserveront cependant leurs mutations, *les enfants, par contre, seront normaux.*

- Si vous avez choisi d'occuper vos gnolls au pillage du trésor du grand serpent (ce qui est souhaitable si vous ne désirez pas enrichir de trop vos joueurs), et si les aventuriers ne passent pas au château avant la 3ème heure du jour 11, alors tout aura disparu.

Fiches PNJ

A - Les peuples de la vallée

hommes-chiens

- **maître-loup** : AL : LN, HD : 2 (16 HP), AC : 7, ATT : 1.4/1.6/1.6 Griffes/dents) ou hache de bataille 1.6 / 1.6
move 12", size 8", INT 12 (+1/+1 STR : 17)
Maître-loup est un grand guerrier, respecté de ses sujets, que l'on loue aussi pour sa sagesse.

- **le shaman** : AL : LN, HD 2 (10 HP), AC : 8, ATT 1.4/1.4/1.6 ou bâton 1.6/1.6/
move 12", size 7", INT 13
sorts : cure light wounds (2), light, chant, speak with animals

- **l'apprenti** : AL : LG, HD 2 (9 HP) AC : 8, ATT 1.4/1.4/1.6 move 12", size 7"3"
sorts : cure light wounds. - INT : 13

- **le lieutenant "mâle"** : AL : LN, HD : 2 (13 HP), AC 7, ATT 1.4/1.4/1.6 ou lance 1.6/1.8
move 12", size 7"4", INT 11
squad A : 20 mâles, AC : LN ou LG, HD 2 (13 HP), AC 7, ATT 1.4/1.4/1.6 ou par arme (lance LM, halme bat, mâle)
move 12", size 7'-8" - INT : average

- le lieutenant "femelle" : AL : LG, HD : 2 (12 HP), AC 6, ATT : 1.4/1.4/1.6 ou mâle 2.7/1.6
move : 12", size : 6'8", INT 12
squad B : 20 femelles, AL : LN, HD 2 (11 HP), AC 7, ATT 1.4/1.4/1.6 ou par arme (lance, hachebat, mace).
move 12", size 6'-7"
INT : average

hommes-souris

- le grand shaman : AL : NG, HD 1 (8 HP), AC 6, ATT 1.2/1.2/1.3 (Griffes/morsure) ou club 1.6/1.3
move : 12", INT : 14
size 4'1", sorts : cure light wounds (x 2), detect magic, detect charm, speak with animals, cure disease, dispel magic.
Le grand shaman est un personnage sage et pondéré, d'un âge avancé. Son autorité est de plus en plus contestée par la famille Rapoil

- **Famille Longdent** : matriarche AL : NN, HD 1 (7 HP), AC 6, ATT 1.2/1.2/1.3 ou épée courte 1.6/1.8
move 12", size 7'9", INT 12
9 femelles 26 mâles AL : NN, HD 1 (6 HP), AC 7, ATT 1.2/1.2/1.3 ou par arme (épée courte, club, petite spear 1.4/1.6)
move 12", size m : 3'5"-4'5" - f : 3'-4'
INT : average
18 enfants non combattants AC 8, AL : NN, HD : 1/2

- **Famille Rapoil** : idem avec 11 femelles, 10 mâles, 17 enfants.

- **Famille Roquefort** : patriarche (même caractéristiques que patriarche), 10 femelles, 10 mâles, 15 enfants.

- **Famille Duterrier** : patriarche, 3 femelles, 7 mâles, 17 enfants.

hommes-chats

- le Siamois suprême : AL : CN, HD 1+2 (20 HP), AC : 4, ATT 1.4/1.4/1.4 ou cimeterre 1.8/1.3
move : 15", size : 5'6", INT 13
Facilement irritable, le Siamois suprême est un grand stratège à qui l'on doit la prise de Ladel. Très estimé de son peuple.

- le sorcier guérisseur : AL : LG, HD 1+2 (8 HP), AC 5, ATT 1.4/1.4/1.4 ou dague 1.4/1.3
move 15", size : 5'1", INT 14
sorts : cure light wounds, bless, resist fire, affect normal fire, push, ventriloquism, invisibility, levitate.

24 mâles : AL : LN ou LG, HD 1+2 (7 HP), AC 5, ATT 1.4/1.4/1.4 ou par arme (cimeterre, lance LH, arc et flèches)
move 15", size : 5'-6", INT average

27 femelles : AL : CN ou CG, HD 1+2 (7 HP), AC 4, ATT 1.4/1.4/1.4 ou par arme
move 15", size : 4'5"-5'5", INT average

19 enfants non combattants : AC 7, AL CN, HD 1/2+1

B Telyne :

AL : NN, HP 33 (ex barde), AC 7 (cuir + DEX), ATT 1.4/1.3 dague
move 12", size 5'7" INT (originelle) 13
Telyne est un personnage d'une apparence physique plus que repoussante : une longue barbe non entretenue, des cheveux gras et une panteur qui repousserait les plus courageux ! Mais tout ceci ne serait rien s'il n'y avait cette expression de folie intense dans les yeux clairs. La plupart du temps, il chante la tragique histoire d'Adeline en sculptant son visage, pleure sans raison apparente... Il est une des attractions favorites des jeunes hommes-souris.

C La forêt de la bête

Matatluck, dragon vert : AC 2, move 9'124" HD 9 (72 HP), DAM/ATT 1.6/1.6/2.20 + souffle, AL : LE, size L (36' long) utilisation de la magie (4 x 1st : charm person, comprehend language, identify, protection from 4000 ; 4 x 2sd : detect MODD, detect invisibility, fools gold, locate objects).

INT : very

Matatluck est une bête féroce, au caractère irascible, avare comme tous les dragons. Il adore la flatterie (pour plus de précision se reporter aux Drag'Rad n° 8 et 9).
Son trésor : environ 2000 GP, 100 PP, service en argent, bijoux divers et variés (total 2000 GP), quelques petits miroirs (350 GP), 3 émeraudes (3000 GP).

La tribu gnoll

- **Oshnuk, chef de la tribu** : AC 5, move 9", HD 2 (16 HP), DAM/ATT 2.8 ou hache de bataille 1.8/1.8, AL : LE, size : 2 (7') INT : average

Chef sanguinaire de la bande, Oshnuk ne pense qu'en termes de pillages, de rapt et de guerres. Il assure sa domination sur les autres grâce au troll qui lui est tout dévoué.

- **Gloglu, troll dévoué** : AC 4, move 12", HD : 6+6 (36 HP), no of ATT 3, DAM/ATT 5.8/5.8/12.12, spell defenses : regeneration, AL : LE, INT : low; size : 2 (9'5").

- **21 gnolls** : AC 5, move 9", HD 2 (12 HP), DAM/ATT 2/8 ou hache de bataille ou morning star, AL : LE, size : 2 (7') INT : low-average.

LE JEU ? UNE AFFAIRE DE SPECIALISTES !

ACCUEIL,

SERVICE,

CONSEILS,

PLUS DE CENT MAGASINS DE JEUX

A VOTRE SERVICE !

JETDOR 89

4^e CONVENTION DE JEUX DE RÔLES

4 et 5 FEVRIER 1989

VITROLLES B.-du-Rh.

LYCÉE P. MENDES FRANCE



AD & D. CTHULHU. J-BOND. 3 MOUSQUETAIRES. JRTM. STORMBRINGER. RONEQUEST. PARANOÏA.
STARWARS. EMPIRE GALACTIQUE. SEMI-RÉELS CONTEMPORAINS.

DEMANDEZ VOS DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

Maison Pour Tous - Centre Culturel G. Sand - BP 151 - 13127 Vitrolles - Tél : 42.89.80.77 et 42.89.71.96

RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 31 JANVIER 1989

avec la participation de :



Harrax, police d'état

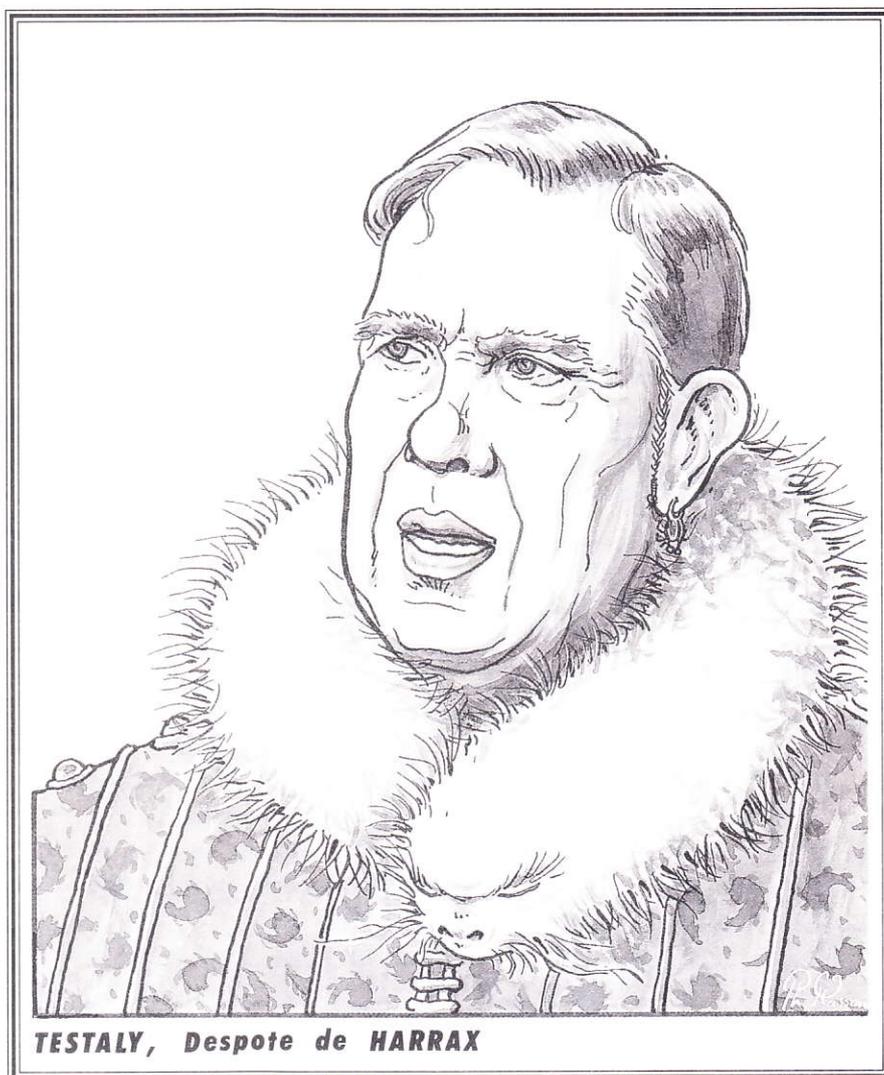
Scénario pour Animonde par Croc

Présentation

Ce scénario met aux prises les joueurs avec un sombre trafic d'armes dans la bonne ville d'Harrax, la capitale fasciste et violente du royaume de Northesa. Ils seront secondés par de nombreux kruss et quelques kryss. Leur mission les menant au plus profond des quartiers louches d'Harrax, ils devront être en "civil" et particulièrement discrets.

Harrax (800 personnes) : capitale de Northesa, Harrax est ce que l'on peut imaginer de pire comme régime fasciste. La ville, rongée par le vice comme un cadavre dévoré par les vers, est dirigée de main de maître par *Testaly* et ses sbires animaux : les kruss et les kryss. La ville comporte 80 kryss et dix fois plus de kruss. Ces derniers servent de "mouchards" et préviennent les kryss en cas de problèmes. A Harrax, tout (ou presque) est interdit et, avec un kruss par personne, il est très difficile de commettre un forfait.

Extrait de l'Arc-En-Ciel des ténèbres, par Croc le Sage



L'histoire

Parniss, marchand sans scrupules, a inventé une façon bien particulière de vendre des armes : il importe des monstres qui terrorisent la ville et qui obligent donc les gens des quartiers pauvres à s'armer. Ces monstres sont dangereux, soit, mais n'attaquent pas sans ordre de *Parniss*. Mais *Firlak*, le chef de la milice locale (qui est en symbiose avec les kryss), a tout compris : il a menacé *Parniss* de tout révéler si ce dernier ne lui offre une part des bénéfices. *Parniss* a refusé et ordonné à ses créatures de tuer *Firlak*. Aussitôt dit, aussitôt fait, *Firlak* a été dévoré devant ses hommes lors d'une patrouille. *Parniss* a été alors pris de remords tardifs et n'a rien trouvé de mieux que de se suicider, libérant ainsi ses créatures dans la ville (n'étant plus en symbiose, elles attaquent pour se nourrir).

Un proche du Duc Noir a été tué dans un quartier louche de la ville. C'est aux joueurs de démêler cet écheveau et de trouver le coupable... Le problème est qu'il n'y a pas, ou plutôt plus, de coupable. La seule chose intelligente à faire est de ramener les monstres dans leur lieu de vie naturel, loin d'Harrax.

Une taxe de plus au royaume de la violence

Dernièrement, *Testaly* a inventé une nouvelle taxe qui lui permet de gagner de l'argent tout en faisant un tout petit peu baisser le taux de criminalité. Il fait payer les armes qui rentrent en ville.

Cette taxe est de 100 escarnais d'or par FG (si le FG est inférieur ou égal à 0, il n'y a pas de taxe, s'il est égal à 0 la taxe est de 50 EO).

Les forces de l'ordre

A part la milice (des aventuriers et/ou des soldats plus ou moins "ripous"), ce sont des créatures qui font régner la loi dans la ville.

Les kruss

Lieu de vie : ville

Fréquence : rare

Type : décomposeur

Description : les kruss sont de petites créatures ailées qui ressemblent vaguement à de petits diables gris. Ils sont armés de petits tridents aiguisés.

Comportement : ils se nourrissent de déchets alimentaires et rodent souvent dans les endroits les plus sales. Ils vivent une dizaine d'années et dorment dans les kryss (voir ci-dessous). Ils sont reliés télépathiquement avec leurs "maisons" kryss.

Capture : impossible. Il faut capturer un kryss et les kryss suivent avec.

Utilisation : ils servent de scouts et de support aérien aux kryss.

FI : 2(-)

Symbiose/contrôle : -100 / -100

Rapidité : 9

Attaques : 50% (trident) /6

Dommages : d6-2/-1

Esquive : 45%(2)

Armure : 2

Déplacement : 2.5

PV/SE/RES : 8/2/40

Talents : DIS : 75 SAU : 80 REP : 110

Les kryss

Lieu de vie : ville

Fréquence : rare

Type : prédateur

Description : ces créatures ressemblent à s'y méprendre aux vieux shoggots des familles. Ils pèsent environ 200 kilos et possèdent 10 trous ronds répartis sur le

corps. Chacun des trous contient un kruss (à moins qu'il ne soit en patrouille). Chaque kryss possède normalement en permanence 5 kruss (ou 1d6+1 pour plus de variété).

Comportement : les kryss se nourrissent de viande morte (ou vivante) mais réussissent à se contrôler la plupart du temps. Ils mangent des repas spécialement préparés pour eux par les juges de la ville (ce sont des gardiens) (manufacture d'objet (20) Gardien (ex)/CON110). Sans cette nourriture, ils pourraient se rebeller et détruiraient la ville en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Capture : il faut tenter une symbiose directe, tout en leur proposant leur nourriture favorite.

Utilisation : ils sont utilisés par les juges de la ville comme forces de l'ordre.

FI : 7(-)

Symbiose/contrôle : -20/-50

Rapidité : 2

Attaques : 80% (pseudopodes) /10

Dommages : d6+2/+2

Esquive : 2% (9)

Armure : 4

Déplacement : 0.5

PV/SE/RES : 40/10/90

Talents : DIS : 25 SAU : 10 REP : 50

Introduction pour les joueurs

Testaly n'est pas du tout, mais alors pas du tout content de ce qui vient de se passer. Une de ses concubines vient de se faire dévorer par une espèce de gros ours assez mal léché. Elle rodait dans un des quartiers les plus louches de la ville à la recherche de drogues rares. Le chef de la milice, interrogé rapidement, n'a rien pu dire jusqu'à maintenant. Testaly vous paye 500EO contre le coupable de ce crime (la bête ou plutôt l'homme qui la dirige). Deux kryss (dont celui qui a découvert le corps de la victime) et vingt kruss vous aideront dans votre enquête.





Les lieux de l'enquête

Une grande partie du scénario doit se dérouler dans le quartier des chimistes d'Harrax. Pour vous le situer, il se trouve entre le quartier bourgeois et les baraquements militaires provisoires. La plupart des maisons qui le composent sont très hautes et ne laissent que peu de places aux rues, qui se résument souvent en des crevasses de 2 mètres de large entre les maisons. Les deux premiers étages des maisons sont en pierre et n'ont souvent aucun orifice (ni porte, ni fenêtre), ce qui ajoute encore au sentiment de claustrophobie qui atteint la plupart des personnes qui y vivent. Le troisième étage (et les suivants, jusqu'à 5), est en bois et muni de nombreuses portes et fenêtres. Les portes sont reliées par des passerelles instables (en bois) qui ajoutent encore, s'il en était besoin, à l'assombrissement des rues. Les égouts sont souterrains et trop petits pour qu'un humain y passe. Souvent bouchés, il n'est pas rare que les eaux usées s'accumulent dans les rues les plus basses. L'enchevêtrement des rues et des passerelles fait de ce quartier un vrai labyrinthe, d'autant qu'aucun plan n'a jamais été fait. Les expériences ratées des chimistes créent quelquefois des phénomènes bizarres dans certaines rues (gaz aux effets étranges, animaux rares, cadavres) à la plus grande joie du maître de jeu.

Les indices

Le corps de la concubine de Testaly n'a pas été autopsié et a même été dévoré par le kryss qui l'a découvert. Il s'en excusera avec un rot sonore, en ajoutant que "c'était pas beau à voir". Ainsi s'évanouissent les indices quant à la nature du meurtrier. Le corps de Parniss est impossible à trouver (il s'est jeté dans une mare d'acide, issue d'une expérience ratée). On peut tout de même trouver son magasin avec de la chance : il a été pillé par les voisins et il sera très difficile de les faire parler.

Si on consulte les dossiers (tenus par un scribouillard ordonné et intègre) ou si l'on interroge les miliciens on apprend que :

- Le chef de la milice (un certain Filark) a été tué par une bestiole qui ressemblait à un gros ours. Elle a emporté le corps. Filark était aimé de ses hommes car il leur distribuait de nombreux escarnais pour que ceux-ci restent discrets sur ses agissements légèrement frauduleux (cette dernière information sera très difficile à obtenir).
- Une vérification rapide montre qu'un convoi de quatre grosses caisses est entré dans le quartier sans être vérifié (la signature du kryss responsable est fausse). Chaque caisse contenait un Grozours.
- Le taux d'entrée d'armes en fraude est très supérieur à celui du reste de la ville (voir début du scénario). Il faut, pour découvrir cela, aller se renseigner dans les autres quartiers... De nombreuses aventures sont possibles avec les scribouillards gratte-papiers.
- Un coup de bol, ou un trait de génie, permettra de découvrir que l'affaire des colis, des armes et du magasin pillé font apparaître toujours le même nom : Parniss.

Investigation

Il est très difficile de commencer une enquête avec les indices donnés ci-dessus. Les joueurs risquent donc de partir un peu dans tous les sens. Si les seules personnes, créatures et lieux que vous possédez ont rapport avec le scénario, les joueurs découvriront rapidement le pot aux roses. Je me bornerai donc à décrire quelques cas "annexes" qui ne sont que des fausses pistes. Utilisez-les à votre goût et selon la sagacité de vos joueurs. N'hésitez pas à faire vivre à vos joueurs de petites aventures dans l'aventure, qui vous permettront de jouer ce scénario en de nombreuses séances.

Note : dans tous les cas, essayez de garder l'esprit de certaines "séries noires" qui

plongent les protagonistes dans un monde cruel où même les forces de l'ordre ont quelque chose à se reprocher.

- Un chimiste de la ville a inventé une drogue qui rend amoureux (qui modifie les niveaux de relation) mais pour une très faible durée.

- Un gardien tente de contrôler les kryss pour pouvoir renverser le régime fasciste. Il commence, bien sûr, par le quartier où enquêtent les joueurs. Il est accompagné de chasseurs et d'aventuriers "libérateurs".

- Les grozours ont tué d'autres gens qui peuvent faire croire aux joueurs qu'ils sont sur la piste d'une terrible machination.

La confrontation avec les grozours

Tôt ou tard, les joueurs tomberont nez à nez avec un ou plusieurs grozours (il y en a 4). Leur apparence cauchemardesque et leur faim à toute épreuve engendrera peut-être des problèmes de communication avec les joueurs. Cependant, si ces derniers sont assez intelligents pour entrer en communication avec eux, ils seront les premiers à demander à ce qu'on les ramène dans leur lieu de vie. S'ils sont traités avec gentillesse, il est possible (au choix du maître de jeu) qu'un des quatre souhaite suivre un des personnages.

Lieu de vie : caverne

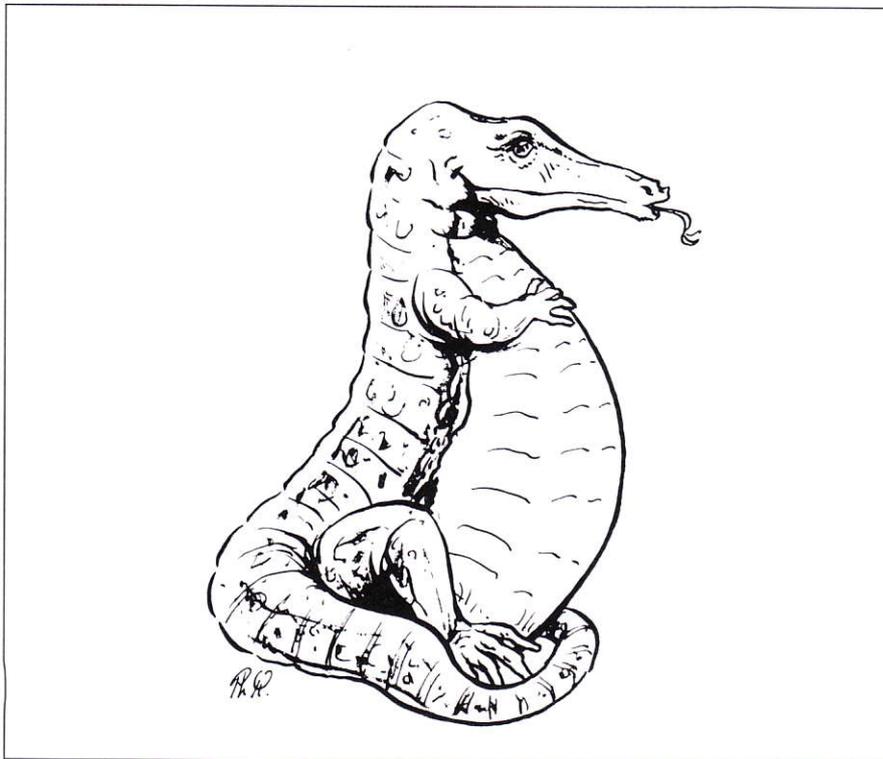
Fréquence : commun

Type : super-prédateur

Description : cet animal d'environ 100 kg et de 3 mètres de long ressemble à un ours. Il est cependant recouvert de plaques d'os, reliés entre eux par du cuir épais. Sa tête est allongée et ses grandes mâchoires sont équipées de dents énormes (15 cm). Ses grands yeux blancs globuleux lui servent surtout de sonar, sa vue étant très basse. Il est de couleur ocre, tendant sur le blanc avec l'âge.







Comportement : il vit dans les vastes cavernes où il se nourrit de toutes sortes de petites créatures. Il évite cependant les paralytiques dont il redoute la morsure. Il est assez débonnaire quand il est repu, mais se transforme en machine à tuer quand il a faim. Il vit environ 5 ans.

Capture : on doit tenter une symbiose directe après lui avoir donné à manger.

Utilisation : comme garde du corps ou comme animal de compagnie (quelle compagnie !!!).

FI : 8(-)

Symbiose/contrôle : -70/-10

Rapidité : 4

Attaques : 60% (griffes)/8 et 80%(morsure)/12

Dommages : d6+3/+1 et 2d6/+3

Esquive : 16%(7)

Armure : 6

Déplacement : 2

PV/SE/RES : 45/12/80

Talents : DIS : 60 SAU : 30 REP : 20 (Sonar : 90%)

Samu, quand tu nous tiens...

Si, à un moment de l'aventure, un personnage tombe dans le coma, il se peut que les joueurs tentent de trouver un médecin. Ils ne pourront trouver qu'un brave chimiste qui s'avère être un expert en matière de guérison. Tous les produits ci-dessous pourront être achetés chez ce vieil homme.

Un marchand (avec ou sans scrupules) peut espérer les revendre ailleurs deux fois le prix indiqué ci-dessous (le chimiste étant considéré comme un artisan).

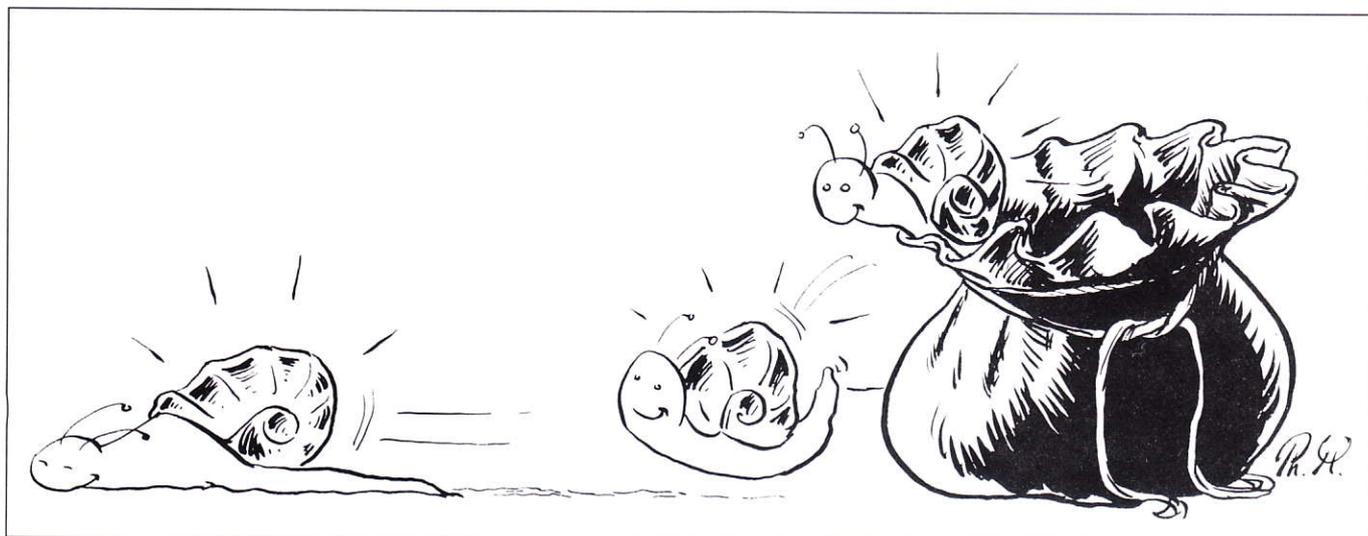
Epilogue

L'aventure peut continuer lorsque les joueurs tentent de ramener les grozours dans leur caverne. Le voyage peut être semé d'embûches, et, quand ils arrivent à destination, la caverne peut être occupée par une créature indésirable nouvellement arrivée.



Produit	Application	Effet	Prix
Graisse bleue	Compresse	Rajoute 1d6-1PV (min : 1)	10EO
Poudre rouge	Inhalation	Ranime (évanouissement)	50EO
Liquide jaune	Injection	Ranime (coma)	250 EO

Note : la graisse bleue peut être utilisée une fois par blessure en supplément d'un jet de premiers soins. Le liquide jaune doit être injecté avec un jet de pre"moyen" (un échec critique entraînant la mort du patient). Ces trois produits mettent une minute à prendre effet.



LE DERNIER TOUR DE LA LUNE

UN SCENARIO
POUR JRTM

Frédéric Ménage

Ce scénario est destiné à six personnages de niveau six, il se déroule la plupart du temps à Minas Tirith, une dizaine d'années après la guerre de l'anneau. Comme il n'est pas évident que vous puissiez réunir six joueurs possédant des personnages de ce niveau et vivant à cette époque, nous vous fournissons six aventuriers pré-tirés. Ils ne sont là que pour vous aider et vous pouvez sans problème jouer le scénario avec d'autres personnages. D'ailleurs, exception faite de l'Elfe amnésique, nous vous laissons le soin de détailler leur background.

D'autre part, signalons que ce scénario n'est pas sans rapport avec "Les chasseurs de la Forêt d'Arpes" et "La Flèche de Mithril" (in D.R. N°16). On y retrouve également un personnage qui apparaît dans "Le retour d'Arachné" (in D.R. N°12).

Et maintenant, que l'aventure commence...

INTRODUCTION

L'environnement politique :

Voilà donc onze ans que s'est terminée la terrible Guerre de l'Anneau. A la suite de la gigantesque campagne de "nettoyage" lancée par le roi Elessar, Mordor est maintenant à peu près vidé de toutes les créatures qui s'y étaient dissimulées après la chute de Sauron. On murmure qu'à présent le roi voudrait reconstruire l'antique cité d'Osgiliath, qui fut jadis la première ville du Royaume et la résidence des héritiers d'Elendil. Toujours est-il que, pour le moment, Minas Tirith est bel et bien la capitale du Gondor, une capitale plus florissante que jamais. Quel contraste avec la cité presque vide et abandonnée que nous avons connue dans les années qui précédèrent la Guerre de l'Anneau ! Minas Tirith est aujourd'hui une ville vivante et fière, les portes, qui avaient été détruites par les armées de Sauron, ont été reforgées par les nains des cavernes étincelantes, sous la direction de Gimli, fils de Gloin.

Legolas, quant à lui, s'est installé avec quelques uns des siens en Ithilien, le jardin du Gondor, une contrée à présent florissante et

prospère, placée sous le commandement de Faramir et de son épouse Eowyn, soeur du roi de Rohan. C'est également en Ithilien que sert Beregon; il est capitaine de la garde. Son fils, Bergil, a été affecté depuis peu à la compagnie de son père.

Le roi Elessar est apprécié de tous (ou presque), et règne sagement en s'efforçant de panser les plaies profondes que la guerre a laissées dans le royaume. Royaume vers lequel affluent de plus en plus d'Elfes, la plupart viennent du sud et se dirigent tranquillement vers les havres gris. Mais ceux-ci sont encore bien loins et de nombreux Elfes font halte à Minas Tirith. Il y a maintenant une petite colonie elfique dans la cité, principalement au cinquième niveau.

A propos, avant de continuer, je vous conseille de vous replonger dans votre "Seigneur des Anneaux" préféré et d'y relire tout ce qui concerne Minas Tirith, car ces données seront considérées comme acquises dans tout ce qui va suivre.

LES LOUPS DU SUD

Ils sont cinq, unis comme les cinq doigts de la main : deux Elfes, deux Hommes et un Nain. Pendant la guerre de l'anneau, les raids qu'ils ont conduits contre les pirates d'Umbar et les Sudérons ont apporté une aide non négligeable aux armées du Gondor. Lorsque la paix est revenue, leur célébrité ne s'est pas faite attendre, et pendant un moment, tout le royaume ne parlait plus que des exploits des cinq loups du Sud. Pourtant, rares étaient ceux dans le Nord du Gondor, qui les avaient déjà rencontrés. Après la guerre, ils participèrent aux opérations de "nettoyage" du Mordor, et, là encore, ils accomplirent maints hauts faits d'armes. Aujourd'hui, ils sont las de guerroyer et ont décidé de retourner à la civilisation en commençant par visiter le nord du Royaume, cette terre de légendes qu'ils ne connaissent que par les récits qu'on leur en a fait.

Ils avaient hâte de découvrir la fière cité de Minas Tirith qu'aucun d'entre eux n'avait jamais contemplée. Leurs pas (ou plus exactement ceux de leurs chevaux) les ont conduits tout d'abord en Ithilien, où ils furent reçus tous les six par Dame Eowyn et le Seigneur Faramir.

Tous les six, oui, vous avez bien lu. En effet, depuis quelques temps, les loups du sud voyagent en compagnie d'un étrange personnage. Il

s'agit d'un Elfe, et non des moindres puisqu'il appartient à la noble race des Noldor. Inutile de dire que les gens se retournent sur son passage, et que, devant lui, même les plus fiers se sentent tout petits. Pourtant, on peut sentir en lui une étrange faiblesse, et son regard ne porte pas la farouche détermination de son peuple. Les Loups du Sud l'ont retrouvé dans les cachots d'une forteresse du Mordor, quelques mois avant le début de cette aventure. Il gisait sur le sol humide, dans un bien triste état, incapable de parler, de marcher, de se nourrir sans aide et surtout... totalement amnésique !

Enolwe, l'animiste du groupe, l'a soigné du mieux qu'il pouvait. Et, effectivement, petit à petit, l'inconnu a repris des forces. Au bout de deux semaines il était de nouveau capable de marcher et de se nourrir. En revanche, il n'avait toujours pas prononcé un mot. Il commença à parler dans la demeure de Faramir; il est probable que la douce fragrance de l'Ithilien y fut pour quelque chose. Malheureusement, la mémoire ne lui revint pas.

Les Loups du Sud sont restés près de quinze jours les invités d'Eowyn et de Faramir, puis est venu le temps de prendre congé de leurs hôtes. Ils étaient pressés de visiter enfin Minas Tirith. Faramir leur confia un message à remettre au roi Elessar. "Cette missive n'a rien d'urgent", leur dit-il, "prenez votre temps et admirez les vertes prairies du Gondor qui jalonnent votre route. En ce qui concerne votre nouveau compagnon, je vous conseille de vous rendre aux maisons de Guérison. S'il existe quelque part dans notre monde un moyen de lui rendre la mémoire, vous le trouverez là-bas. Car, depuis le départ d'Elrond, elles sont le dernier temple du savoir des guérisseurs. Bonne chance, et que la bénédiction des Valar vous accompagne !"

Au moment où notre aventure commence, ils sont en route, quelque part entre la croisée des chemins et Minas Tirith. Ils ne sont plus très loin de la cité à présent; le soleil va se coucher et il leur faut trouver un endroit pour camper. La route qu'ils suivent traverse actuellement une splendide forêt. Au cours de leur séjour en Ithilien, Faramir leur avait parlé d'une très belle clairière nommée "l'étoile verte"; elle ne doit plus être très loin maintenant et ils devraient bientôt apercevoir sur leur gauche le petit sentier herbeux qui y mène. Pourquoi ne pas y passer la nuit ?

Ils ne savaient pas encore qu'en prenant cette décision ils allaient se lancer dans une dange-

reuse aventure, qu'ils ne sont pas près d'oublier de sitôt.

Je pense que vous l'avez compris, les loups du sud et leur compagnon ne sont autres que les personnages joueurs. Une petite précision concernant l'Elfe amnésique : ce personnage a été créé pour permettre à une personne qui ne connaît rien à l'oeuvre de Tolkien de jouer à J.R.T.M. Au moment où commence le scénario, il est redevenu tout à fait normal, exception faite de son amnésie. Il se souvient néanmoins de toutes les langues qu'il connaissait avant; il sait qu'il est très probablement un guerrier, et des exercices répétés avec ses nouveaux amis lui ont permis de se faire une idée sur ses capacités. Vous pourrez donc donner au joueur sa feuille de personnage. Les autres joueurs pourront lui raconter au cours de la partie les principaux événements de la Guerre de l'Anneau, et tout ce que bon leur semblera. Je vous assure que cela peut mettre de l'ambiance dans la partie !

LEGOLAS VERTEFEUILLE

Nos amis ont donc décidé de passer la nuit à l'étoile verte. Ils n'ont aucun mal à trouver le chemin qui y mène; celui-ci conduit directement à la clairière. Il reste une heure avant la nuit... Mais les Loups du Sud ne sont pas seuls. En effet, quand ils arrivent sur place, quelle n'est pas leur surprise de découvrir qu'un... disons pour le moment qu'une... créature se trouve déjà là. Mais avant d'en venir à cette créature, laissez moi vous décrire ce havre de paix qu'est l'étoile verte.

Vaste espace dégagé entre les arbres, cette clairière épouse la forme harmonieuse d'une étoile à six branches. Elle est recouverte d'un épais gazon d'un vert éclatant, d'où elle tire son nom. Lorsque les Loups du Sud arrivent, l'automne commence déjà à couvrir les arbres environnants de couleurs rougeoyantes pour le plus grand plaisir des voyageurs qui ont la chance de faire une halte dans cet endroit de rêve. Au centre de la clairière s'élève une vieille fontaine aux formes arrondies par le temps; en dehors de la pierre, on y trouve aussi quelques éléments de cuivre, qui, bien que plus récents, n'en apportent pas moins une touche de vert supplémentaire. En particulier, une plaque de cuivre amovible recouvre le haut de la fontaine; elle donne accès à une grille qui filtre l'eau. Cette dernière se déverse sans arrêt dans un vaste bassin circulaire, puis disparaît dans les profondeurs de la terre par quelque procédé ingénieux.

Venons en maintenant à notre créature... Rassurez-vous, il ne s'agit que d'un cheval, et quel cheval ! Les Loups du Sud peuvent actuellement contempler l'un des fleurons des Méaras, les fouguesux coursiers des plaines de Rohan. Il se tient debout, à côté de la fontaine, sans bouger, à la limite de l'endormissement. Il ne porte pas de selle, signe que son propriétaire le monte à la manière des Elfes.

Si les joueurs s'approchent, ils les laissera faire sans vraiment réagir; il semble complètement groggy. En cherchant un peu, les joueurs pourront remarquer sans trop de difficulté des traces sur l'herbe. Il semblerait qu'on ait traîné un corps vers l'extérieur de la clairière, les traces mènent à un petit chemin qui s'enfonce dans la forêt...

Il est grand temps pour vous d'apprendre ce qui s'est passé ici. Il vous faut savoir que ce petit chemin mène à un campement situé à quelques six cent mètres de l'étoile verte. C'est là qu'une bande de brigands a établi ses quartiers. Elle se compose d'une douzaine de demi-orques commandés par un certain Parak. Ils sont spécialisés dans le rapt, le meurtre et le dépouillement.

Leur technique est assez originale : des éclaireurs scrutent la route, et, dès qu'ils aperçoivent quelque riche voyageur, viennent prévenir leur chef. C'est alors que l'animiste de la troupe, une vieille femme décrépite qui répond au charmant sobriquet de "Mémé", se rend à la fontaine et dépose sur la grille de filtrage un petit sac de tissu rempli d'un mélange d'herbes de sa composition aux hautes vertus soporifiques. Le pauvre voyageur, qui naturellement décide de s'abreuver à l'étoile verte, se trouve rapidement plongé dans un profond sommeil rendu éternel par un bref mais efficace égorgement. Les bandits n'ont plus ensuite qu'à le dépouiller de toutes ses richesses et à jeter son corps dans une proche crevasse.

Leur dernière victime n'est autre que Légolas ! Le Seigneur des Elfes d'Ithilien se rendait à Minas Tirith, afin de soumettre au roi Elessar un projet qui lui tien à coeur, sur lequel nous reviendront plus longtemps tout à l'heure. Les bandits lui ont réservé leur traitement habituel, mais, au moment de le tuer, l'un d'entre eux l'a reconnu. Parak a donc décidé de le garder en otage et de demander une rançon. La dose de somnifère n'était pas assez forte pour endormir un coursier de Rohan, c'est pourquoi Arod, le cheval que le Roi Eomer a offert à Légolas (il lui fut tout d'abord prêté lors de leur première rencontre, souvenez-vous...) est encore éveillé.

Ces événements sont survenus quelques minutes avant l'arrivée des joueurs. Le somnifère fait encore effet pendant cinq minutes. Ce qui signifie que si, pendant ce laps de temps, l'un des joueurs boit à la fontaine, il se trouvera plongé dans un profond sommeil pour 1D6 + 2 heures. Si l'un d'eux soulève le "couvre-cle" de la fontaine, il trouvera le petit sac d'herbes qu'un animiste n'aura aucun mal à identifier comme étant un très puissant somnifère.

En suivant le petit chemin, les joueurs arriveront au campement des demi-orques. Vous pouvez maintenant vous reporter au plan; ce camp est constitué de trois tentes, montées au beau milieu d'une clairière. La plus petite, celle de Parak, est vide, exception faite d'une paillasse, de quelques vêtements et d'un petit coffre fermé à clé (crochetage "médium", la clé est sur Parak), qui contient 10 pièces d'or.

Dans l'une des tentes se trouvent Parak (symbolisé par la lettre P), la mémé (Mé) et le magicien (Ma) de la bande, ainsi que Légolas, profondément endormi. La troisième tente abrite un éclaireur (E1) et trois guerriers (G1, G2, G3) qui se reposent. Autour du feu, un guerrier (G4) et deux éclaireurs (E2 et E3) sont en train de se restaurer, tandis qu'au nord de la clairière, deux guerriers jouent aux osselets (G5 et G6) tout en se remémorant à haute voix la capture de leur dernier otage (toutefois, ils ne prononceront pas le nom de Légolas). Ainsi, si un ou plusieurs joueurs s'approchent discrètement, ils pourront surprendre la conversation et apprendre que ces bandits détiennent un important seigneur Elfe.

La tente où se trouvent Parak et la mémé contient entre autre une petite armoire à herbes non fermée à clé où sont stockées :

- 4 doses de Rewk
- 1 dose de Belan
- 2 doses de Dyalca
- 4 doses d'Arfandas
- 2 doses de Dagmathar
- 20 doses du soporifique maison.

Voilà, vous possédez à présent toutes les informations nécessaires pour arbitrer ce qui va suivre. Il y a tout de même de fortes chances que cela se termine par un combat car Parak a pour devise : "Tuer d'abord, discuter ensuite". Si les demi-orques voient que la situation tourne à leur désavantage, ils s'enfuiront.

Voici maintenant leurs caractéristiques :

	HITS	ARME	OB	DB	ARMURE	BOULIER
Parak (niv 4)	73	brswrd	82	15+25	cotte de M. oui	
G1 (niv 3)	60	cimet.	71	15	cuir rigide	non
G2 (niv 3)	57	cimet.	71	15	cuir rigide	non
G3 (niv 3)	64	cimet.	71	15	cuir rigide	non
G4 (niv 3)	62	cimet.	71	15	cuir rigide	non
G5 (niv 3)	64	cimet.	71	15	cuir rigide	non
G6 (niv 3)	57	cimet.	71	15	cuir rigide	non
E1 (niv 3)	38	arc c.	63	20	cuir souple	non
		dague	43			
E2 (niv 3)	38	arc c.	63	20	cuir souple	non
		dague	43			
E3 (niv 3)	39	arc c.	63	20	cuir souple	non
		dague	43			

MEME est une animiste de niveau 4. Elle dispose des listes de sort suivantes :

Plant mastery
Blood ways
Direct channeling
Organ ways
Spell defense

HITS : 33
Directed spells : +23
Base spells : +23
dague (ob +23)
DB : 5
Pas d'armure
Points de pouvoir : 4

Le MAGE est de niveau 4. Il dispose des listes de sorts suivantes :

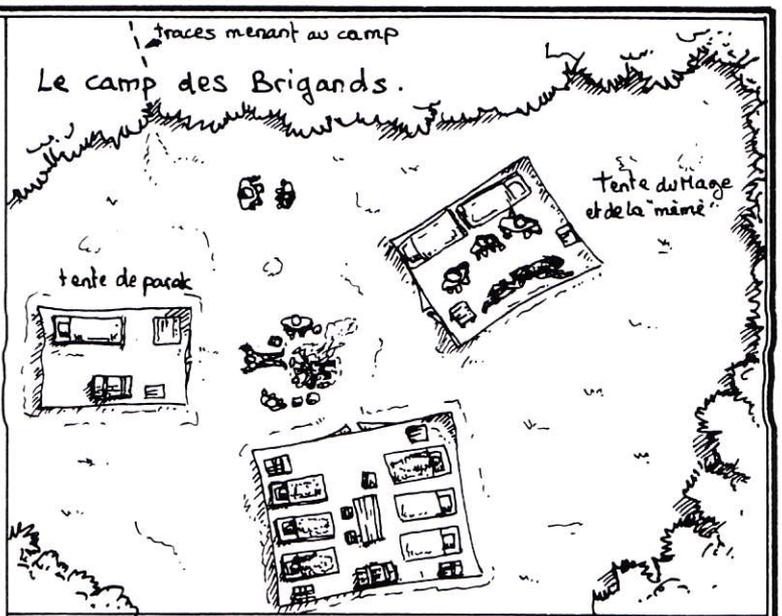
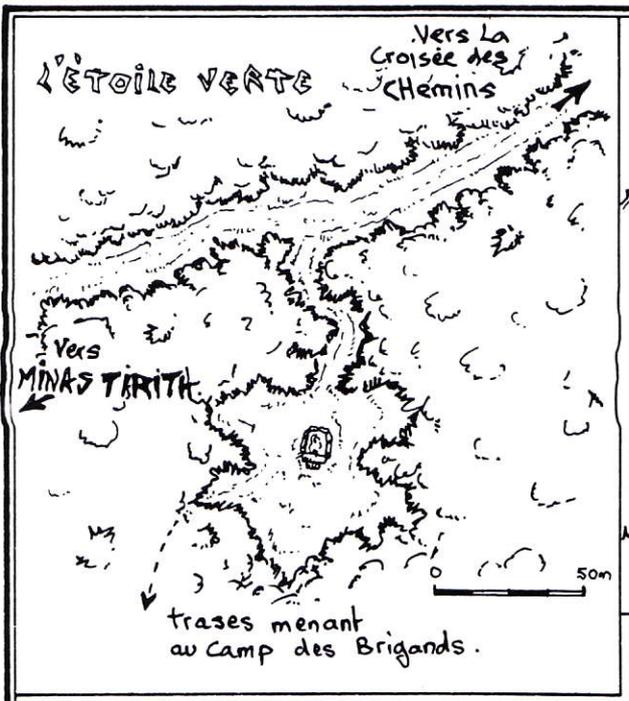
Light law
Living change
Wind law
Ice law

HITS : 33
Directed spells : 57
Base spells : 8
pas d'arme
DB : 5
pas d'armure
Points de pouvoir : 4
il dispose d'un médaillon +1 spell adder

suggestion de sorts à lancer sur d'éventuels assaillants : un "shock boll", puis un "wall of cold", puis enfin un "shock boll".

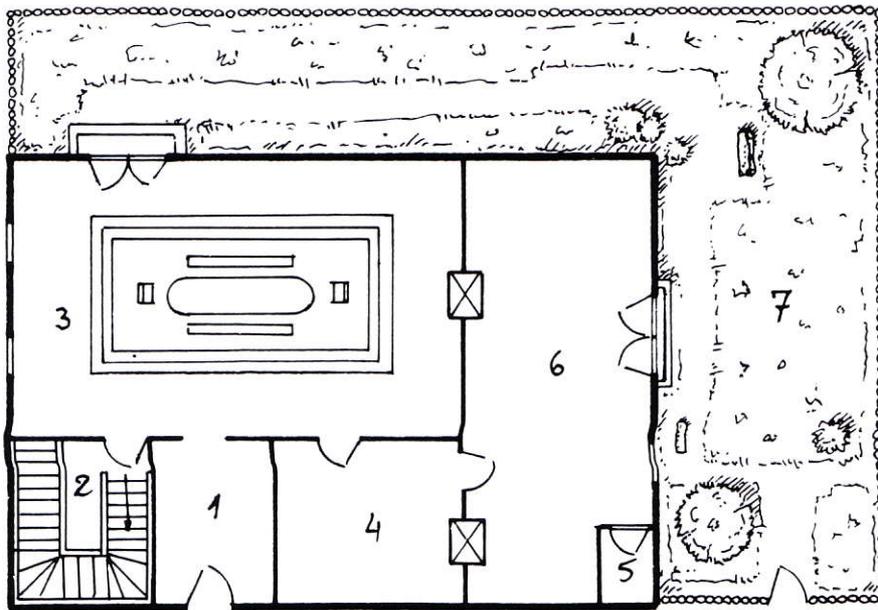
Légolas ne s'éveillera que trois heures après le combat. Au début, il ne saura pas très bien ce qui s'est passé, puis la mémoire lui reviendra. Il avait, lui aussi décidé de camper à l'étoile verte, il s'est abreuvé à la fontaine dès son arrivée et vous connaissez la suite. Il se présentera aux joueurs, les remerciera chaleureusement et leur demandera leur nom. Naturellement il a lui aussi entendu parler des loups du sud, et se trouve enchanté de faire leur connaissance. Il saluera l'elfe Noldo avec beaucoup d'humilité en l'appelant "noble seigneur". Il se montrera très intéressé par cette histoire d'amnésie et leur renouvèlera le conseil de Faramir : aller aux maisons de guérison. Il n'hésitera pas à dire, si les joueurs le lui demandent, ce qu'il vient faire à Minas Tirith :

"J'ai l'intention d'aller m'entretenir avec Arag... pardon, avec le roi Elessar. J'aimerais lui présenter un projet qui me tient à coeur : depuis quelques temps, de nombreux Elfes affluent vers le Gondor. Ils répondent à l'appel de la mer. Je suis bien placé pour savoir qu'on ne peut lui résister. Et vous aussi, un jour, vous le ressentirez", dira-t-il aux elfes du groupe, "mais les Havres Gris sont bien loin de Minas Tirith et le voyage demeure dangereux. C'est pourquoi je désirerais ouvrir de nouveaux Havres dans le port de Pelargir. Tel est mon projet, j'espère que le roi l'accueillera favorablement. Enfin, nous n'en sommes pas encore là; pour le moment il faut vous reposer. J'ai, pour ma part, suffisamment dormi ces dernières heures, bien involontairement d'ailleurs. Je vais donc monter la garde. Demain matin, nous chevaucherons ensemble vers Minas Tirith. Naturellement, là-bas, vous serez mes hôtes, c'est là la moindre des choses !"



MAISON DE LA COLOMBE D'ARGENT.

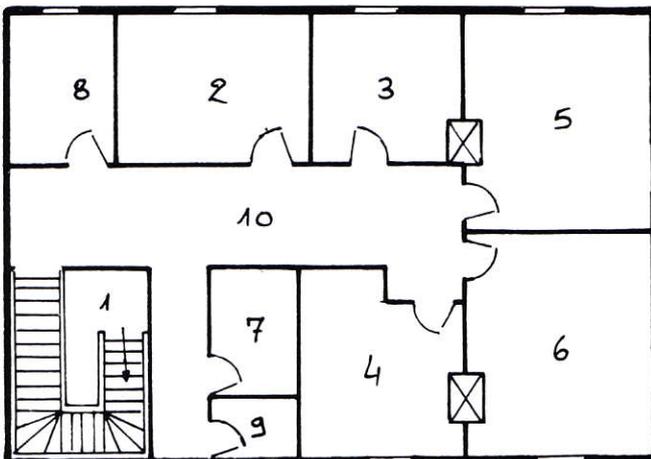
Rez-de-chaussée.



- 1: Hall
- 2: Escalier
- 3: Salle de séjour
- 4: Cuisines
- 5: Toiletttes des domestiques
- 6: Quartiers des domestiques
- 7: Jardin.

Legende.

- : Porte
- : fenêtre
- : Porte fenêtre
- : Cheminée
- : Haie
- : Haut: Escalier.



1^{er} Etage

- 1: Escalier
- 2, 3 et 4 : Chambres d'amis (2 Lits par chambre)
- 5 : Chambre de Légolas
- 6 : Chambre de Lairiel
- 7 : Salle de bains
- 8 : Débarras
- 9 : Toiletttes
- 10 : Couloir.

MINAS TIRITH

Quand Légolas réveille les joueurs, il fait encore nuit.

"Pardonnez-moi de vous tirer du sommeil de si bonne heure, mais j'ai un rendez-vous, et je ne le manquerais pour rien au monde. Dépêchons nous de lever le camp, ne nous mettons pas en retard car je pense que vous le regretterez..."

Une petite demi-heure plus tard, nos vaillants compagnons sont en route et chevauchent à bride abattue vers l'éternelle Minas Tirith. Bientôt, les arbres cessent de défiler de chaque côté du chemin, et les cavaliers sortent des bois. Devant eux, l'Anduin s'écoule majestueusement, et ils traversent à présent les ruines de l'antique Osgiliath. Le pont a été reconstruit peu de temps après la guerre de l'Anneau, les loups du sud n'ont donc aucun mal à gagner l'autre rive.

Le Rammas Echor, cette imposante muraille qui s'appuie sur les montagnes blanches et protège les plaines fertiles du Pelennor, s'offre maintenant à leurs regards. S'ils ont fait des prisonniers lors de l'attaque du camp des brigands, ils peuvent les remettre au poste de garde qui contrôle le passage du mur au niveau de la route d'Osgiliath. Il ne leur reste plus ensuite qu'une dizaine de kilomètres à parcourir avant d'arriver enfin aux portes de Minas Tirith, la Tour de Garde.

Lorsqu'ils arrivent devant les portes de la cité, celles-ci sont closes, Minas Tirith dort encore... Bientôt, loin vers l'Est, le soleil émerge et ses premiers rayons rougeoyants se posent sur la ville silencieuse. Et soudain les portes s'embranchent...

Les Loups du Sud comprennent alors pourquoi Légolas les a réveillés si tôt, et la nature de son "rendez-vous" leur apparaît clairement. Ils ne peuvent plus détacher leur regard de ce spectacle merveilleux; on dirait que quelque feu magique dessine sa volonté sur les lourdes portes d'acier, les entrelacs de Mithril renvoient la lumière du soleil matinal en la multipliant au centuple.

"Oui", dit Légolas, "les nains des cavernes étincelantes ont accompli là un travail dont on chantera les louanges jusqu'à la fin des temps. Le lever de la soleil sur les portes de Minas Anor appartient aux images que j'emporterai dans mon cœur lorsque mes pas me mèneront loin de la terre du milieu. Les portes qui ont été détruites lors de la guerre de l'anneau étaient déjà splendides, mais la beauté de celles que Gimli et les siens ont forgées pour les remplacer ne sera jamais égale..."

Au loin, un coq chante, et la cité sort enfin de sa torpeur...

Lorsque les portes s'ouvrent, les Loups du Sud peuvent enfin s'engouffrer dans la cité qu'ils avaient rêvé de voir un jour. C'est un spectacle impressionnant, les pinacles de la tour blanche qui brillent au soleil, le mont Mindolluin qui domine la ville, les sept remparts qui délimitent chacun des niveaux de la cité sont des merveilles que l'on n'oublie pas.

Tandis que, guidés par Légolas, les joueurs commencent l'ascension de Minas Tirith, les rues se font de plus en plus actives, les boutiques s'ouvrent, les citadins se rendent à leur travail et les tavernes s'emplissent déjà. Lorsque les personnages arrivent au sixième niveau, où se trouve la maison qu'occupe Légolas quand il se rend à Minas Tirith, la cité est tout à fait éveillée. Ils arrivent bientôt dans une petite rue, bordée de part et d'autres par des maisons bourgeoises fort bien entretenues; l'une d'entre elles arbore une enseigne argentée en forme de colombe.

"Voici la demeure de la Colombe d'Argent. Elle appartient au roi; il possède ainsi un certain nombre de maisons dans toute la cité, qu'il met à la disposition de ses invités. Il a eu la gentillesse de me proposer celle-ci. Ma cousine Lairiel qui travaille aux maisons de guérison l'occupe en permanence, tandis que je n'y loge moi-même que de temps en temps, au cours de mes rares visites à Minas Tirith. Il y a assez de place pour tous vous loger; vous êtes donc mes invités tant que vous resterez dans cette ville."

En s'avançant vers la porte d'entrée, les joueurs pourront apercevoir, dans le jardin (voir plan de la maison) un drôle de gamin curieusement vêtu : il porte l'uniforme des gardes de la citadelle ! Et, qui plus est, ses pieds sont nus et incroyablement poilus... Tout compte fait, ce n'est peut-être pas un enfant... Mais alors, serait-ce un de ces fameux...

- Peregrin ! s'exclame Légolas, quelle heureuse surprise !

- Légolas, ça alors ! On m'avait dit que vous étiez en Ithilien ! J'étais venu dire bonjour à votre cousine, mais je ne m'attendais certes pas à vous trouver là.

- Venez, maître Touque, passons à l'intérieur, nous y serons plus à l'aise pour bavarder. Mais tout d'abord, laissez moi vous présenter ces messieurs : ils sont connus en Gondor sous le nom de "Loups du Sud" et leur célébrité dépasse de loin les frontières du royaume, bien qu'elle n'ait pas encore atteint la Comté. Sans eux, je ne serais pas en train de discuter avec vous. Ils m'ont sauvé la vie pas plus tard qu'hier soir.

- Peregrin Touque, pour vous servir. Je suis enchanté de faire votre connaissance, car vous nous avez évité une lourde perte...

Le semi-homme s'incline alors très bas en direction des joueurs. Légolas mène ensuite le hobbit et les Loups du Sud dans sa demeure, où ils sont accueillis par Lairiel, la cousine de Légolas. Elle habite Minas Tirith depuis trois ans. Au départ, elle voulait juste visiter la ville, mais elle a trouvé dans les maisons de guérison les conditions idéales pour exercer sa vocation. Elle y travaille depuis, en tant que vétérinaire. Soigner les animaux a toujours été sa passion, et ses dons apportent une aide fort précieuse aux guérisseurs. En termes de jeu, Lairiel est une animiste de niveau 3.

LAIRIEL :
ANIMISTE Niv. 3
PP : 6
Read Runes : 18
Use items : 28
Perception : 33
Directed spells : 21
Base spells : 6
Hits : 27
DB : 5
Elle manie la dague avec un BONUS offensif de 25.
Listes de sorts : Animal mastery - Plant mastery - Bone/Muscle way - Surface way.

Elle possède en outre un don naturel qui lui permet de mettre en confiance tous les animaux qu'elle soigne, évitant ainsi ruades malencontreuses et autres "morsures réflexes".
Lairiel est une splendide blonde aux yeux verts. Elle est vêtue pour le moment d'une robe bleue très simple avec une ceinture dorée et un médaillon argenté (x2 PP).

A la demande de Légolas, tout le monde s'installe dans la salle de séjour (pièce n°3 sur le plan), sur des coussins disposés sur les marches qui entourent la table. Et la conversation commence... A vous de jouer cette scène comme vous l'entendez. Néanmoins, les joueurs y apprendront certainement la raison de la venue de Peregrin Touque à Minas Tirith. Ils auront très probablement à entendre également les récits nostalgiques de deux membres de la Compagnie de l'Anneau. Notre Elfe amnésique

pourra ainsi posséder quelques éléments de l'histoire récente du pays où il se trouve. A propos, Lairiel s'assiéra à côté de lui (ou à défaut de tout autre elfe mâle). Une fois la conversation terminée, Lairiel se préparera à se rendre à son travail.

Avant d'en venir à ce qui occupera les Loups du Sud pour le reste de la matinée, je vous livre à présent la raison principale de la venue de Pippin en Gondor :

"Il y a quelques temps est arrivé dans la Comté un messenger. Comme toutes les grandes gens, il faisait beaucoup de bruit, et très vite, toute la Comté apprit qu'un émissaire envoyé par le roi lui-même cherchait à rencontrer le Thain en personne.

Dès que Pippin se fut entretenu avec lui, il rendit la nouvelle publique : les éclaireurs du royaume de Gondor pensent qu'une importante troupe de Semi-hommes venant de l'Est du Mordor serait à la recherche d'un nouveau territoire. Des hobbits à l'Est !!! Pensez donc !!! On n'avait rien vu ou entendu d'aussi étrange depuis la disparition du vieux Bilbo Sacquet. Peregrin, après avoir consulté le maire, maître Sam, et son vieil ami Mériadoc Brandebouc, décida de se rendre en Gondor pour demander au roi la permission d'aller à la rencontre de ces mystérieux semi-hommes orientaux avec une petite escorte.

LES MAISONS DE GUERISON

Si certains personnages ont été blessés, ils demanderont certainement à se rendre aux maisons de guérison. Dans le cas contraire, Lairiel leur proposera de l'accompagner à son travail, pour visiter ce haut lieu de la connaissance. Rappelons également que Faramir avait conseillé à l'Elfe amnésique de s'y rendre. Il est donc fort probable que les joueurs passeront le restant de la matinée aux maisons de guérison.

Lairiel, qui a beaucoup de travail en ce moment, ne pourra pas leur servir de guide. En revanche, elle confiera les Loups du Sud aux bons soins de Ioreth, la doyenne des guérisseuses. Si vous avez relu tout ce qui concerne Minas Tirith dans le "Seigneur des Anneaux", vous vous souvenez certainement de Ioreth, cette éternelle bavarde, qui reconnut les dons de guérisseur au nouveau roi de Gondor. Elle est maintenant plus vieille de dix ans, et n'exerce plus une grande activité, mais elle reste de loin l'animiste la plus loquace des maisons de guérison. La rumeur prétend même qu'elle serait un peu devineresse sur les bords (et les bords sont larges...)

Elle accompagnera les personnages durant la visite et les assommera de paroles. Aucune rumeur circulant en ville ne lui échappe. D'ailleurs plus de la moitié d'entre elles ont été lancées par Ioreth elle-même... On ne saurait donc trouver une source d'information plus efficace ! Dans la conversation elle parlera aux joueurs de son petit-fils, Brandas, qui va être reçu cet après-midi par le roi Elessar en personne !

Au sujet de l'Elfe amnésique, les guérisseurs avoueront leur totale incompétence : " je crains, Messire, que nous ne puissions rien faire pour vous. Le savoir et le pouvoir qui vous permettraient de recouvrer votre mémoire ne se trouvent pas entre ces murs. A mon avis, s'il existe quelqu'un sur Endor capable de vous guérir, ce ne peut être que notre roi Elessar."

En revanche, si les personnages montrent leurs éventuelles blessures aux guérisseurs, elles seront soignées avec tout le talent nécessaire.

Une fois la visite terminée, les joueurs pourront rentrer chez Légolas où les attend un plantureux repas qu'ils partageront avec le seigneur des Elfes de l'Ithilien, sa cousine et leur ami Peregrin Touque. Au cours du repas, un valet





que Légolas avait dépêché à a citadelle pour demander audience en son nom et en celui des joueurs reviendra et annoncera que Légolas, Pippin, et les Loups du Sud (ainsi bien entendu que le seigneur Noldo qui voyage en leur compagnie) seront reçus par Elessar Telcontar cet après-midi à 15 heures.

ELESSAR TELCONTAR

Lorsque Légolas, Pippin et les Loups du Sud se présentent à la citadelle vers 15 heures, ils sont immédiatement conduits à la salle du trône. Brandas, le petit fils de Ioreth, attend déjà devant la porte, car lui aussi s'est vu accorder audience à 15 heures. Il porte l'uniforme des cadets de la garde et tient dans sa main un objet long et mince enroulé dans le tissu. A première vue, Brandas a l'air d'un garçon sympathique.

Alors que les portes s'ouvrent, Pippin ne peut s'empêcher de songer qu'il y a une dizaine d'années, il se trouvait là, terrifié à l'idée de rencontrer le père de Boromir. De vieux souvenirs l'envahissent...

"La royauté ?" dit Pippin stupéfait.

"Oui, dit Gandalf. Si vous avez marché tous ces derniers jours les oreilles bouchées et la tête endormie, réveillez-vous à présent !" Il frappa à la porte.

La porte s'ouvrit, toute seule à ce qu'il semblait. Le regard de Pippin plongea dans la grande salle. Elle était éclairée de part et d'autre par de profondes fenêtres sur les bas-côtés, au-delà des rangées de hauts piliers qui soutenaient le plafond. Monolithes de marbre noir, ils se dressaient jusqu'à de grands chapiteaux sculptés, montrant les curieuses images de divers animaux et

feuillages; et, bien au-dessus, entreluisait dans l'ombre de la vaste voûte un entrelacs d'or mat et d'arabesques multicolores. On ne voyait dans cette longue et solennelle salle aucune tapisserie, ni tenture historiée, ni aucun objet de tissu ou de bois; mais, entre les piliers, se tenait une compagnie de hautes statues de pierre froide. Pippin se rappela soudain les rochers taillés d'Argonath, et la crainte le saisit à la vue de rois depuis longtemps morts. A l'extrémité de la salle, sur une estrade précédée de nombreuses marches, se dressait un haut trône que surmontait un dais de marbre en forme de heaume couronné; derrière, l'image d'un arbre en fleur incrustée de pierres précieuses était gravée dans le mur. Mais le trône était vide..."
(In "Le retour du roi")

Cette fois-ci, le trône a retrouvé son usage. Et le roi Elessar y a pris place, attendant, impassible, l'arrivée des visiteurs. Il connaît très bien deux d'entre eux, ce sont des amis de longue date... Le troisième, un cadet de la garde, doit lui remettre un objet perdu depuis longtemps, qui appartenait autrefois au trésor de Gondor. D'après ce que lui a dit Ioreth, qui lui rend souvent visite (elle constitue l'une de ses meilleures sources d'information, surtout en ce moment...), Brandas a ramené cet objet afin d'être promu garde. Aragorn a un léger sourire aux lèvres en pensant que de toutes façons le jeune Brandas figurait déjà sur la liste de la prochaine promotion.

Quant aux Loups du Sud, il ne les connaît que de réputation, mais il se fait une joie de les recevoir, cette équipe hétéroclite lui rappelant un autre groupe avec lequel il a vécu des moments inoubliables.

Reste l'Elfe Noldo, ceux de sa race se font rares de nos jours, que vient-il faire à Minas Tirith ?

Pourquoi voyage-t-il avec les Loups du Sud ? Mais les portes s'ouvrent à présent, et toutes ces questions vont recevoir une réponse...

- Peregrin...

- PEREGRIN !!!

- Hein, quoi ?

- Peregrin, le roi nous attend, vous venez ?

- Oui, oui, Légolas, j'arrive. J'étais juste en train de me rappeler de vieux souvenirs.

Une fois les visiteurs entrés, les noms et les titres de chacun d'entre eux seront annoncés à haute et intelligible voix par un garde qui ne manque pas de coffre.

Manquant aux règles les plus élémentaires de l'étiquette, Aragorn se lève et va accueillir ses deux vieux amis, ainsi que Brandas et les joueurs. Une conversation à bâtons rompus commencera alors; on y parlera certainement de la guerre de l'anneau, des exploits des loups du sud, de la Comté etc... Mais bien vite il faudra en venir aux choses sérieuses; Elessar dira alors :

"Bien, je crois que vous avez tous une raison "officielle" de me rendre visite, sinon mon chambellan, dont le zèle est parfois un peu excessif ne vous aurait jamais laissés parvenir jusqu'à moi. Pourquoi ne pas commencer par notre jeune cadet ? Je vous écoute Brandas; votre grand-mère m'a dit que vous alliez m'apporter quelque chose. De quoi s'agit-il ?"

Brandas qui, jusqu'alors, n'avait pas prononcé un mot, commence son récit d'une voix mal assurée :

"Et bien voilà, Sire. Il y a quelques temps, ma grand-mère m'a parlé d'une vieille légende concernant le seigneur Bérald, le frère de Bérold le fou. Elle m'a dit qu'il avait disparu dans la vallée de Tornach, alors qu'il pourchassait une bête monstrueuse. Le roi de l'époque lui avait prêté une flèche magique qui a pour vertu de toucher son but à coup sûr, mais par trois fois seulement. Je suis parti chercher cette flèche, la voici..."

A ces mots, il déroule un tissu et tend à Elessar une superbe flèche de bois blanc à la pointe de mithril.

"J'ai malheureusement dû l'utiliser une fois, pour pouvoir rentrer, car il faut vous dire que je suis allé la chercher dans un autre monde."

Il est probable qu'Elessar demandera des explications à Brandas au sujet de son étrange récit dont le moins qu'on puisse dire est qu'il manque un peu de clarté. Pour une version plus détaillée des aventures de Brandas, reportez-vous au scénario "la flèche de mithril" (Dragon Radieux n° 16).

Le roi remerciera ensuite Brandas et lui annoncera sa promotion prochaine dans la garde de la citadelle, ce qui ne sera pas pour déplaire au jeune cadet.

Elessar demandera ensuite aux loups du sud le motif de leur visite. Si les joueurs lui tendent le parchemin de Faramir, il le lira devant eux. Apparemment les nouvelles sont bonnes. Aragorn transmettra à Légolas les félicitations de Faramir au sujet du travail accompli par les Elfes en Ithilien. Il s'adressera également à l'elfe Noldo. En ce qui concerne son amnésie, le roi ne pourra lui aussi qu'avouer son incompetence.

"Il n'y a qu'un endroit où vous pourrez être guéri. J'ignore si vous aurez la possibilité de vous y rendre, car l'interdit des Valar pèse toujours sur ceux de votre race qui ont massacré leurs frères et y a très longtemps. Mais en tout cas, loin à l'Ouest, en Valinor, réside le pouvoir qui vous permettra de retrouver vos souvenirs".

Puis viendra le tour de Pippin et de Légolas. Le roi se montrera extrêmement favorable au projet de Légolas d'ouvrir de nouveaux havres dans le port de Pelargir. Il ne verra également aucun inconvénient à fournir à Pippin l'escorte qu'il demande.

"Mais attention, Peregrin, nous venons de découvrir l'existence d'un important empire à l'Est du Mordor. Pour l'instant nous ne savons rien d'eux, mais ils se sont certainement alliés d'une manière ou d'une autre à Sauron pendant la guerre de l'anneau. Méfiez vous donc si vous partez vers l'est.

Quoi qu'il en soit, votre demande et celle de Légolas seront discutées en conseil demain matin : vous y êtes d'ailleurs conviés tous les deux pour exposer vos requêtes, quant à vos hôtes, Légolas, ils peuvent venir aussi si le coeur leur en dit. Je suis certain, messieurs, que vous trouverez cela très intéressant. Le conseil se tiendra dans cette tour à dix heures. Excusez-moi à présent, mais mes fonctions m'appellent et je me vois forcé de vous quitter. A demain".

Note : N'hésitez pas à ajouter des événements entre les points principaux de l'intrigue que sont l'entrevue avec Aragorn, le conseil et l'enlèvement de Lairiel. Il vous faut entre autre faire croître l'idylle naissant entre Lairiel et l'elfe noldo. Faites également visiter Minas-Tirith à vos joueurs, elle en vaut vraiment la peine. Débrouillez vous pour que le voleur du groupe prenne contact avec "la main noire". Cette association regroupe une cinquantaine de personnes plutôt aisées qui pratiquent le vol avec classe ou pour leur simple plaisir (des gentlemen-cambrioleurs

La nature de ce péril mortel n'a aucune importance pour le reste du scénario, cette missive n'a pour nous comme conséquence que l'éloignement de Légolas. De toutes façons, Légolas ne montrera pas la lettre aux joueurs, mais annoncera son départ immédiat pour Greenwood the great (l'ex-Mirkwood). Lairiel parviendra tout de même à le convaincre de ne partir que le lendemain matin. "Soit, petite soeur, mais je me mettrai en route dès l'aurore".

LE CONSEIL

Les rayons du jeune soleil parviennent avec peine à transpercer l'épaisse brume qui recouvre Minas Tirith et, tandis que les commerçants ouvrent leurs boutiques en pestant contre ce "maudit brouillard", Légolas fait ses adieux à toute la maisonnée.

"Je suis désolé de devoir vous quitter si brusquement, mais l'affaire qui m'appelle ne souffre aucun délai. Vous pouvez rester à la Colombe d'Argent autant qu'il vous plaira : profitez en pour visiter cette ville, elle recèle maintes merveilles. Je vous confie Lairiel, veillez bien sur elle. Au revoir mes amis, au revoir Lairiel, je te tiendrai au courant dès que j'en aurai l'occasion".

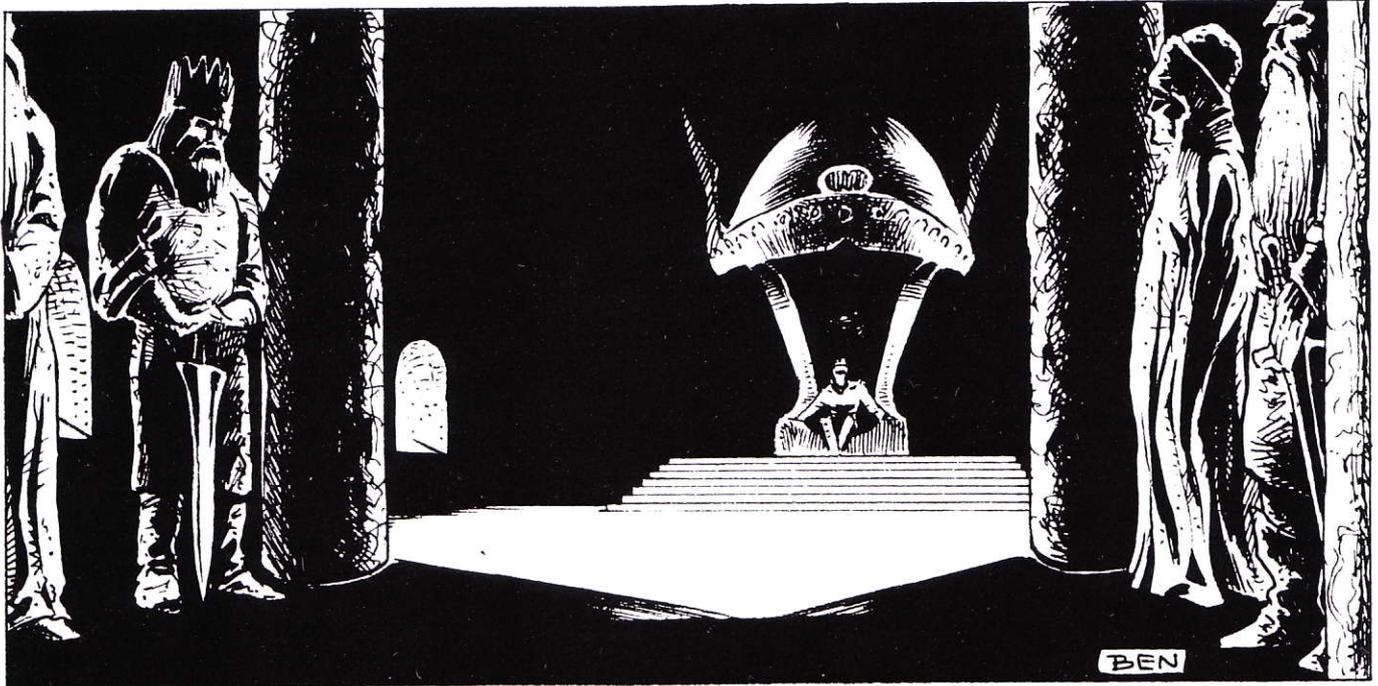
"Au revoir mon cousin, prends bien garde à toi. Anar kaluva tielyanna".

verte retenue par une ceinture dorée. Son épouse est vêtue de noir et d'argent. Outre le roi, la reine, Lairiel et les joueurs, participent à ce conseil :

Imrahil, prince de Dol Amroth,
Peregrin Touque, Thain de la comté,
Hinlor, commandant en chef des armées du Gondor,
Farlac, grand argentier du royaume,
Kelvorn, chef de la flotte et responsable des installations du port de Pelargir.

La première question abordée sera la requête de Pippin. Après un tour de table rapide, la décision sera adoptée. Pippin annoncera son départ pour l'après-midi. Néanmoins, les joueurs pourront en apprendre un peu plus sur cet Empire oriental. Elessar a actuellement un énorme problème sur les bras. Il semblerait que tous les corps de garde soient infiltrés jusqu'à la moelle par des espions provenant de cet empire. Le roi n'a plus aucune confiance en sa garde.

Le conseil étudiera ensuite la question de l'ouverture des havres à Pelargir. Lairiel exposera le projet de Légolas, très fidèlement. Avant de prendre une décision, Elessar et Arwen demanderont à chacun de s'exprimer. Les loups du sud seront les premiers à être invités à parler. Ensuite, on procédera à un tour de table. Je



quoi !). Il est vrai que depuis quelques temps certaines recrues semblent pourvues d'une moralité douteuse. Mais pour l'instant leurs actes n'ont pas permis de leur faire le moindre reproche. Le quartier général de la main noire est la taverne de la Tour Blanche au 5ème niveau. L'une des meilleures tavernes de la ville, renommée pour ses salles de jeu. Le patron est un membre de la main noire. Un contact au sein de cette organisation pourrait s'avérer fort utile pour les joueurs par la suite.

D'autre part, la visite du quartier nain (2ème niveau) risque de se révéler pleine d'amusantes péripéties... A vous de voir.

Revenons à l'intrigue principale. Lors du repas du soir, en la maison de la colombe d'argent, un messager arrivera et remettra une lettre à Légolas. Elle ne contient que ces quelques mots : "rejoins moi le plus vite possible, un péril mortel menace notre royaume. Viens seul. Ton père, Thranduil."

Bientôt Légolas n'est plus qu'une silhouette qui s'enfonce dans la brume... Il est 7 heures du matin. Les joueurs peuvent vaquer à leurs occupations jusqu'au conseil. Lairiel s'y rendra également, elle remplacera son cousin. Le rendez-vous est fixé à 9 h 30 à la colombe d'argent afin de se préparer.

A 10 h donc, les Loups du Sud et Lairiel entrent dans la salle du conseil, qui jouxte la salle du trône. Ils sont les derniers arrivés. Demandez à vos joueurs comment ils sont habillés. Lairiel, quant à elle, est vêtue d'une splendide robe bleue et d'un collier de perles. Un fin fil argenté maintient ses cheveux. La salle est occupée en partie par une immense table ovale. Aragorn et Arwen siègent côte à côte dans des fauteuils de bois identiques à ceux des autres participants. Il s'agit d'un conseil politique et non d'une cérémonie protocolaire. Le roi et la reine ne sont donc pas en grande tenue. Elessar porte une grande robe

vous donne maintenant une brève description des autres personnes présentes, ainsi que la réaction que chacun aura face au projet de Légolas.

Imrahil : grand seigneur, vêtu somptueusement. Il possède selon toute vraisemblance du sang elfe dans les veines. Il arbore une splendide serre-tête argenté. Dans l'ensemble, Imrahil se montrera extrêmement favorable à l'ouverture de ces havres.

Farlac : il est tout à fait hostile au projet de Légolas. Farlac est un gros homme bedonnant mais très fin d'esprit. Sa loyauté est indiscutable (mais les joueurs n'en savent rien), mais il est farouchement opposé au projet. Néanmoins il se rangera à l'avis du roi. Ses arguments sont les suivants :

- baisse de l'activité du port de Pelargir pendant la durée des travaux et retard dans la construction de la nouvelle flotte de Gondor,

- déboisement non prévu,
- risque de colère de la population de Pelargir.
Il restera assez hargneux dans son exposé. Far-lac porte une tunique verte, une ceinture d'or et un torque d'or et de jade.

Kelviron : un grand homme jeune assez maigre mais très énergique. Il n'a rien contre le projet, au contraire. Cela renforcera l'importance du port, sans gêner la construction de la nouvelle flotte. Kelviron porte une chemise blanche et des braies de même couleur, ainsi qu'un riche manteau bleu.

Peregrin Touque : ce n'est pas qu'il soit contre, mais il trouve dommage que les derniers Elfes dussent partir. Il lui semble que cela marque la fin d'une époque haute en couleurs (ce en quoi il n'a pas tout à fait tort !). Pippin porte l'uniforme de la garde.

Hinlor : la cinquantaine, grisonnant, assez énergique. Il s'agit du personnage qui apparaît au début du scénario "le retour d'Arachné". Son style d'expression est très populaire en Gondor... Hinlor est tout à fait favorable au projet de Legolas (et pour cause ! vous comprendrez tout à l'heure). Ses arguments sont plutôt énergiques : *"le temps des elfes est révolu, et le règne des hommes est enfin arrivé. Qu'ils partent et le plus tôt sera le mieux ! Ils sont en retard sur l'histoire et ne devraient plus être là depuis longtemps ! Et puis, qu'ont ils fait pendant la Guerre de l'Anneau ? RIEN DU TOUT !!!"* (Là, Elessar lui fera remarquer qu'il va peut être un peu loin : sans l'action de Galadriel, Elrond et Thranduil, l'Ouest serait aujourd'hui sous la domination de Sauron et la bannière de l'oeil rouge flotterait sur les pinacles de la tour blanche).

Arwen et Lairiel n'apprécieront pas du tout le discours d'Hinlor et le lui feront remarquer. Hinlor porte une riche tunique noire, un manteau de fourrure, et un collier orné d'une splendide pierre bleue.

Après avoir pesé le pour et le contre, Aragorn et Arwen trancheront en faveur du projet. Le conseil prendra fin quelques temps après.

Les joueurs, après s'être restaurés chez Lairiel, peuvent continuer à visiter la ville dans l'après-midi. Lairiel qui ne travaille pas ce jour là, accompagnera l'elfe amnésique. Elle lui proposera d'assister au départ de Pippin et de son escorte en milieu d'après-midi. Le soir venu, les joueurs pourront prendre leur repas à la colombe d'argent comme d'habitude.

L'ENLEVEMENT DE LAIRIEL.

Un individu, dont nous tairons pour le moment l'identité (histoire de ménager le suspense) a payé quelques membres peu scrupuleux de la main noire pour enlever Lairiel. D'habitude, l'enlèvement ne fait pas partie des activités de la main noire, d'autant plus que les ravisseurs ont l'intention d'en venir aux armes si quelqu'un tentait de les empêcher d'accomplir leur sinistre besogne...

Les Loups du Sud et l'elfe amnésique seront réveillés vers une heure du matin par des cris de femme (ceux de Lairiel). Les portes de leurs chambres sont bloquées par des "Magic Lock". Il leur faudra donc les défoncer pour pouvoir voler au secours de la pauvre Lairiel. Mais dans le large couloir (cf plan, premier étage, pièce 10), un petit comité d'accueil est prévu pour couvrir la fuite de deux autres complices qui partent avec une Lairiel revêtu pour l'occasion d'un grand sac de toile.

Si les joueurs parviennent à neutraliser le comité d'accueil, il sera trop tard pour rattraper

les autres. Ils seront déjà bien loin.

Voici les caractéristiques du comité d'accueil :
GUERRIER 1 : Niveau 4, il porte une cote de maille et une épée large.

OB : 82 DB : 15

Hits : 72

GUERRIER 2 : idem que le précédent, à ceci près qu'il dispose de 74 points de vie.

VOLEUR : niveau 6, c'est le chef du groupe. Il possède une épée courte (OB : 83) et 3 dagues qu'il peut lancer (DB : 61). Son bonus défensif est de 30 et il porte du cuir rigide.

Hits : 54

MAGE : niveau 6, Hits : 44, DB : 5, dague (OB : 15), pas d'armure.

Il dispose des listes de sorts suivantes : Unbarring ways, Essence's ways, Illusions, Fire law, Light law, Wind law. Il a dépensé tous ses points de pouvoir pour poser les trois "magic lock" mais il dispose d'un "+1, spell adder" qui lui permet de lancer n'importe quel sort dans ses listes (jusqu'au niveau six uniquement).

L'ENQUETE

A présent, de deux choses l'une, ou bien les Loups du Sud choisissent d'enquêter par eux-mêmes et de retrouver Lairiel, ou bien ils décident de confier l'enquête aux autorités. Dans tous les cas, ils seront convoqués par Aragorn dès le lendemain matin, il les recevra dans la salle du conseil.

"J'ai été mis au courant des événements de cette nuit, et je n'aime pas ça du tout, d'autant plus que ce n'est pas la première fois qu'un Elfe disparaît sans raison à Minas Tirith. Peut être avez vous demandé aux gardes d'enquêter, mais je crains qu'il ne vous faille opérer seuls, en effet ma garde n'est plus du tout sûre, et je pense que ces disparitions cachent quelque chose d'important. Je ne vous pas prendre de risque... Puis je vous demander de mener cette enquête vous-même ?"

"Merci beaucoup d'avoir accepté, tenez moi régulièrement au courant. Je vous fournirai toute l'aide possible, à commencer par ces ordres officiels d'enquête qui vous ouvriront de nombreuses portes."

Il leur tend alors six parchemins dûment marqués du sceau royal.

Je vous livre maintenant les divers éléments qui permettront aux joueurs de trouver le nom du coupable. Libre à vous d'en ajouter d'autres s'ils souhaitent trop. Quoiqu'il arrive, les joueurs doivent aboutir à la maison d'Hinlor, car c'est lui le commanditaire de cet enlèvement.

A la colombe d'argent, les Loups du Sud pourront constater les choses suivantes :

- Les domestiques ont tous été assommés durant leur sommeil.

- Aucune serrure de la maison n'a été forcée, mais pourtant toutes les portes et tous les volets étaient fermés. Ce qui tendrait à faire penser que les ravisseurs avaient les clefs. (C'est le cas).

- Si le chef des ravisseurs (le voleur niveau 8) a été tué ou neutralisé, et si les joueurs le fouillent, ils trouveront sur lui la clef de la porte d'entrée ainsi qu'un plan manuscrit de la maison.

En se renseignant auprès du service approprié (à la citadelle), les joueurs pourront apprendre les noms des personnes à qui la maison de la colombe d'argent a été prêtée depuis la fin de la guerre de l'anneau. En voici la liste :

- Dame Eowyn (la soeur du roi de Rohan)

- Le capitaine Hinlor (il n'était que capitaine à l'époque)

- Le capitaine Eornac

- Le seigneur Terech

- Le seigneur Légolas

Vous comprenez maintenant qu'Hinlor n'a eu aucune difficulté à fournir aux ravisseurs un

double de la clef et le plan de la demeure.

D'autres elfes ont disparu. Il n'est pas très difficile d'obtenir leurs noms :

- Aeron, un elfe d'Ithilien, disparu il y a deux mois alors qu'il se rendait à Minas Tirith (en fait il a été tué par la bande de l'étoile verte),

- Dermas, un marchand, a été enlevé dans une rue sombre, la nuit, il y a deux semaines,

- Elnar, un elfe d'Ithilien, enlevé il y a une semaine dans des circonstances analogues.

Dermas et Elnar ont été les deux premières victimes de la folie d'Hinlor (voir plus loin). Leurs corps décapités reposent encore dans les cachots qu'Hinlor a fait discrètement installer dans sa cave.

Si les joueurs ont un contact à la main noire, ils apprendront que les ravisseurs appartenaient à l'organisation mais qu'on ne les a plus revus depuis. Ces derniers temps, ils étaient souvent avec un certain Helcar, un poivrot notoire qui sévit à la taverne de l'ours repu dans le quartier nain. En fait, Helcar est un des hommes de main d'Hinlor. C'est lui qui a engagé les ravisseurs. Ces derniers ignorent l'identité de leur véritable employeur. En suivant Helcar, les joueurs peuvent aboutir à la demeure du pin rouge, où habite Hinlor (au 5^{ème} niveau).

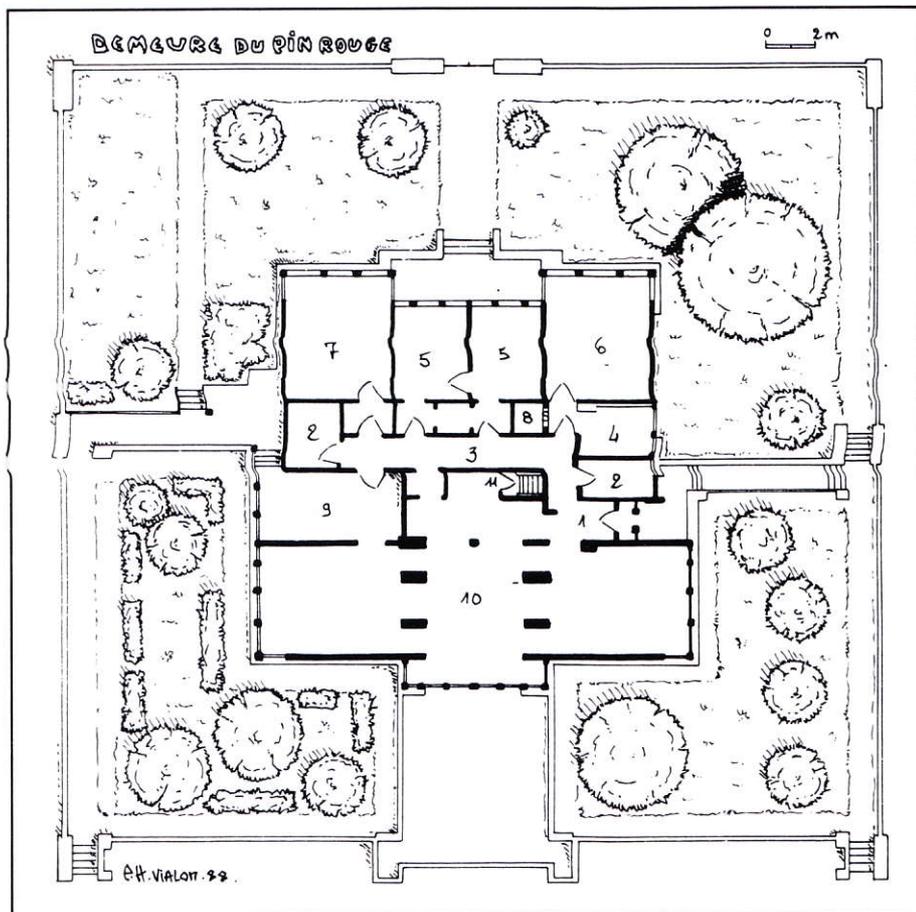
Les Loups du Sud n'ont pas d'autre solution que de tenter de s'introduire chez Hinlor eux-mêmes, car, sans preuves, même Elessar ne peut intervenir. Les joueurs pourront trouver à la bibliothèque de Gondor le plan de la demeure du pin rouge, comme celui de toutes les plus vieilles et les plus belles maisons de la ville (la colombe d'argent n'en fait pas partie). Les cachots, ajoutés récemment, ne sont pas mentionnés sur le plan. Si jamais les joueurs ne sont pas très discrets dans leur enquête, par exemple en présentant à tout moment leurs ordres officiels, ils capteront très vite l'attention de Hert, un assassin employé par Hinlor. Sa mission est d'éliminer tout personnage s'intéressant de trop près aux récentes disparitions d'Elfes.

Hert est un assassin de niveau 6 (scout). Il possède 55 points de vie, manie l'épée courte avec un Bonus Offensif de 83 et possède quatre dagues qu'il peut lancer avec un bonus offensif de 61. Son Bonus Défensif est de 30 et il porte du cuir souple. Il a un bonus de 50 en Stalk/hide. Lorsqu'il aura repéré les joueurs, il n'attaquera pas de front. Il sait qui sont les Loups du Sud. Il se rend bien compte qu'ils peuvent être des adversaires dangereux. Hert préférera donc attendre qu'ils se séparent et ne les assassina qu'un par un.

LE DERNIER TOUR DE LA LUNE

Avant d'en venir à la description de la maison d'Hinlor et aux événements qui vont s'y dérouler, je crois qu'il est grand temps de vous expliquer ce qui se passe.

A l'époque de la guerre de l'anneau, Hinlor était un simple capitaine. Il fut tout de suite remarqué par ses supérieurs qui décelèrent en lui un fin stratège. Hinlor n'avait pas son pareil pour organiser les escarmouches ou les grandes batailles. Il fut d'ailleurs à l'origine de la plupart des décisions stratégiques prises au cours de la bataille des champs de Péleonnor. Il était alors le principal conseiller du prince Imrahil. Très tôt, le roi-sorcier, chef des terribles esprits servants de l'anneau, vint à entendre parler de ce stratège hors-pair... Il décida de lui porter un coup qu'il pensait fatal. Une nuit, deux nazgul attaquèrent la demeure familiale d'Hinlor et enlevèrent son jeune frère. Un jour plus tard, un messager arriva à Minas Tirith en provenance de Minas Morgul. Il fut immédiatement fait prisonnier et on trouva sur lui le message suivant : "Que le brillant capitaine Hinlor sache que son jeune frère est entre nos mains. Nous ne le tuerons pas, ce serait trop simple ! Il subira de lentes tortures jusqu'à ce que le capitaine se présente seul et sans armes devant les portes



phrase étrange : "maintenant personne ne peut plus rien contre moi; ma mission de purification va pouvoir commencer". (allusion à la protection que lui confère la pierre bleue). Il y est également fait mention d'un projet plus ambitieux, mais aucun nom n'est cité.

7) Chambre à coucher : il ne reste que le lit, une armoire et quelques vêtements.

8) Pièce secrète : vide

9) Cuisine

10) Salle de séjour : vide.

11) escalier : il donne sur la cave. Dans la cave se trouvent trois cachots. L'un d'eux contient les cadavres pourrissants des deux elfes décapités, un autre enferme Lairiel, en vie mais choquée. Les portes peuvent se crocheter (medium).

Les clefs sont sur l'un des gardes. J'ai oublié de préciser que ces gardes sont des fanatiques recrutés au cours de réunions secrètes tenues par Hinlor. Il dispose ainsi d'une cinquantaine d'"adeptes".

La confrontation finale avec Hinlor est inévitable. Quand les joueurs sont sur le point de repartir avec Lairiel, il arrive dans la cave. Il est vêtu comme au conseil. Il est invulnérable à toute attaque, néanmoins si les joueurs se montrent tous agressifs, il prendra peur (que voulez-vous, cet homme est fou !). Il semblera pris de panique et cherchera le moyen de fuir, sans le trouver. Le médaillon lui fera alors cadeau à ce moment précis d'un nouveau pouvoir : la téléportation. Et Hinlor disparaîtra sous les yeux médusés des Loups du Sud. Ceux-ci ne sont pas au bout de leurs peines...

Pour le moment, Lairiel est sauvé, et le mystère de la disparition des elfes est expliqué. Les joueurs pourront chercher à en savoir un peu plus en enquêtant encore. Délivrez leur alors petit à petit les informations suivantes :

Le frère d'Hinlor a été enlevé pendant la guerre de l'anneau par les nazguls.

Il a commandé l'expédition de nettoyage de la vallée de Morgul.

En cherchant bien, les joueurs pourront tomber sur un de ses soldats qui l'a vu ressortir de Minas Morgul : "il était comme hypnotisé, le collier qu'il portait rayonnait d'une étrange lumière bleue. Il a alors essayé de se suicider avec sa dague, mais la lame ne parvenait pas à traverser la chair. Pour sûr, comme je vous le dis..."

Débrouillez vous pour que les joueurs arrivent à la conclusion que tout provient de cette étrange pierre bleue...

ARWEN UNDOMIEL

C'est alors que tombe la terrible nouvelle : la reine Arwen a disparu ! Toute la cité est en émoi. D'autant plus que quelques heures plus tard le roi reçoit un ultimatum d'Hinlor rédigé en ces termes.

"Sire, j'ai décidé de mettre fin une fois pour toutes à la domination des Elfes sur les terres du milieu. Considérant que la présence d'une Elfe sur le trône de Gondor est une insulte à notre royaume, j'ai pris la liberté d'enlever la reine. Elle sera mise à mort dans un mois, à moins que d'ici là il n'y ait plus un Elfe dans tout le royaume. Je ferai dans ce cas preuve de miséricorde. Ne tentez rien contre moi, je suis invulnérable, ma pierre sacrée me protège de toute forme d'attaque. Faites porter la réponse à cet ultimatum d'ici deux jours par cette bande d'imbéciles qui se fait appeler "Loups du Sud". Je les recevrai à ma manière... Ils pourront me trouver dans l'ancien château de Berold le fou, à 7 heures de marche au nord de Minas Tirith. Hinlor."

Le roi convoquera alors les joueurs, et un conseil restreint sera tenu. La décision qui y sera prise est logique : il faut empêcher Hinlor

de notre cité."

bien sa folie. Personne ne pourrait soupçonner

Naturellement, Hinlor eut vent de ce message, mais il savait très bien que d'aller à Minas Morgul, l'ancienne tour de la lune, ne changerait en rien le sort de son pauvre frère. Tout le monde en Gondor admira le courage dont Hinlor fit preuve devant cette terrible épreuve. Malheureusement, le germe du mal était semé et rien, ni personne, ne pouvait le déraciner.

Après la guerre de l'anneau, Hinlor prit la tête de l'expédition de nettoyage de la vallée de Morgul. C'est au cours de cette campagne que six membres de son armée de volontaires tuèrent la redoutable Arachné. L'ordre avait été donné par Elessar que personne ne pénétrât dans la cité de Minas Morgul, les pouvoirs qui pouvaient encore y résider dépassant de loin l'entendement des hommes. Cet ordre fut respecté par tous les membres de l'armée d'Hinlor, sauf un : le chef lui-même. La veille du retour pour le Gondor, il ne put s'empêcher de s'y rendre, pour tenter d'apprendre ce qu'il était advenu de son frère. Il n'y trouva aucun renseignement, en revanche, il en ressortit avec un collier orné d'une splendide pierre bleue translucide. Hinlor ne parvint pas à se rappeler ce qui lui était arrivé dans la tour. Il reprit ses esprits à quelques pas du campement, ce collier autour du cou. Sans savoir pourquoi, il ne le quitta jamais plus, le gardant même pour dormir.

Dès son retour à Minas Tirith, Hinlor fut nommé commandant en chef des armées de Gondor. Charge dans laquelle il excelle. Mais petit à petit la pierre bleue commença à exercer son influence maléfique : Hinlor n'aimait pas trop les Elfes, plutôt par principe que par expérience; mais la pierre changea progressivement cette vague antipathie en une profonde haine. Elle lui conféra aussi d'étranges pouvoirs. Hinlor est invulnérable à toute attaque. Son seul point faible est la pierre elle-même. Ce n'est qu'en la détruisant qu'on peut le tuer. Hinlor est maintenant complètement fou, mais il cache

qu'il n'est pas normal. Il a déjà fait enlever deux elfes (Dermas et Elnar), les a enfermés dans des cachots qu'il a fait installer dans sa cave, puis les a décapités.

Les remarques que Lairiel et Arwen lui ont faites pendant le conseil, l'ont rendu fou de rage. Il a fait enlever Lairiel et compte la tuer bientôt. Quant à Arwen elle est malheureusement trop bien protégée. Hinlor a secrètement acheté un château à trente kilomètres de la ville. Il pourra ainsi détenir des prisonniers et les sacrifier en toute impunité. Au moment où les joueurs vont visiter sa maison, celle-ci est en plein déménagement : les pièces sont presque vides.

LA DEMEURE DU PIN ROUGE

Quand les joueurs arriveront, Hinlor ne sera pas chez lui, la maison est occupée par six gardes (Hits : 56, épée large OB 69, Dague OB 44, Dague lancée OB 20, bonus défensif 15, cuir rigide).

Selon l'heure où les joueurs arriveront, placez les gardes comme vous l'entendez dans la maison.

Voici maintenant une brève description des différentes pièces portées sur le plan.

1) Entrée : quand la porte d'entrée est fermée à clef, il faut réussir un pick lock "medium" pour la crocheter

2) Salle de bain

3) grand hall

4) salle d'attente du bureau; un passage secret mène en 8 (perception very hard)

5) chambre des gardes

6) Bibliothèque et bureau : tout est empaqueté et prêt au départ. Outre de nombreux parchemins militaires, on peut trouver sur le bureau le journal d'Hinlor. Il y a écrit son ambition : faire disparaître définitivement les elfes des terres du milieu (rien que ça !). Ce carnet contient la preuve de sa culpabilité dans l'enlèvement de Lairiel, Dermas et Elnar. On peut y relever une

de nuire et sauver la reine. Apparemment, cette pierre est la cause de tout, il faudrait la détruire. Mais comment faire ? Si les loups du sud manquent leur coup, ils n'auront pas l'occasion de recommencer. Hinlor pourra se téléporter ailleurs avec la reine et la tuer en toute impunité (c'est d'ailleurs en se téléportant qu'il a pu enlever Arwen si facilement).

Il existe cependant un moyen très sûr de toucher du premier coup : la flèche de mithril que Brandas a rapportée. Si les joueurs n'y pensent pas, Aragorn le fera pour eux. Le reste est entre les mains de vos joueurs. Je n'ai pas besoin de vous donner d'indication supplémentaire. A l'arrivée des joueurs, Hinlor se montrera sur les remparts; il tiendra la reine en la menaçant de sa dague. C'est l'occasion rêvée pour celui qui tirera de faire un "carton". De toute façon, la flèche touchera son but, quelque soit le bonus offensif du tireur. Hinlor sera tué, la pierre et la flèche se détruiront mutuellement. Vous pourrez ensuite procéder à l'éternel "happy end", avec félicitations publiques et tout et tout.

Intrigué par toute cette affaire, le roi fera faire des recherches sur cette mystérieuse pierre bleue, et quelques jours plus tard, le responsable de la bibliothèque de Gondor apportera à Elessar le résultat de son travail. Les Loups du Sud, et Brandas (qui est maintenant un héros. Sans lui, la reine serait peut-être morte à l'heure qu'il est) seront invités à les entendre également...

"Et bien voilà, Sire, d'après les écrits que j'ai pu rassembler, il semblerait que certaines légendes parlent de deux pierres bleues maléfiques. Apparemment, elles n'ont été créées ni par Sauron ni par Morgoth. Ces légendes prétendent d'immenses pouvoirs aux deux pierres. Il est probable que Sauron en a trouvé une et qu'elle a été gardée à Minas Morgul. Quand Sauron a été détruit, toutes ses créations maléfiques ont disparu mais la pierre est restée intacte, car son pouvoir est autonome. Reste à savoir où est l'autre pierre..."

Soudain, Brandas devint pâle...

*"- Vous avez bien dit une pierre bleue translucide possédant des pouvoirs magiques ?
- Oui, c'est bien ce que j'ai dit.
- Pensez vous qu'il puisse y avoir d'autres pierres magiques, bleues et translucides mais qui ne soient pas maléfiques ?
- C'est fort peu probable. Il s'agirait là d'une bien étrange coïncidence...
- la pierre qui m'a permis de retrouver la flèche de mithril était magique... bleue... et translucide...
- Comment ?? Et où est-elle à présent ?
- Je l'ai laissée là-bas, dans l'autre monde, le royaume de Bretagne..."*

A ce moment précis, les Loups du Sud eurent tous le sentiment que leur aventure ne faisait que commencer...

NOM	?	DERENOR	ERLAN	KORDUR	ENOLWE	CELEBRYR
RACE	Elfe Noldo	Dunadan	Dunadan	Nain	Elfe Sinda	Elfe Sinda
PROFESSION	guerrier	Mage	Ranger	guerrier	animiste	scout
NIVEAU	6	6	6	6	6	6
POINTS DE POUVOIR	0	6*2=12	6	0	6*2=12	0
ROYAUME	Essence	Essence	Channeling	Essence	Channeling	Essence
DE MAGIE	-	Essence	Hand Path mastery	-	Blood ways	-
LISTES DE SORTS	-	Spirit mastery	Nature's way	-	plant mastery	-
	-	Spell ways	-	-	direct channeling	-
	-	Illusions	-	-	bone/muscles ways	-
	-	Ice law	-	-	calm spirits	-
	-	Living change	-	-	sound/Light ways	-
	-	Lofty Bridge	-	-	spell defense	-
LANGAGES	Westron 5	Westron 5	Westron 5	Khuzdul 5	sindarin 5	sindarin 5
	Sindarin 5	Sindarin 5	Sindarin 4	westron 5	westron 5	westron 5
	Quenya 5	Quenya 5	Quenya 4	sindarin 3	betheur 4	betheur 4
	Adunaic 3	Adunaic 5	Adunaic 3	orkish 4	quenya 3	quenya 3
	Apysaic 5	Orkish 5	Rohirrid 3	-	orkish 3	-
	Haradaic 5	Betheur 5	-	-	adunaic 3	-
No Armor	40	15	35	20	20	30
Soft leather	30	-30	0	15	0	15
Rigid Leather	25	-15	20	35	5	0
Chain	-5	-25	-5	5	-70	-70
Plate	-40	-75	-45	-25	-85	-85
1-Hedged	88	20	72	63	25	26
1-H concussion	38	-15	-8	93	-25	-19
2-Handed	38	15	22	68	-25	-19
Thrown	88	-15	57	43	-15	61
Missile	88	15	62	33	30	61
Pole-arms	38	15	22	8	-25	-19
Climb	51	25	63	36	36	46
Ride	26	20	53	16	26	36
Swim	51	30	73	-59	46	46
Track	31	30	48	41	11	41
Stalk/Hide	40	-10	47	30	35	72
Pick lock	30	-15	5	30	5	72
Disarm trap	30	-20	20	15	20	62
Read runes	15	62	5	-20	46	20
Use items	10	57	10	-30	46	15
Directed spells	10	68	0	-15	32	-5
Perception	30	25	37	30	61	78
Body devel	152	59	92	169	53	76
Base spells	5	12	0	0	12	0
Leadership & influence	30	15	10	-5	15	25
Defensive bonus	35	10	25	10	10	20
Essence RR	5	10	0	5	0	15
Channeling RR	5	5	5	-5	15	10
Poison RR	30	15	25	20	20	15
Disease RR	120	15	25	20	110	105

*Passionnement
Vôtre*

le pion

JEUX DE SOCIETE
151, rue St Pierre - 14300 CAEN
Tél: 31 85 17 77

ACHATS PAR CORRESPONDANCE: PORT GRATUIT A PARTIR DE 200 F.

LE DAMIER	JEUX DE ROLES
WARGAMES	LE DAMIER
LE DAMIER	FIGURINES
JEUX CLASSIQUES	LE DAMIER
LE DAMIER	JEUX ELECTRONIQUES
VENTE PAR CORRESPONDANCE	LE DAMIER
LE DAMIER	25 bis cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél. 76 87 93 81

**Fonderie De Précision
Du Vimeu**

Vente directe par correspondance
de figurines 25mm

Documentation sur
demande contre deux
timbres à 2,20 F

Fonderie de précision du vimeu
Mr. FLICOT Gérard
Tœufles
80870 MOYENNEVILLE
Tél 22.26.26.52. du mardi au vendredi

LA BOITE A ROLES

JEUX...
ACCESSOIRES...
FIGURINES...
WARGAMES...

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

DU MARDI AU SAMEDI :
9 H - 12 H & 14 h - 19 H
DIMANCHE : 9 H - 12 H

LE PHARAON QUI M'AIMAIT

(OPERATION AKHENATON)

SCÉNARIO POUR JAMES BOND 007

Damien Coradin

SCENARIO CONCOURS N°6

Références : règles de base : B

Q manual : Q

Villains : v

For Your Information : FYI

Athènes (FYI p 54)

Pré-séquence

- lire aux joueurs :

"Cela fait maintenant une semaine que vous traversez la Grèce de long en large à la poursuite d'un microfilm contenant les plans d'un avion de chasse européen qui ne devra être dévoilé qu'en 1992 au reste du monde. L'instigateur de ce vol vous est encore inconnu mais un de vos contacts à Athènes s'est fait abattre alors que vous l'aviez chargé de transmettre votre dernier rapport à M..."

Les derniers mots du malheureux agent furent recueillis à l'hôpital, quelques minutes avant sa mort, vous indiquant que le "directeur" de cette sale affaire devait se cacher dans une maison abandonnée à environ 5 km hors de la ville, sur une route que vous aviez pourtant déjà visitée "rapidement".

Vous armant donc légèrement (dégâts maximum : G), vous êtes partis sur les lieux... Apparemment, la bâtisse a l'air déserte... Tout est étrangement calme dans ce paysage presque désertique... L'un de vous empoigne le sac d'explosifs et vous vous remémorez les dernières paroles de M : "Découvrez et arrêtez les organisateurs de ce complot puis détruisez leur base, il ne doit rien rester... Compris ?"

Une légère brise s'est levée, soulevant quelques nuages de poussière... Il va falloir y aller..."

Cette première partie n'est qu'un "apéritif" pour les agents du MI6, elle n'a aucun rapport avec la suite si ce n'est de placer les PJ sur les lieux du premier épisode de cette aventure... Par conséquent, le MJ veillera à ne pas rendre les actions trop "mortelles" (à moins que les joueurs aient un caractère suicidaire). Néanmoins, quelques sensations fortes seront les bienvenues.

Ce petit vol est en fait un coup du TAROT qui comptait revendre les plans au plus offrant (la routine quoi...).

Cette affaire étant relativement simple, reposante et les lieux étant bien dissimulés, Skorpios a décidé de la mener lui-même. Il n'a pas grand-chose à craindre des PJ et devrait s'éva-

der sans problème (si l'agent est un 00, il est conseillé de renforcer la garde de Skorpios).

Description

La maison semble déserte mais une approche discrète permettra de surprendre un "pauvre paysan" assis à la table de la cuisine et un autre, dormant sur un vieux lit au matelas défoncé. Ce sont en fait deux gardes déguisés qui cachent leurs armes sous leurs haillons. Ils sont tous les deux dans les pièces qui contiennent une trappe menant au complexe souterrain. Il leur suffit de tirer une fois pour que l'alerte soit déclarée en dessous. Les deux trappes mènent à deux couloirs parallèles qui permettent de "visiter" la base.

Ce que cherchent les PJ se trouve dans la salle des ordinateurs 1, où deux machines sont chargées de décoder et d'analyser les plans volés alors que deux autres contiennent les noms des acheteurs ayant contacté Skorpios (principalement des intermédiaires du KGB).

Le reste du complexe est formé :

◇ de la salle de sécurité 3 d'où est surveillée la base avec l'aide de caméras placées partout sauf chez Skorpios, en 4. C'est également d'ici que l'on peut mettre en route un système d'effacement des mémoires des quatre ordinateurs de la salle 1.

◇ des quartiers des gardes et techniciens 2. Ils contiennent six lits qui permettent à 12 hommes d'y vivre en alternance, soit 4 techniciens, 2 en 1 et 2 en 3, et 8 gardes, 2 dans la maison, 2 en 1, 2 en patrouille et 2 à la sécurité 3.

◇ des quartiers de Skorpios : mieux aménagés que le reste de la base, il y a une arme à feu et deux grenades.

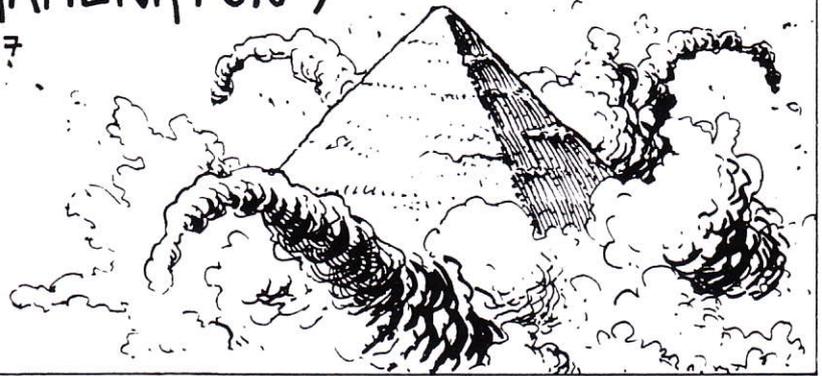
◇ de la salle d'évacuation et de la plate-forme de l'hélicoptère 6 et 5.

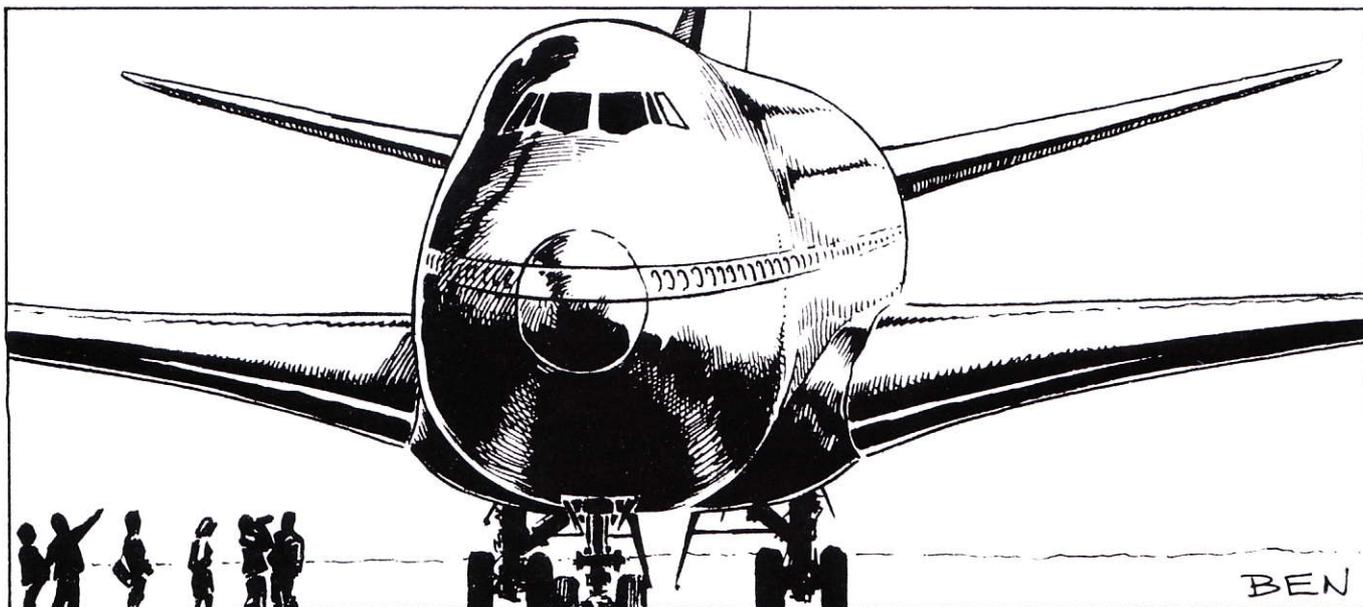
En cas d'alerte, Skorpios partira vers la salle d'évacuation dès qu'il saura par les caméras de sécurité à qui il a affaire. Il donnera ordre aux techniciens de mettre en route le système d'effacement des données et tapera son code personnel sur le clavier à l'entrée du couloir vers le hangar 5. Il assurera sa protection par 1 ou 2 gardes et n'hésitera pas à employer les gre-

nades. L'un des gardes pourra piloter (Piloting 5/15) à moins que le chef du TAROT doive le faire lui-même (les hommes de main ne sont plus ce qu'ils étaient - *N.D.L.C. : hier ?*). Une fois le dispositif d'effacement mis en marche, il restera 15 rounds aux PJ pour l'arrêter. Les 5 premiers rounds servent à l'enclenchement du mécanisme, les 10 suivants correspondent à l'élimination progressive des mémoires. Le MJ estimera le pourcentage de mémoire effacée en mesurant le temps "entamé" sur les 15 rounds (ex : les PJ ont mis 12 rounds pour intervenir, soit 5 d'enclenchement et 7 d'effacement, alors 70 % des mémoires sont perdus pour le MI6). L'arrêt du mécanisme et la récupération des bobines de données correspondent à un jet Electronic à EF-2 (EF+1 si le personnage possède le "field" Computer). Le code de la salle 6 se trouve à un autre jet d'Electronic à EF-1. Il est fort probable qu'en arrivant dans le hangar, les agents voient le plafond s'ouvrir pour laisser décoller l'hélicoptère d'où tombera une simple carte... de tarot : **L'Empereur !**

L'appétit des agents étant ainsi ouvert, laissez les rentrer à Athènes, faire leur rapport et se soigner. Puis ils apprendront par les journaux qu'un avion de type 747 de l'Olympic Airways, parti de Moscou à destination de Rome via Athènes, s'est posé comme prévu à l'aéroport de la capitale grecque, mais que nul n'en est descendu car une équipe de terroristes a pris le contrôle de l'avion et demande à voir des journalistes (ils réclament "la libération de tous leurs compagnons emprisonnés et maltraités à travers le monde").

C'est dans l'heure qui suit que M les contactera : *"Messieurs, je serai bref, l'avion qui vient d'être détourné a à son bord le professeur Nicolai Barkinov, physicien militaire qui avait décidé de passer à l'ouest. Il avait l'intention de se rendre à Rome où un agent de la CIA l'aurait accueilli et escorté jusqu'aux USA. Son départ d'URSS sous le faux nom d'Henry Harrington, homme d'affaire anglais, avait bien réussi mais cette bande de terroristes risque de tout faire rater, et de plus nous manquons de précisions sur les revendications de ce groupe. C'est pourquoi deux d'entre vous (ou selon le nombre de PJ participants) feront partie des journalistes qui monteront à bord de l'avion cet après-midi à 15 heures. Pendant ce temps, les autres appelleront l'agent américain à notre station de Rome, il vous donnera les instructions à suivre en consé-*





quence de cet incident. Messieurs, Sa Gracieuse Majesté compte sur vous”.

Note : les personnages sentiront un sentiment d'inquiétude derrière les derniers mots de M.

Tout le monde à bord...

C'est à 15 heures que le groupe de 6 journalistes (dont un ou deux agents anglais) montera à bord de l'avion.

A leur arrivée au pied de l'appareil, la vitre du cockpit s'ouvrira, laissant dépasser le canon d'une Uzi (ce n'est pas très gros !) et une voix fortement teintée d'un accent germanique préviendra les 6 personnes qu'elles sont surveillées et que tout faux mouvement de leur part entraînera l'exécution d'un des passagers.

Note : cette voix semble masculine mais il s'agit de celle d'Helga Egermann, alliée d'Octavia Prosiniski (V p 63).

Une fois à bord, les journalistes seront amenés près de la cabine de pilotage, tenus en respect par 2 hommes portant des masques taillés dans les couvertures de la compagnie. Ils semblent être 5, en fait Egermann restera dans la cabine, évitant de dévoiler le 6ème membre du commando. Un des terroristes annoncera dans un anglais approximatif et avec une prononciation arabe que ce vol de l'Olympic Airways comporte exactement 200 passagers et que 10 d'entre eux seront échangés contre 1 des plus grands terroristes mondiaux actuellement emprisonnés.

Ainsi, chaque jour, les 5 hommes nommeront celui ou celle qu'ils veulent qu'on libère. Si cela n'est pas fait dans les 24 heures, 10 otages seront exécutés. Bien entendu, si une quelconque intervention armée était tentée par les autorités locales, alors des innocents mourraient. Ensuite, chaque journaliste pourra poser une question aux terroristes (sans promesse de réponse) et envoyer un message aux passagers (et là, aucune réponse ne sera autorisée).

La première série de questions restera sans réponse pour les journalistes PNJ qui ont été trop indiscrets (si le MJ estime qu'une question posée par un personnage ne compromet pas trop les preneurs d'otages, il peut répondre). Mais c'est lors des messages aux passagers que les PJ pourront découvrir un élément intéres-

sant : une jeune femme brune du nom de Christina Malory travaillant pour un quotidien écossais et qui était en vacances à Athènes, déclarera :

“Je salue le courage des otages et souhaite faire savoir aux hommes d'affaires britanniques que nous sommes de tout cœur avec eux.”

Si les agents lui demandent pourquoi elle a fait particulièrement référence aux hommes d'affaires, elle répondra que cela lui est venu à l'esprit *“comme ça, sur le coup”*, étant donné que peu de touristes britanniques se rendent en URSS. Les seuls sujets de Sa Majesté à se rendre en Russie devraient être des businessmen !

Christina Malory est en fait un des agents envoyés par le KGB à la poursuite du professeur. Toute remarque ou question des PJ risquant de trahir leur mission mettra immédiatement la puce à l'oreille de la jeune femme. Après cet incident, les journalistes devront redescendre et aller transmettre les revendications précises des preneurs d'otages. Il paraît évident qu'aucune action ne pourra être tentée dans ces conditions, le MJ devra être impitoyable envers ceux qui se prendraient pour des as d'une Delta Force quelconque (il existe des JDR pour ces zigotos-là). Ceci dit, revenons-en aux agents restés dehors : ils entreront en contact avec Felix Leiter qui leur expliquera qu'il devait accueillir Barkinov à Rome et l'envoyer le plus tôt possible aux Etats-Unis. Des ordres ont été donnés pour qu'on libère rapidement les otages mais les Américains doivent rester discrets sous peine de révéler la couverture du physicien. Si jamais il y avait de nouveaux événements, Leiter veut être prévenu le plus rapidement possible.

Si un des PJ reste à l'aéroport pour suivre de loin les événements, il a quelques chances de remarquer une jeune femme blonde vêtue d'un tailleur apparemment trop chaud pour le climat grec et qui lui donne un air *“officiel”* facile-



**Scénario
James Bond 007**

ment remarquable. Elle est accompagnée d'un cameraman et prend des notes sur les événements. Elle sera rejointe par Christina Malory à sa descente d'avion. Il s'agit de Natacha Pirogoff, ici sous le nom de Deborah Shirley, envoyée de la SBC, Scottish Broadcasting Company, un réseau de télévision écossais.

Le reste de la journée sera calme. Si les PJ suivent une des "journalistes", ils découvriront qu'elles logent dans un modeste hôtel non loin de l'Acropole, le "Dyonisos".

Le lendemain, à 6 heures exactement, les négociations qui ont continué pendant la nuit (les terroristes semblent donc ouverts au dialogue) aboutissent finalement : 10 personnes seront libérées en échange d'un plein de carburant et d'une autorisation de se poser en Egypte.

A table !

Il est fort probable que les personnages s'arrêtent pour déjeuner avant de prendre l'avion et qu'ils en profitent pour s'expliquer rapidement auprès de Barkinov.

Si Christina a été semée, ils pourront manger tranquillement, sinon elle aura préparé une réception spéciale avec l'aide du "cameraman" de Natacha : alors qu'il allait servir les personnages, un garçon "maladroit" renversera le plat ou la bouteille qu'il avait en main, s'excusant dans un mauvais anglais, et appellera un autre serveur pour l'aider à effacer les dégâts.

Les PJ ont alors une chance de reconnaître le cameraman ("6ème sens" EF4) et peuvent réagir, avant que les deux hommes ne renversent la table et ne tentent d'éliminer les agents

rêter. Or, celui-ci accélérera brusquement tout en actionnant son clignotant à droite, sans pour autant tourner, ce qui aura pour effet de faire sauter la voiture, 1d6+10 rounds plus tard... S'ils ne reconnaissent pas l'agent américain, la soudaine accélération de "Mario" leur paraîtra peut-être normale, d'autant plus que celui-ci jouera d'une façon très convaincante le rôle de l'agent traqué par les Russes ! Mais Parkhurst, arrivé à leur niveau, plaquera son insigne américain (FYI p 36) contre la vitre de son véhicule. Il ne restera alors que peu de temps aux PJ pour sauver leur peau. Si Mario est maîtrisé, il parlera de 2 jeunes femmes qui l'avaient payé pour les emmener vers une ferme, à 2 km du point de rendez-vous.

Si il est encore vivant (se rappeler des réactions un peu brutales de l'agent américain), il pourra



Si les PJ sont sur place, Natacha et Christina risquent d'être prises de court ; s'ils ne sont pas à l'aéroport au moment du dénouement des discussions, elles prendront leurs précautions pour suivre le professeur.

Contacté, Leiter sera très surpris de la rapidité des transactions et chargera les agents britanniques de récupérer le physicien et de le soustraire aux photographes. Ils pourront se faire reconnaître auprès du soviétique grâce au nom de "Mario Felizio" sous lequel l'un des PJ devra se présenter. Ils prendront le premier vol pour Rome (vers 13 heures) et, là-bas, se rendront à la villa *Quinti Cornani* au nord de la ville... Un agent les y attendra et se présentera sous le nom de Mario Felizio.

A 7 heures, 10 personnes seront libérées, dont le professeur Barkinov. Les 10 passagers seront accueillis par les flashes des reporters, parmi lesquels se trouve Natacha. Les PJ devront rapidement détourner le professeur, en évitant d'être eux-mêmes pris en photo (le MJ estimera les Fame Points).

Si les agents soviétiques ont pris leurs dispositions pour une filature efficace, Christina aura préparé plusieurs moyens de poursuite et sera difficile à semer. Natacha quant à elle jouera son rôle de journaliste, pourchassant le professeur avec son cameraman et entraînant derrière elle tous les autres reporters !

anglais et d'enlever le physicien. Leur ordre prioritaire est de tuer les PJ. S'ils sont capturés, une fausse dent creuse leur évitera de parler. Leurs caractéristiques sont celles des soldats du TAROT mais armés de Marakov 9 mm.

La route de Rome

Le voyage se passera sans problème, il dure environ 1 h 30.

Rome... antique ?

La villa romaine n'a pas été sauvegardée comme beaucoup d'autres, par conséquent elle est dans un état assez pitoyable, proche de la ruine. Elle est à moitié ensevelie sous la végétation (Rome FYI p 71, le MJ pourra la situer au nord de la "Villa Borghese").

Au moment où les agents arriveront, ils trouveront un homme au teint bronzé s'exprimant avec l'accent italien et qui se présentera sous le nom de Mario Felizio. Celui-ci expliquera que leur prochain rendez-vous est à 2 km au Nord, dans un hôtel discret où ils doivent retrouver le "responsable de l'opération". Puis il les invitera à monter à bord d'une spacieuse voiture (Caprice Classic par exemple). A peine aura-t-il démarré qu'un simple jet de Perception préviendra les personnages qu'un autre véhicule les suit. Il s'agit de Lyndon Parkhurst, envoyé par Felix Leiter (V p 43 : Parkhurst fait bien sûr encore partie de la CIA). Si les PJ le reconnaissent, ils demanderont au chauffeur de s'ar-

indiquer la route à suivre. Le problème est que la mise en route de la bombe à retardement de la voiture a également enclenché un système d'alerte qui a permis à Pirogoff et Malory de considérer ce traquenard comme un échec et de fuir... La ferme en question sera alors déserte. Tout ce que pourront y trouver les personnages est une transcription en code de leur dernière communication avec Leiter (Cryptography EF 2), à moins qu'un jet de Local Customs EF 6 soit réussi pour comprendre le russe, alors Cryptography EF 5.

Parkhurst emmènera les PJ et le professeur à la station du CIA (l'entrée se trouve sous une des grandes arches du Colisée et même sous le monument). Là, ils retrouveront Leiter qui s'enquerra de ce qui leur est arrivé, pourra faire soigner les blessés et préparera le départ du physicien, le lendemain, par un vol privé.

Les terroristes, eux, viennent de se poser en Egypte et on craint le pire car ils ont annoncé les premiers noms de personnes à libérer. Leiter sait d'autre part que l'Angleterre a envoyé une force d'intervention spéciale sur les lieux malgré de nombreux démentis.

Le lendemain à 6 heures, Parkhurst viendra réveiller les personnages : le commando britannique est intervenu durant la nuit, tuant les 5 terroristes. Il n'y a eu que trois blessés civils, et encore, très légèrement. Mais la raison principale de ce réveil matinal est l'appel de M.

Celui-ci décrira aux agents une situation embarrassante : une heure après la mort des 5 hommes, les membres de l'OCL (Organisation des Combattants de la Liberté) ont revendiqué la tentative de détournement en citant pour preuve les noms des 5 preneurs d'otages (inconnus du grand public et signalés dans quelques dossiers disséminés dans les grandes agences militaires du monde). De plus, les blessés lors de l'assaut sont tous des Soviétiques et l'URSS accuse la Grande Bretagne d'être intervenue en risquant la vie des passagers ("*on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs*", conclura M). Par conséquent, l'Angleterre doit se lancer dans de délicates négociations diplomatiques pour arranger la situation. Il est certain que si l'OCL était démantelée par des agents de Sa Majesté, cela faciliterait les choses. Les PJ sont donc chargés de cette périlleuse mission. On leur remettra à Rome la "Tenue de Combat Q". S'ils signalent à M la présence des 2 jeunes femmes, il les chargera de se renseigner sur leur compte (photos et documents divers) car il est fort probable que leurs supérieurs les aient également chargés de retrouver les membres de l'OCL. Si cela se confirmait, il faudra quand même que les représentants du MI6 soient les premiers à arrêter les terroristes.

Le récit du professeur

Si les PJ n'en ont pas l'idée, Leiter commencera à interroger le physicien. Celui-ci dispose des renseignements suivants :

- les terroristes étaient 6 et non 5, l'un d'eux s'est donc échappé à temps.
- ils communiquaient en arabe sauf leur chef, une femme, qui parlait l'anglais avec l'accent allemand ! C'est elle qui surveillait la montée des journalistes.
- le professeur ayant des notions d'arabe a pu comprendre que les terroristes devaient se rendre au Caire pour l'opération Akhenaton. Il faisait référence à la boutique d'un certain Menhameb MOZZOUF.

Le Caire (FYI p 60)

Le voyage dure environ 2 h 30. Menhameb Mozzouf tient une brocante dans une rue perpendiculaire à Al Misaha Street. Cette boutique possède une cave servant de "planque" aux hommes d'Octavia Prosiniski lorsqu'ils sont en ville, et permet également d'entreposer les armes passées en contrebande depuis les pays voisins. C'est cette dernière fonction qui va attirer l'attention des PJ.

La brocante est l'archétype des boutiques poussiéreuses, cachée dans une sombre ruelle du Caire, recelant quelques trésors pour les connaisseurs mais dont le propriétaire sait profiter de la naïveté des touristes (une brève inspection des lieux risque de révéler des objets "made in Taiwan" !). S'ils passent durant les heures d'ouverture (9h-12h et 16h-22h), les personnages feront la connaissance de Mozzouf qui s'excusera rapidement car il doit accueillir une livraison. Si les PJ s'enquêtent du contenu, le vendeur bredouillera qu'il s'agit d'une rarissime série de 5 statuettes de bronze, identiques, datant de la XIème dynastie. Un jet d'Intelligence EF 3 (ou 5 si Fine Arts ou Rare Collectible) sera nécessaire pour savoir que ce n'est qu'à partir de la période Saïte (XXVIème-XXXème dynastie) que l'usage des moules pour couler des figurines en grand nombre s'est répandu. Sachant qu'il est peu probable qu'un antiquaire égyptien fasse une aussi grossière erreur artistique et historique, que, de plus, les deux caisses livrées sont un peu grandes pour contenir 5 statuettes, les agents

du MI6 devraient être amenés à préparer une petite visite de nuit. Un jet de perception EF 4 permettra à un personnage bien placé de voir les livreurs descendre leurs fardeaux par une trappe dans le bureau de Mozzouf.

Le Caire by night...

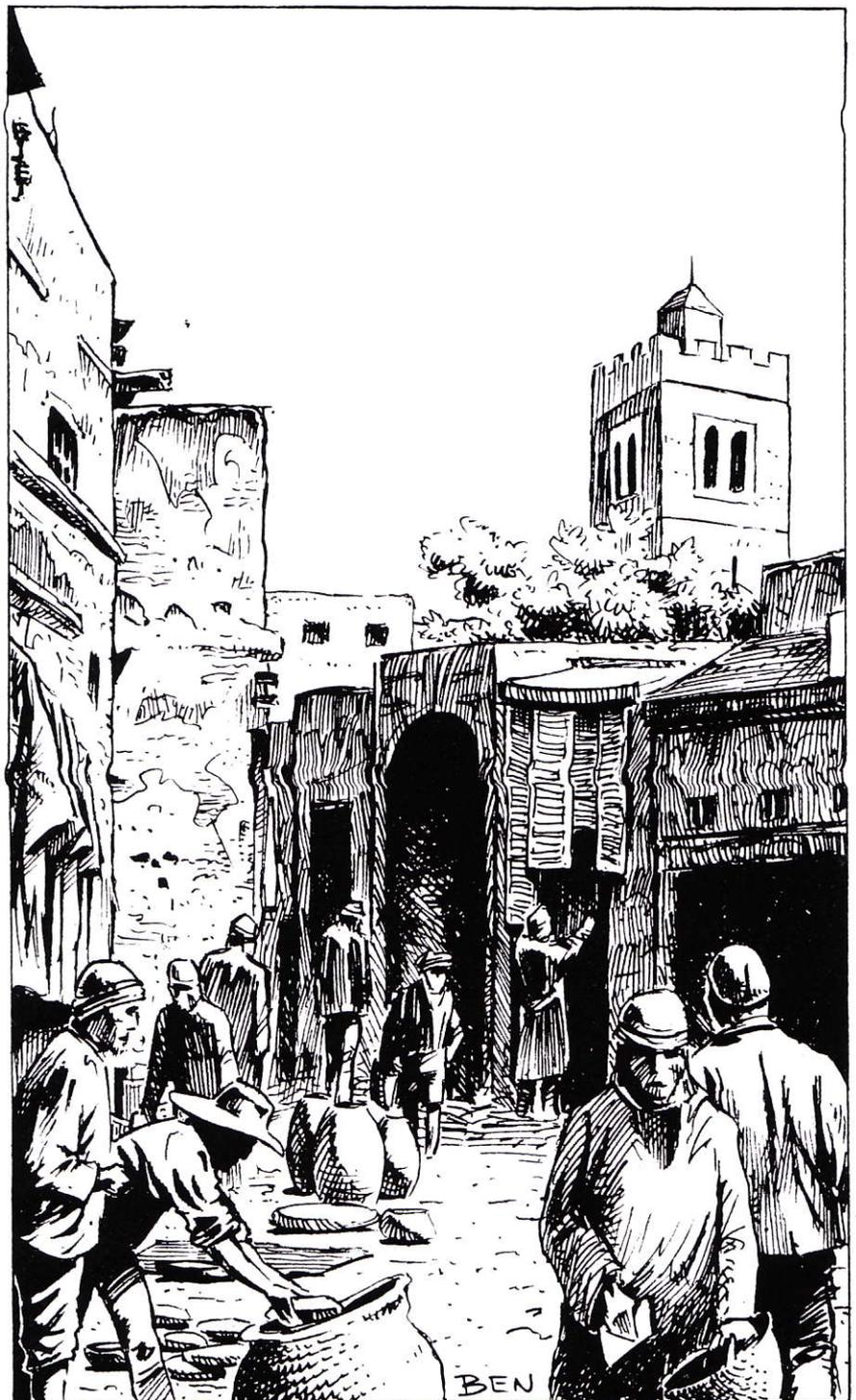
Le MJ pourra agrémenter les investigations nocturnes des agents de quelques mauvaises rencontres au coin d'une rue.

De nuit, le magasin est facile d'accès (Loeping EF 7) mais la cave est sous contrôle électronique. De toute façon, un duo maintenant bien connu des joueurs y attend leurs personnages. S'ils arrivent avant 2 h du matin, ils devront cependant désamorcer l'alarme (Electronic EF 3) sous peine de voir arriver une troupe de policiers en patrouille. Une fois ceci

fait, les PJ découvriront que la cave recèle une demi-douzaine de caisses ainsi qu'une demi-douzaine d'hommes (en fait, autant que de PJ + 2). Les considérer comme des Soldiers B p 102.

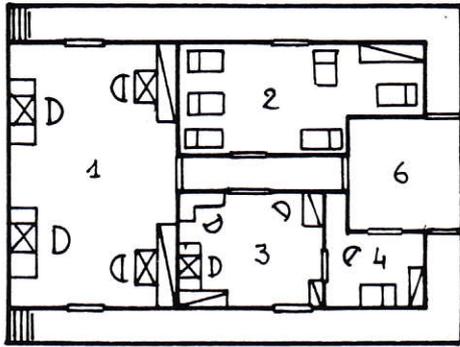
Ils connaissent le moyen d'entrer en contact avec le "chef" dans les 48 heures, ainsi que le nom de l'opération pour laquelle ils ont été recrutés : Akhenaton. C'est tout ce que peuvent obtenir les personnages... Par contre, si personne ne les en empêche, les deux agents soviétiques se feront une joie d'employer la compétence de Torture. Elles apprendront ainsi que le "chef" se nomme Octavia Prosiniski. Si les PJ demandent des renseignements au MI6, on leur remettra le dossier (fourni dans "Villains").

Remarque : si Pirogoff et Malory sont arrivées avant les personnages, elles auront abattu un nombre d'hommes égal à 1d6+2.



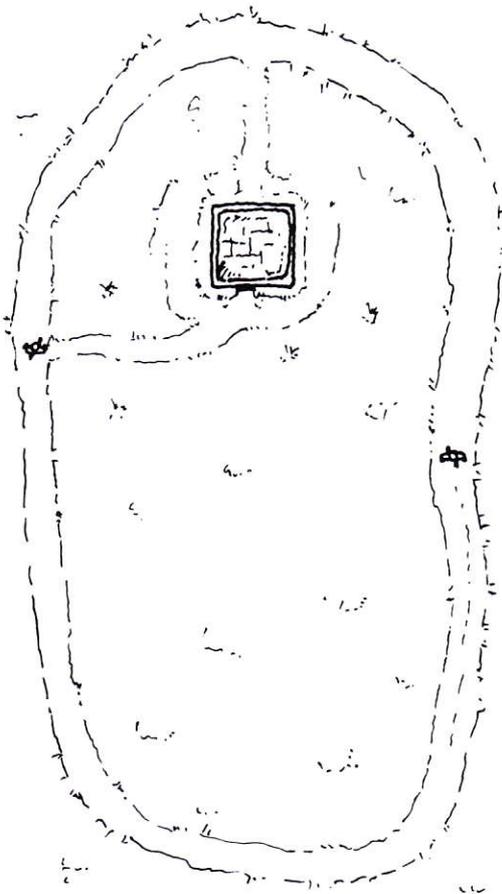
.La Base du TAROT...

0 6m. ↑ N

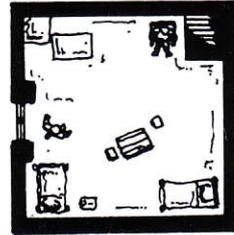


- ☒ ordinateurs
- ▨ Armoires
- ⊙ Sieges
- ▭ Lit.

Localisation du MASTABA.



↑ N
0 10m.

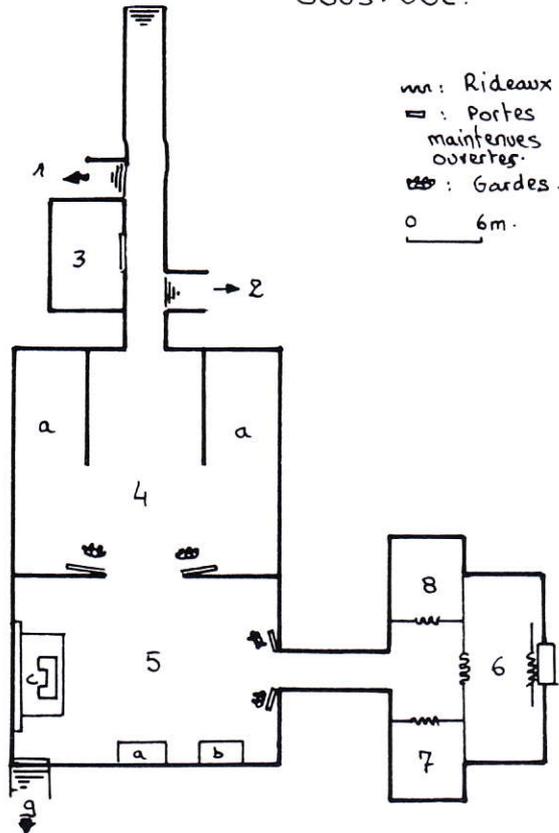


Rez-de-Chaussée

0 3m.

Sous-Sol.

- : Rideaux
 - ▭ : Portes maintenues ouvertes.
 - ⊞ : Gardes.
- 0 6m.



La seule façon d'atteindre Prosinski est d'aller visiter les pyramides, à 15 km à l'Ouest du Caire. Là, il faut contacter le guide Youssef et lui demander "une visite spéciale du temple". Les hommes capturés ne l'ont jamais fait, car ils ne servaient que d'observateurs en ville (par la même occasion, les PJ pourront apprendre que le groupe terroriste n'est pas au courant de leur arrivée).

Une fouille détaillée des caisses prouvera qu'elles devaient être livrées dans les 24 heures par quelques-uns des hommes présents. Quant à leur contenu, il est... disons impressionnant :

- 15 Skorpion VZ 61
- 15 UZI et 15 AK 47
- 20 Browning High Power 1935
- des munitions pour chacun des types d'armes.

Ajoutez à cela un exemplaire du RPG 7 (non, ce n'est pas Role Playing Game, c'est simplement... un bazooka) avec quelques roquettes.

Etant donné que ceci n'est qu'une livraison parmi tant d'autres, Prosinski doit posséder largement de quoi se protéger, et même plus... Il va donc falloir jouer serré... d'autant plus serré que ce sont les journaux du lendemain qui annonceront que l'OCL a recommencé à dicter la liste des noms de terroristes à libérer sous peine de "représailles historiques". Et ce, dans les 48 heures.

L'opération Akhenaton

Akhenaton était un pharaon de la XVIII^{ème} dynastie qui tenta d'imposer un dieu unique, Aton, à la population égyptienne, mais ce peuple conserva un culte fidèle à Amon et se souleva. C'est cette idée de révolte qui guida les actions de l'OCL. Le projet initial de Prosinski était de libérer les terroristes de sa liste et de les rassembler sous la bannière de l'OCL. Constatant que l'opération de détournement était un échec, elle convertit ce qui n'était jusqu'ici qu'une simple base d'observation en une véritable forteresse du désert et mit sur pied son "plan de secours" : détruire et englober dans le sable la pyramide de Chéphen...

Aidée de spécialistes en explosifs, elle a découvert les points faibles du bâtiment et a déjà déposé les charges : elle se trouve ainsi prête à procéder aux "représailles historiques".

Les MJ inquiets se demanderont s'ils doivent rayer un des grands monuments de la carte du monde à cause de joueurs malchanceux ou maladroits... Qu'ils se rassurent, ceux qui ont aidé Octavia manipulent fort bien les explosifs mais n'ont travaillé que sur des plans actuels de la pyramide... Ils n'ont pas prévu toutes les galeries comblées par le sable et pas encore dégagées. Le souffle des explosions ébranlera

fortement l'édifice mais s'échappera par ces conduits imprévus, ne causant que des dommages internes à la pyramide dont certains secrets resteront donc à jamais des énigmes, enfouis sous de nouveaux décombres, sans pour autant effacer cette inestimable construction du patrimoine historique égyptien. Mais il est peu probable que les PJ envisagent cette solution.

"Une visite spéciale du temple"

Rappelons-le une fois encore, ceci n'est pas un scénario pour "Destructeurs, Mercenaires &

par un rideau mécanique montant du sol.

Description des salles :

1 - **Dortoirs** (salle funéraire).

2 - **Réfectoire** (salle funéraire).

3 - **Entrepôt** des armes "d'urgence" (15 UZI avec munitions) et actions du rideau de fermeture (cf rez de chaussée).

4 - **Salle de détente** et d'entraînement. En a, un mur a été formé avec des pierres trouvées sur place, délimitant les espaces d'exercices de tir.

5 - **Salle de détente** et de briefing : Octavia y a fait installer la Radio (a), la télévision (b), et expose ses ordres depuis une estrade et un écran (c). C'est derrière cet écran que se trouve le dispositif de déclenchement des explosions (caveau).

6 - **Quartiers de Prosinski** : 2 skorpion VZ 61 avec 10 chargeurs. En a, lieu de réunion des trois dirigeants : c'est là, dans un coffre (safecracking EF 3) que se trouvent les plans des emplacements des explosifs.

7 - **Quartiers de Curtis Senegal** : un exemplaire du RPG 7 avec 10 roquettes.

8 - **Quartiers d'Helga Egermann** : Beretta Modell 2 et 10 chargeurs.

Lorsqu'ils arriveront sur place, les PJ seront guidés depuis le mastaba jusqu'à la salle 5 : s'ils ont pris soin de se déguiser (juste pour prendre un teint un peu

bronzé et apprendre quelques mots d'arabe), il n'y aura pas de problème, sans cela ils risquent de passer un mauvais quart d'heure. Ils seront invités à passer par les dortoirs où on leur remettra armes et équipement de garde. Ils seront ensuite soumis au rythme de vie du "groupe B". La base compte 30 hommes divisés en 3 groupes de 10 assurant 8 heures de grade fractionnées en 3, 3 et 2 heures, les PJ pourront choisir leur lieu de garde parmi ceux proposés.

Emploi de temps du groupe B :

- 6 h : réveil et repas
- 7 h - 9 h : entraînement
- 10 h - 12 h : tour de garde
- 13 h - 15 h : quartiers libres, repas
- 16 h - 18 h : tour de garde
- 19 H - 23 H : quartiers libres, repas
- 24 H - 2 H : tour de garde
- 3 H : quartiers libres

Toute personne circulant dans la base possède un Browning HP avec 2 chargeurs et un cou-



Exterminateurs"; il est certain que des PJ de rang 00 seront tentés de prendre d'assaut la base de Prosinski (et 2 ou 3 "00" pourraient arriver), mais tout le monde n'est pas 00, par conséquent le MJ rappellera éventuellement la liste des armes trouvées chez Mozzouf pour bien faire comprendre le danger de se prendre pour Stallone ou Norris dans ce jeu.

Lorsqu'ils prononceront la phrase convenue devant Youssef, le petit homme à la peau tannée par le soleil les invitera à monter sur des chameaux (4 bêtes chargeront les caisses) et à le suivre.

La base d'Octavia se trouve dans les caveaux souterrains d'une mastaba abandonnée à 30 km au Sud Ouest des pyramides.

Cette tombe se trouve dans une cuve naturelle, entourée de dunes qui la dissimulent.

Rez-de-chaussée : pas de modification à part l'entrée de la mastaba qui peut être obstruée

teau de combat. En cas d'attaque chacun reçoit une arme (salles 1 et 3).

Les soldats de garde sont armés d'AK 47, ceux patrouillant en extérieur de nuit ont des jumelles type TH 70 Nitfinder Goggles (QpIII).

Pendant ce temps, les agents soviétiques ont fait parler Youssef et ont décidé de prendre d'assaut les lieux que le guide leur a décrits comme "une petite tombe avec environ 15 personnes dans les sous-sols". Elles seront alors trois puisque le chef de cette opération côté russe est... Triple X Anya Amasova. Ce trio de choc n'aura aucun problème pour éliminer les gardes extérieurs à la faveur de la nuit mais ne sait pas ce qui l'attend à l'intérieur.

Le but de ce commando de charme est de récupérer Octavia et ses 2 acolytes. Si les PJ sont en prison (à cause d'une mauvaise couverture), Amasova les délivrera et les chargera de transmettre ses meilleurs souvenirs à 007.

Les PJ devront alors récupérer leurs armes (ou d'autres) et réagir...

Les armes des trois femmes sont :

- Natacha : Tula Tokarev - H&K MP5 - NATO push button knife.
- Christina : H&K VP 70 Z+UZI - couteau commando.
- Anya : Tuela tokarev - H&K 53 (Q p18) - couteau commando.

Le déclenchement de l'explosion se fait à partir d'un tableau caché derrière l'écran en 5c. Il y a 10 charges sous la commande et 10 interrupteurs qu'il suffit d'actionner de un à 10, dans l'ordre croissant (tout déclenchement dans un ordre différent fera moins de dégât que prévu).

On peut prévoir une poursuite finale à dos de chameau pour rattraper Prosinski ou un de ses alliés.

C'est une aventure pour une équipe "moyenne" de 4 joueurs maximum. Elle est mortelle pour des Rookies si c'est leur 1ère ou 2ème mission et peut être trop facile pour 2 ou 3 "00" (s'il existe des MJ assez fous pour jouer avec une telle équipe, bien sûr).

Si les joueurs (pas leur personnage) sont expérimentés (une dizaine de missions), la CIA peut décider de leur adjoindre Parkhurst en Egypte, il pourra leur montrer ce qu'est un agent efficace... parfois trop !

Si vous tenez à faire jouer des PJ faibles, il serait de bon ton de faire intervenir 007 lors de l'assaut final.

Les conclusions dépendent :

- du fait que l'explosion aura lieu ou non.
- de la récupération des plans à temps.
- de l'arrestation de Prosinski (face à Triple X, cela va être dur...).

Déroulement des différents événements de la mission :

Jour - 5 : l'avion détourné se pose à Athènes vers 9 h.

15 h : les 6 journalistes montent à bord.

Jour - 4 : 7 h : libération du professeur avec 9 autres otages.

Durant la nuit : intervention des Forces Anglaises.

Jour - 3 : Mozzouf reçoit les dernières caisses de l'opération Akhenaton, les hommes de Prosinski sont dans les sous-sols de la boutique et ont 48 h pour effectuer la livraison.

Durant la nuit, visite de deux agents soviétiques.

Jour - 2 : Prosinski relance la liste des terroristes à libérer, menaçant de "représailles historiques" dans les 48 heures.

Jour - 1 : aucun événement particulier pour les PJ (côté soviétique, on prépare l'assaut).

Jour J : assaut du trio d'agents russes à 2 h 30 du matin.

4 h : si les hommes de Prosinski sont restés maîtres des lieux, Octavia déclenchera l'explosion qui, faute de détruire et enterrer la pyramide de Chéphren, ravagera une partie non négligeable des salles intérieures.

La "tenue de combat Q"

Encore expérimentaux, ce pantalon et ce blouson à l'apparence militaire (teintes vertes et brunes) sont un peu plus lourds que d'habitude et laissent à leur porteur une impression d'habits empesés sans pour autant gêner les mouvements. Cette nouvelle combinaison de textiles et de métaux forme une véritable armure qui diminue les dégâts des armes de deux "lettres" (une balle de dégâts I ne fera que des dommages G). En fait, le seul détail qui empêche la diffusion de ces tenues est leur prix exorbitant comparé à celui d'un gilet pare-balle, aussi efficace mais moins discret. Q a cédé ces tenues pour deux raisons :

- d'abord parce que l'ordre lui en a été donné (le MI6 connaît trop bien les manières d'agir des terroristes dès qu'ils ont une arme à feu sous la main, et il tient à la vie de ses agents).
- ensuite parce qu'il veut tester les effets thermiques de ces nouveaux tissus. En fait, ceci ne posera aucun problème aux PJ que la chaleur n'incommodera pas trop, par contre, la fraîcheur du désert la nuit sera "aggravée" par les composants métalliques utilisés.

PNJ & précisions

Skorpios B p 124

Helga Egermann V p 63

Curtis Senegal V p 64

Octavia Prosinski V p 57

Lyndon Parkhurst V p 43

Felix Leiter B p 17

Anya Amasova B p 16

Soldats du Tarot

STR DEX WIL PER INT SPEED HTH DG
9 10 7 10 9 2 B

Armes : colt Modèl 1911 et Grenades à fragmentation.

Skill : Driving (4/14) Fire Combat (6/16) Hand to hand combat (7/16) Stealth (6/13)

Terroristes (avion et Egypte)

STR DEX WIL PER INT SPEED HTH DG
10 9 9 9 10 2 B

Armes : UZI, Browning HP, couteau de combat.

Skill : Cryptography (6/16) Demolition (5/15) Disguise (6/16) Electronic (7/17) Fire combat (6/15) Hand to Hand combat (4/14) Local customs (6/15) 6ème sens (5/15) Stealth (9/18) Driving (10/19)

Faux "Mario Felizio"

STR DEX WIL PER INT SPEED HTH DG
6 9 7 9 11 2 A

Armes : Beretta

Skill : Driving (4/13) Evasion (4/15) Hand to hand combat (4/10) Fire combat (5/14)

PNJ "accessoires"

STR DEX WIL PER INT

6 6 5 4 6 Mozzouf
6 13 9 12 14 Professeur Barkinov

Christina Malory

STR DEX WIL PER INT SPEED HTH DG
8 14 9 12 10 3 A

Attractive, 1 m 61, 53 kg, 30 ans.

Fame : 55 **Survival :** 6

Skill : Charisma (3/12) Cryptography (2/12) Evasion (4/15) Disguise (2/12) Driving (6/19) Electronic (3/13) Fire combat (8/21) Gambling (2/14) Hand to hand combat (9/17) Interrogation (2/12) Local customs (4/16) Seduction (3/9) Lockpicking/safecracking (4/18) Riding (2/14) 6ème sens (9/20) Stealth (11/20)

Armes de prédilection

Llama. 32 double shot sunglasses - H&K VP 70 Z - éventuellement : UZI - Stiletto.

Née à Londres de parents commerçants, Christina montre très jeune des talents en gymnastique. C'est au cours d'une compétition de haut niveau qu'elle fait la connaissance d'Andreï Drobnik, jeune athlète soviétique. Elle a alors 16 ans et s'oppose fortement à ses parents qui estiment peu les dons de leur fille, la destinant à une profession plus classique et plus sûre que le sport : le secrétariat. Ce n'est pas la carrière d'Andreï qui séduit Christina, mais plutôt cette idéologie qui semble stimuler le jeune "camarade"... De fil en aiguille, elle prend contact avec la station londonienne du KGB et subit un entraînement poussé. Les missions qui lui ont été confiées n'ont jamais été d'une grande importance, mais furent nombreuses. Elle a déjà travaillé deux fois avec Natacha et s'en est fait un modèle. Une des rares faiblesses de Christina est un amour caché pour son pays natal. Elle refuse de se l'avouer mais un personnage psychologue s'en rendra compte (ceci est d'ailleurs inutile et sans intérêt tant que Natacha est à ses côtés). Habitée aux actions discrètes, Christina a toujours avec elle un silencieux et un flash "Suppressor" pour l'arme qu'elle porte, et les utilise d'une manière très "professionnelle" (un de ses "professeurs" soviétiques était un agent retiré du SMERSH).

Natacha Pirogoff

STR DEX WIL PER INT SPEED HTH DG
9 10 14 13 11 2 B

Striking, 1 m 65, 52 kg, 33 ans. Faiblesse : dépendance on liquor

Fame : 89 **Survival :** 9

Skill : Boating (3/15) Charisma (4/18) Cryptography (3/14) Demolition (3/14) Disguise (5/16) Diving (4/13) Driving (6/18) Electronic (5/16) Evasion (5/14) Fire combat (7/19) Hand to hand combat (8/17) Interrogation (3/13) Local customs (4/17) Lock/safe (6/16) Mountaineering (3/15) Pickpocket (4/14) Piloting (4/16) Riding (3/16) Science (3/14) Seduction (6/13) 6ème sens (6/18) Stealth (6/20) Torture (5/17).

First aid 20

Armes de prédilection

Browning 6 mm - Tula Tokarev - éventuellement : H&K MP 5 - NATO push button knife.

Natacha peut être comparée en trois points essentiels à Felix Leiter : ils ont tous les deux le même sens du devoir, sont aussi efficaces, et sont chacun accrochés à leur idéologie respective, bien que n'y faisant jamais référence. Par

contre, autant l'agent de la CIA est calme ("cool", même si on se réfère à "tuer n'est pas jouer"), autant Pirogoff est nerveuse. Autant l'Américain n'utilise le style "commando" que quand cela est strictement nécessaire, autant la Soviétique a tendance à s'armer rapidement. Cette femme est le pur produit des plus récentes écoles d'espionnage d'URSS. Elle est un des meilleurs agents du KGB et est soumise à des stages intensifs d'entraînement, 3 à 5 fois par an afin de pouvoir affronter tous les types d'événements sur tous les types de terrains. Elle a plus d'une vingtaine de missions officielles à son actif et a participé à la poursuite de 004 lors de "Dangereusement Vôtre" ("A View To A Kill", pour les puristes).

Natacha a longtemps sous estimé Christina et ne lui fait pas vraiment confiance car elle n'est pas soviétique ; néanmoins, l'admiration que lui porte la jeune femme britannique a réveillé un fort orgueil dans ce cœur de "soldat" rendu insensible par de durs entraînements, et, finalement, les deux personnages forment une équipe "de choc" remarquable.

Note : l'attrait qu'a Pirogoff pour l'alcool lui vient de son père, bureaucrate éthylique qui fit découvrir à sa fille que tous les soucis du monde peuvent s'évaporer dans les vapeurs d'alcool... ce qui permit à Natacha de supporter les pires brimades durant les exercices militaires qu'elle a subis.

Rapport MI6 - KGB

Les deux agents Pirogoff et Malory ont effectivement pour mission d'arrêter les terroristes à l'origine du détournement, le gouvernement soviétique ne pouvant laisser impuni un tel

acte de piraterie commis sur des citoyens d'URSS. Mais les deux femmes sont sous la direction de Triple X qui supervise cette affaire. Aucune direction n'a été donnée concernant une éventuelle rencontre avec des agents étrangers. Dès leur rencontre à l'aéroport, les deux espionnes transmettront une description des PJ au KGB. S'ils ont plus de 100 fame points, ils seront immédiatement reconnus. Sinon, il faudra des photos pour confirmer dans les 24 heures l'identité des agents ayant 50 fame points ou plus. Les autres (rares !) verront leur portrait s'ajouter aux nouveaux dossiers des services de renseignement soviétique (soit un gain d'environ 50 fame points). Triple X ordonnera à Natacha de surveiller de près Malory car elle a su détecter sa faiblesse. D'un autre côté, Pirogoff connaît fort bien les avantages qu'elle peut tirer de son apparence et les utilisera si les PJ se révèlent être des Don Juan. Ses buts seront alors d'obtenir des renseignements ou de retarder l'équipe du MI6... à moins qu'elle ne succombe au charme d'un des personnages, tombant dans son propre piège (mais enfin, 14 en Volonté, cela risque d'être un obstacle pour la plupart des PJ).

Note : si Natacha a le charme d'Anya Amasova, il lui manque quand même cette "classe" que procure le talent de "Connaisseur" dans le jeu.

The End



A LA VARENNE ST HILAIRE
RER La Varenne - Chennevières

Ouvert le Dimanche matin
 Parking en face

L'ECLECTIQUE

LE Magasin de Jeux

et aussi...
 Toute la littérature S.F.
 et Fantastique...

Galerie St Hilaire
 93 Avenue du Bac
 94210 La Varenne St Hilaire
 Tél. 16 (1) 42 83 52 23

STORMBRINGER: *Le tombeau perdu*

Erwan Guiffant

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 6 aventuriers expérimentés de tendance plutôt bonne ; il est indispensable que le groupe comprenne au moins un sorcier de bon niveau.

Introduction

Ramasaz en Lormyr, à la fin de l'automne. Les premières neiges commencent à tomber sur la ville, près du port, à l'enseigne du "poisson doré". Un petit groupe d'aventuriers, les PJ bien sûr, noie son ennui dans l'alcool en pensant aux gloires passées. Soudain, la porte s'ouvre sur une jeune femme titubante qui va s'écrouler aux pieds des PJ en pleurant. Après un bon quart d'heure pour la réconforter, ils pourront entendre de sa bouche le récit suivant :

"Je m'appelle Gwenn Idéolane. Mon père (crise de sanglots) était un des plus riches armateurs de cette ville ; or, depuis trois ans, de mauvaises opérations financières nous ont totalement ruinés. Un jour, mon père entendit parler par un esclave d'un fantastique trésor enfoui au fond des jungles entourant Lin Kren A'a, et nous (nouvelle crise de sanglots)... enfin mon père, monta, avec nos derniers sous, une expédition pour aller chercher cette montagne d'or. Le voyage fut sans histoire, et, en débarquant sur une petite plage ensoleillée, nous étions sûrs d'arriver à nos fins ; et puis, tout a mal tourné : nous nous sommes enfoncés dans la jungle, mais, incommodée par les moustiques, j'ai vite fait demi-tour, accompagnée par une dizaine de marins. Nous avons attendu près d'un mois sur la plage. Désespérée, j'ai alors donné l'ordre du retour afin de monter une expédition pour revenir chercher mon père. A mi-chemin, les marins se sont révoltés. J'étais seule... Ils m'ont... ils m'ont... Puis ils m'ont jetée à l'eau. Un bateau m'a recueillie... Je vous en prie, qui que vous soyez, aidez-moi... Je veux retrouver mon père... Je..."

Sur ces mots, elle s'évanouira pour ne se réveiller que le lendemain matin. Son évanouissement permettra aux PJ de l'observer de plus près : Gwenn est relativement petite (environ 1 m 60) mais incroyablement belle malgré ses haillons !

Monter une expédition

Si les aventuriers décident d'aider Gwenn, ils devront monter une expédition, ce qui veut dire trouver de l'argent pour acheter un bateau, des vivres, engager des marins... Or, à moins qu'ils aient amassé une fortune énorme, il va falloir qu'ils se procurent de l'argent d'une façon quelconque et, pour ce, il y a trois façons :

- **en voler** : Ramasaz étant une grande ville marchande, il est assez facile de trouver un riche marchand, mais ceux-ci sont extrêmement bien gardés et il devrait vous être facile de dissuader vos joueurs de faire une telle bêtise (les lois lormyriennes sont extrêmement sévères en ce qui concerne le vol...). Quant aux petits vols à la tire, il est assez facile les jours de marché, mais il faudrait des années aux joueurs pour amasser une somme convenable.

- **en emprunter** : malheureusement, les marchands lormyriens, matérialistes s'il en est, seront peu enclins à prêter des sommes (énormes) à des inconnus mal habillés (à moins que les PJ fassent des frais vestimentaires, ce qui ne changera que le poids de leurs bourses...) venus leur raconter une histoire débile de trésor caché.

- **demandez conseil à Gwenn** : dès son réveil, celle-ci se rendra compte qu'elle a engagé des inconnus, mais devant leur bonne volonté elle acceptera de les guider.

Un de ses amis, Julius du Lormyr, acceptera de donner bateau, vivres et marins, à trois conditions : 70 % des richesses trouvées seront pour lui, son homme de confiance sera chef de l'expédition et Gwenn sera sa femme à son retour.

Julius n'acceptera la présence des PJ dans l'expédition que parce qu'il la croit sans danger, et qu'il pense que ce sont eux qui possèdent la seule carte existante du trésor. Gwenn ne le détrompera pas, comptant sur les PJ pour l'aider à fausser compagnie au marchand une fois son père retrouvé.

Dès le lendemain des négociations, Julius commencera à affréter un de ses bateaux : le "flottant du sud".

La carte

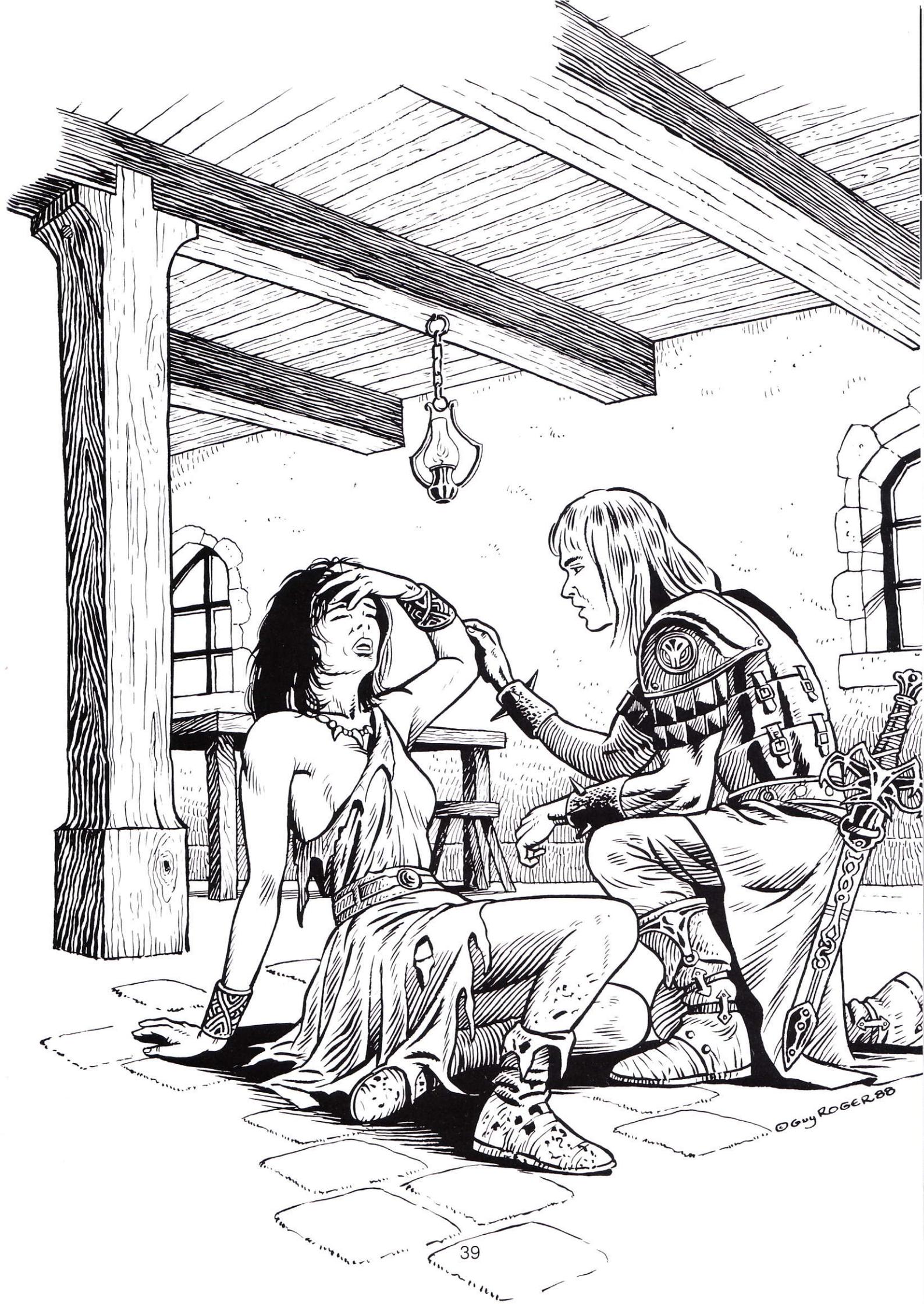
La seule et unique carte du trésor (voir carte) était possédée par Muark dit "le muet", pauvre esclave débile qui ne comprit jamais l'importance de ce papier. A la mort de son esclave, Eluard Idéolane, le père de Gwenn, découvrit la carte alors qu'il s'apprêtait à brûler les maigres effets de Muark. Comprenant son importance et troublé par la mort de sa femme et par la chute de ses affaires, il s'imagina tenir à l'emplacement d'une fortune qui lui permettrait de redevenir prospère. Alors qu'il entraînait dans la forêt, il fit un double de la

carte qu'il donna à sa fille afin qu'en cas de malheur elle puisse prendre sa suite. C'est la grande discrétion d'Eluard et de sa fille qui sauva la carte des mains des marins révoltés.

Le trésor

Bien avant l'avènement de la glorieuse Melnibonée était l'empire des seigneurs du Dharzi. Nul ne sait ce qui fit leur chute mais, peu à peu, leur lignée s'éteignit. Alors que la griffe melnibonéenne s'étendait sur le monde, un des derniers rois du Dharzi décida de se faire construire son tombeau au fin fond des jungles du sud, l'emplacement de cette tombe étant consigné dans le livre secret des Dharzi dans lequel était écrite leur histoire. Lors de la chute des seigneurs du Dharzi, le livre fut détruit, mais une page arrachée au hasard par un esclave avide et stupide fut sauvée. C'est ainsi que, de père en fils, elle arriva à Muark, puis à Eluard, qui monta l'expédition au cours de laquelle il disparut. Mais ce que tous ignorent, c'est que là-bas, au fond de la forêt, tapi dans les ruines du tombeau de son maître, se tient celui que certains appellent "le gardien noir", ou plus simplement "le chasseur"...

Scénario Concours N°6



L'expédition

Appâté par les gains possibles et par la plasticité de Gwenn, Julius préparera l'expédition en moins d'une semaine : le "flottant du sud" sera rempli de vivres et doté de 40 marins expérimentés commandés par Nicoel "Face de rat", le "chef" de l'expédition - en fait totalement mielleux, sournois et sans autorité, il obéira à tout ordre accompagné d'une menace quelconque.

Départ sous le soleil

Bien que tout soit prêt, il faudra attendre le début du printemps (des semaines d'oisiveté en perspective pour les PJ) pour prendre la mer sans risque de naufrage. Ainsi, par un beau matin, alors que le soleil illumine le port d'une lumière dorée, le "flottant du sud" quittera Ramasaz dans l'allégresse. Une seule personne ne participera pas à la joie générale : Gwenn, que l'hiver a fait réfléchir, et qui pense maintenant que son père n'a pu survivre aussi longtemps au fin fond de la jungle mais qui continue afin que le trésor serve à lui dresser un monument funéraire digne de ce nom, et puis il y a cet homme aux yeux si troublants (un des PJ ayant plus de 13 en CHA et ayant une conduite chevaleresque, au choix du MJ) devant lequel elle ne peut et ne veut pas paraître faible en annulant le voyage.

Le voyage

S'il sera totalement vide d'événements extérieurs, les PJ vont vite découvrir qu'ils sont assis sur un tonneau de poudre dont la mèche vient d'être allumée :

- Gwenn va tout faire pour "tomber" le personnage aux beaux yeux, et pour cela tout lui sera bon : parfum érotique, nourriture aphrodisiaque, chatouillis et même strip-tease. Mais gare au PJ insensible à ses charmes : si elle est douce et intentionnée en amour, elle peut se transformer en démon dès que l'on semble ne plus s'intéresser à elle. Dans ce cas, elle commencera par se moquer ouvertement des moindres défauts du PJ, puis elle cherchera à le faire mettre aux fers en faisant du charme à "Face de rat" qui n'attend que ça. De plus, très autoritaire et directive, elle tentera dès le début de prendre tout en main et verra d'un très mauvais œil tout concurrent à la tête de l'expédition. La seule manière de la faire se tenir tranquille est de la pousser à tomber amoureuse d'un personnage consentant, auquel cas elle ne s'occupera plus que de lui, ce qui a ses avantages et ses inconvénients...

- "Face de rat", qui par préjugé déteste tout le monde, nourrira une haine tenace envers les PJ, et ce pour deux raisons : ils sont revêtus d'une aura de mystère due à leur passé, qui les font respecter par les marins - lesquels par contre détestent "Face de rat" - et ils ont été choisis par Gwenn qu'il aimerait avoir pour son propre usage. Aussi va-t-il essayer de se débarrasser d'eux par le poison (le cuisinier soudoyé versera de la mort aux rats dans la soupe d'un PJ. Il

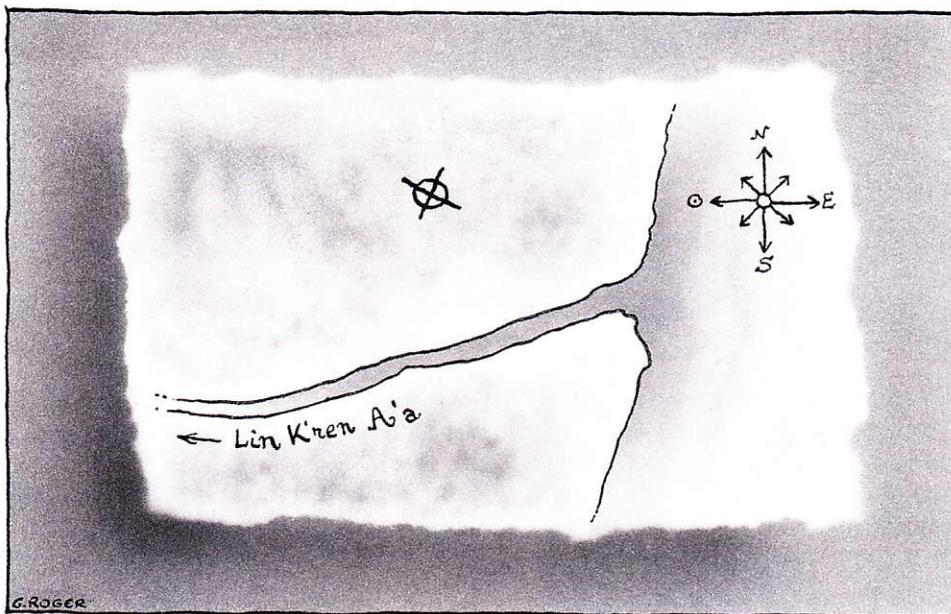
ce qui lui a permis de réunir autour de lui une bonne partie de l'équipage, 31 des 40 matelots. Sylvain a tout simplement décidé d'organiser une mutinerie pour prendre possession du bateau, et, accessoirement, de la carte - qu'il n'a aucunement l'intention de ramener à Ombrosius. C'est ainsi qu'un matin, en montant sur le pont, les aventuriers trouveront les marins immobiles, armes à la main, se préparant à les étriper. "Face de rat" restera caché toute la mati-

née. Le seul moyen de ramener les mutins à la raison est bien sûr de les persuader que se mutiner ne sert à rien, et donc engager une sorte de duel de paroles avec Sylvain. Chaque 10 minutes, un des joueurs parlera contre la mutinerie (à lui de trouver des arguments convaincants), puis ce sera le tour de Sylvain, joué par le MJ, qui tentera de ridiculiser le PJ ; il insistera en outre sur "l'ignoble exploitation du petit peuple par la bourgeoisie sournoise et avare".

Faire un jet sous Eloquence pour le joueur et un pour Sylvain, celui qui aura la plus forte marge de réussite (mr : résultat du dé - pourcentage de réussite) marquera un point, le premier à totaliser 5 points sera déclaré vainqueur (chaque échec critique entraînera la perte de 2 points). Si Sylvain l'emporte, les marins se ruent sur les PJ mais s'arrêteront, par peur, dès que plus de 15 des leurs seront tombés. Dans ce cas, ils ne recommenceront pas avant longtemps. Si les PJ gagnent le duel, les marins leur seront désormais totalement soumis. Aux PJ de statuer sur le sort de Sylvain. Si on lui laisse la vie, il tentera de prendre la carte dès qu'il le pourra.

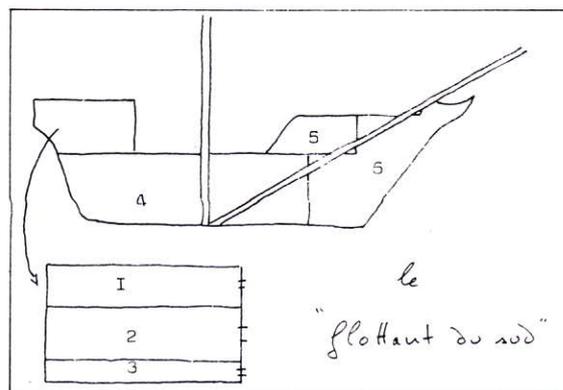
Le "flottant du sud"

C'est un grand voilier de près de 30 mètres sur 9 (5 m de tirant d'eau) pouvant atteindre, par vent favorable, une vitesse de



avouera tout sur simple menace car il n'aime pas beaucoup son "employeur", par accident (une corde qui lâche "par hasard" et qui envoie un PJ à l'eau...) ou par le fer (coup de couteau dans le dos et la nuit de préférence). Au MJ de doser ces coups bas suivant son humeur, en sachant que, peu discret et détesté par tous, "Face de rat" sera facile à démasquer. Pourtant, il n'est pas vraiment méchant. Il souffre d'un complexe d'infériorité (largement justifié par son physique) et peut se transformer en chien attentionné et collant envers toute personne aimable ou indulgente à son égard.

- Un des matelots, nommé Sylvain, s'est engagé dans l'expédition afin de récupérer le trésor au profit de son maître, un concurrent de Julius nommé Ombrosius, et qui a appris l'existence de la carte par un esclave traître de Julius. Or, Sylvain, avant de devenir espion et marin, était un grand orateur,



près de 20 km/h. Léger et maniable (jet sous naviguer +20% pour le diriger), son avantage fait aussi sa faiblesse : il résistera très mal à une quelconque tempête - heureusement les PJ n'en croiseront aucune... à moins que le MJ soit d'humeur particulièrement noire...

1 - chambre de Gwenn : elle a été meublée par Julius en toute simplicité : meubles faits dans le bois le plus rare des jeunes royaumes, coussins en soie recouvrant le sol, entourages de fenêtres (2 sur l'arrière) dorés à l'or fin etc.

2 - cabine des PJ : beaucoup plus simple que celle de Gwenn, elle est meublée d'un petit coffre et de 6 couchettes de bois recouvertes d'une couverture chacune.

3 - cabine de "Face de rat" : sombre et sale, on y trouve une couchette de bois pourri, un vieux coffre et un amas de cartes maritimes (c'est tout de même lui qui dirige le bateau sous les indications de Gwenn).

4 - cale qui sert de dortoirs aux marins, uniquement meublée de couchettes de bois.

5 - cuisine et chambre, si on peut appeler ainsi cette espèce de réduit minuscule du cuisiner.

6 - réserves : armes, nourriture, pioches, pelles, voiles de rechange etc.

L'arrivée

Enfin, après un bon mois de traversée, le bateau sera en vue de la côte à l'endroit exact où la précédente expédition était arrivée, sur une petite plage magnifique baignée de soleil : un vrai paradis !

A moins que les joueurs en décident autrement, 10 marins resteront pour garder le bateau, les autres servant de porteurs ou de gardes du corps aux PJ. Bien sûr, Gwenn et "Face de rat" seront du voyage... celui-là s'il est encore vivant.

Le MJ est libre de laisser choisir aux joueurs ce que les marins emporteront, ou de l'imposer, sachant que, Julius étant prévoyant, il y a à peu près tout à bord du "flotant du sud".

Dès que tout le monde sera prêt, Gwenn ordonnera le départ. Etant sur les nerfs, elle est prête à étrangler tout contradicteur.

La petite troupe s'enfoncera dans la forêt noire et hostile...

La marche dans la forêt

Le cri lugubre d'un oiseau à l'agonie, succombant sous les griffes de quelle abomination ?, vient troubler le silence de tombe qui règne sur l'antique forêt ; tout y est sombre et moite ; jamais les chauds rayons du soleil n'atteignent le sol noyé sous une couche d'humus en décomposition, et partout règne cette impression d'être sous le regard de ce guetteur invisible dont les arbres gardent la trace. C'est dans cette



atmosphère froide et morte, uniquement troublée par le bourdonnement des moustiques, que s'avance la petite troupe des PJ.

Les premiers jours, tout ira bien - bien que le MJ reste libre de ponctuer le trajet de rencontres diverses. Petit à petit, en approchant du lieu indiqué sur la carte, l'impression d'être observés, et haïs de la forêt elle-même, augmentera en même temps que la chaleur et que la voracité des moustiques (perte de 1d4 PV par jour).

A environ 2 ou 3 jours de marche de l'objectif, alors que les premiers rayons du soleil tentent désespérément de percer la voûte de feuillage, les PJ seront réveillés par un bruit de tonnerre (brrrron, brrrron, brrrron), ponctué de cris aigus et de miaulements atroces, et alors que les marins affolés se précipitent sur leurs armes, tout bruit s'arrêtera... Silence lugubre, cri isolé d'un

oiseau... Un léger sifflement : un marin s'écroule, mort, sans blessure apparente... Tandis que les marins s'enfuient en hurlant, des grappes d'hommes tombent des arbres. Ils sont petits, ont la peau mate, sont armés de courtes lances.

La fin d'une expédition, le début d'un cauchemar

Seuls, entourant une Gwenn terrorisée, les armes à la main, et entourés d'une vingtaine de guerriers a'anaïtes (voir annexes), les PJ sont dans ce qu'on appelle une "mauvaise situation". Après une demi-seconde d'hésitation, les a'anaïtes passeront à l'attaque. *A vous de régler le combat en fonction du lieu choisi par les joueurs pour leur campement.* Soudain, quand, devant la défaite qui s'annonce, vos joueurs sont prêts à vous lyncher, un cri strident retentit et tous les a'anaïtes cessent le combat : un *vieillard que les ans font ressembler à un arbre*, tellement profondes sont ses rides, vêtu uniquement d'une immense barbe brune et bouclée qui lui tombe aux chevilles, s'avance en effet parmi les rangs des guerriers qui s'écartent devant lui. Il s'approche d'un des PJ choisi par le MJ, et s'agenouille en psalmodiant - Sarnáaaaa... Sarnáaaaaaaa - vite imité par le reste de la tribu.

Qu'est ce qui se passe ?

Il me semble temps de préciser certains détails : en effet, pauvres MJ désorientés, perdus entre les trésors, Gwenn, les tombeaux Dharzi, les cannibales et le reste, vous vous demandez peut-être si, par hasard, l'auteur ne serait pas en train d'oublier la trame de son histoire. Afin de clarifier tout cela, revenons quelques siècles en arrière.

Ernéon, seigneur du Dharzi, préside à la construction du dernier monument grandiose de sa race : son tombeau. A cette fin, ses sorciers ont invoqué un démon supérieur d'un type aujourd'hui oublié, et destiné à être le gardien de son dernier sommeil. Pourtant, le suzerain est peu satisfait ; il lui faut bâtir une protection contre laquelle une armée se briserait, aussi a-t-il fait agrandir la forêt qui à l'époque n'allait pas jusque-là. Il y implante par magie une tribu cannibale à laquelle il impose, par pure mégalomanie, le culte de Sarnáa, dieu cruel et sanguinaire à l'effigie d'Ernéon.

Depuis des siècles, tous les explorateurs ayant ouïe dire que là se cachait un trésor ont fini dans le ventre des a'anaïtes. Or, il se trouve que, par le plus grand des hasards, le PJ devant lequel s'est agenouillé le vieillard est la réplique exacte d'Ernéon, d'où l'émoi des a'anaïtes et leur soudain respect.

Etre ou ne pas être un dieu

Les PJ seront emmenés au camp des a'anaïtes (voir annexes) où, aussitôt, débitera une fête gigantesque en l'honneur du nouveau dieu avec ce seul inconvénient : si "Sarnâa" ne se remue pas, les autres personnages risquent de servir de repas... Un seul moyen de les sauver : il faut que le dieu fasse état de sa magie (aux joueurs d'utiliser leur sorcellerie intelligemment) afin de prouver qu'en tant que dieu, il a le droit au commandement !

Les jours suivants, le MJ est libre de composer comme il l'entend avec les éléments suivants :

1 - Suivant la légende, Sarnâa est cruel et sanguinaire, il va donc falloir effacer la grâce des PJ par un massacre ou des tortures particulièrement atroces.

2 - Le dieu étant revenu, le sorcier des a'anaïtes décidera que le moment est venu d'exterminer les Ork'tack (voir annexe). Une expédition sera donc montée sous les directives du dieu.

3 - Il est dit dans les textes sacrés que les enfants du dieu mèneraient les a'anaïtes à la conquête du monde, aussi Sarnâa va-t-il devoir occuper ses nuits à la procréation avec toutes les femmes du village en âge d'être mère - ce qui va poser le problème de Gwenn : si le PJ-dieu ne la réclame pas au même titre que les autres femmes du village, le sorcier risque de la déclarer "agent du démon", c'est-à-dire bonne pour la casserole... Un seul inconvénient : le fait de ne pouvoir dormir la nuit diminuera de 20 % par nuit blanche toutes les compétences du PJ-dieu ce qui risque d'être mal compris des a'anaïtes : "un dieu n'a pas besoin de dormir !"

5 - Et le trésor direz-vous, que devient-il dans tout ça ? Etrangement, c'est ce qui va poser le moins de problème. En effet, les a'anaïtes verraient d'un très bon œil la disparition de l'"Ankou", le démon gardien, à qui ils attribuent tous leurs malheurs. Par contre, aucun a'anaïte n'acceptera d'accompagner les PJ.

6 - Les restes des marins, tous tués lors de l'attaque du camp, seront servis lors d'un banquet donné en l'honneur du dieu (recette : cervelle bouillie aux vers servie dans son crâne d'origine).

6 - Bien sûr, tous les jours, des prouesses magiques seront exigées des PJ... A ce propos, il serait mal venu que les a'anaïtes découvrent que leur dieu ne parle par un mot de leur dialecte, même s'ils sont les seuls à le parler dans tous les jeunes royaumes.

Suite et fin

Nul doute que lassé d'être un reproducteur cruel et sanguinaire, le PJ-dieu ne désire un jour abandonner ses encombrants adorateurs même si ceux-ci sont prêts à le tuer pour le garder. Au MJ donc d'organiser leur fuite en fonction de l'intelligence de leur plan (ils peuvent trouver des plantes somnifères dans la forêt, ou organiser une chasse quelconque au cours de laquelle ils puissent s'éclipser, ou encore ordonner une tuerie gigantesque genre suicide collectif...).

Une fois sortis des griffes des a'anaïtes, il va donc falloir sortir de celles de la forêt. Si les PJ ont conservé la carte, un jet de 1d100 sous 5 x INT réussi par jour les gardera sur la bonne voie, sinon... un MJ indulgent peut leur faire indiquer la route par un démon de savoir, encore faut-il en posséder un... La forêt autour d'eux sera encore plus sombre et sinistre qu'à l'aller. Souvent retentiront dans les sous-bois des bruits terrifiants : tambours de guerre, végétation s'écartant devant le poitrail d'un fauve en chasse... Au MJ de décider si les bruits se transforment en rencontres. Enfin, après un bon mois de voyage harassant, calvaire dû à la chaleur, aux moustiques, pluies tropicales, fauves, difficultés à trouver son chemin... derrière une haie de hautes fougères apparaîtra la lisière de la forêt et au-delà... la mer !

Pourtant, les ennuis ne sont pas finis. Ils ne sont pas sur leur plage d'arrivée - qui de toute façon est vide, les marins se sont lassés d'attendre - et ils n'ont rien à manger. Appliquez d'énormes malus aux joueurs décidant qu'ils peuvent s'en passer. Au bout de 3 ou 4 jours d'un ennui mortel, un bateau sera en vue, qui acceptera de les prendre en charge, et pour cause : il s'agit du pire des marchands d'esclaves de la côte sud...

Conseils au MJ

Ce scénario peut être joué de 2 façons différentes : en introduction à une campagne (au MJ d'écrire les chapitres suivants et notamment la manière d'échapper à un traficant d'esclaves) ou en campagne complète (en développant par exemple le voyage par mer et les deux trajets forestiers), avec à charge d'inventer le dernier épisode : celui du marchand d'esclaves ; il serait "amusant" que leur acheteur soit Julius, qui, au lieu d'un bateau chargé d'or,

trouvant une demi-douzaine de pouilleux, risque de ne pas être très content...

ANNEXES

La région

(voir carte en bas de page)

Les a'anaïtes

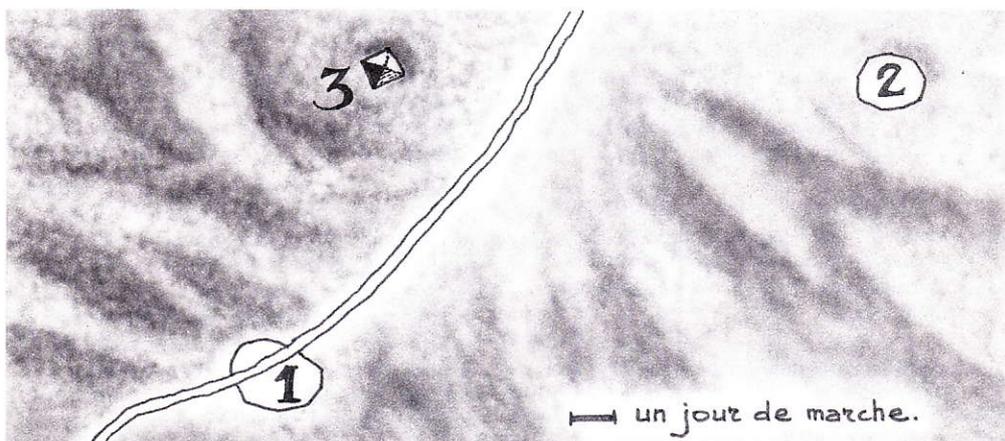
Ce sont des humains à la peau cuivrée et aux cheveux bruns et frisés mesurant entre 1 m 10 et 1 m 40. Ils sont minces et rachitiques, ce qu'ils compensent par une technique de combat imparable : à l'aube, la cible est réveillée par un lointain son de tambour vite accompagné de piaulements aigus ce qui panique l'adversaire en général mal réveillé, puis après 2 ou 3 secondes d'un silence lourd de menaces, les a'anaïtes envoient à l'aide de leur sarbacanes de minuscules flèches enduites d'un poison extrêmement violent (jet de 1d100 sous 1/2 de la CON pour ne pas mourir immédiatement). Les adversaires survivants, paralysés de terreur, se laissent alors découper par les guerriers ayant pris place dans les arbres au-dessus de leur tête.

Malheureusement, possédant un instinct de survie très au-dessus de la moyenne, les Ork'tack ne se sont jamais laissés massacrer, aussi existe-t-il depuis des années une guerre d'escarmouches entre ces deux tribus, les Ork'tack compensant leur infériorité stratégique par le nombre.

Durcis par une guerre qui n'en finit pas, les a'anaïtes sont devenus pour la plupart cruels et fourbes, pratiquant comme passe-temps préféré la torture de prisonniers Ork'tack. Mais une petite fraction d'entre eux est pour le retour à la paix et aux anciens dieux, et risque donc de très mal accepter l'arrivée de Sarnâa.

La tribu se compose de 28 hommes dont 20 guerriers et 8 chasseurs armés de sarbacanes, 32 femmes dont 28 reproductrices et 4 femmes du chef et d'une cinquantaine d'enfants de tous âges. La majorité est à 15 ans.

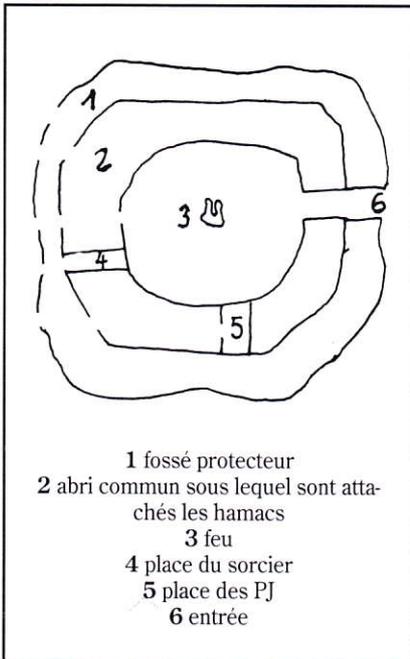
Avant l'arrivée des Ork'tack, le chef militaire et le sorcier, dont le seul pouvoir réside dans une bonne connaissance des animaux et des plantes, étaient deux personnes distinctes. Depuis, les deux pouvoirs ont été réunis entre les mains du sorcier, ce qui n'est pas du goût de Limain, l'arrière petit





fil du dernier chef, qui pourrait voir dans le retour de Sarnaa un bon moyen d'évincer Bioutick, l'actuel sorcier.

Le camp des a'anaïtes



- 1 fossé protecteur
- 2 abri commun sous lequel sont attachés les hamacs
- 3 feu
- 4 place du sorcier
- 5 place des PJ
- 6 entrée

Bioutick :

FOR : 9 CON : 10
 TAI : 8 INT : 15
 POU : 16 DEX : 14
 CHA : 10 PV : 9
 Santé mentale : 60

Compétences :

Premiers soins : 90%
 Connaissance des poisons : 60%
 Connaissance des plantes : 100%
 Eloquence : 70%
 Persuader : 70%
 Passe-passe : 48%
 Mouvement silencieux : 35%

Dague : att : 32% par : 6% dégâts : 1d4+2

Au départ très content de l'arrivée des PJ, il sera très vite jaloux de ces rivaux encombrants et cherchera à s'en débarrasser.

Limain :

FOR : 15 CON : 17
 TAI : 9 INT : 9
 POU : 10 DEX : 14
 CHA : 11 PV : 14
 Santé mentale : 50

Compétences :

Chercher 67% Embuscade : 87%
 Nager : 12% Pister : 99%
 Grimper : 100% Lutte : 88%
 Se cacher : 68% Eviter : 110%

Javelot : att : 80% par : 60% dégâts : 1d6+1d6
 Dague : att : 56% par : 25% dégâts : 1d4+2+1d6

Le guerrier a'anaïte moyen a des compétences égales à celles de Limain diminuées de 20%. Les caractéristiques sont les mêmes bien que la constitution moyenne d'un a'anaïte soit de 12.

Les Ork'tack

Légèrement plus grands que les a'anaïtes, ils sont également beaucoup plus trapus et poilus. Leur corps est recouvert de longs poils noirs et crasseux, le lavage n'étant pas

passé dans leur mœurs. Ils ont le front fuyant, la mâchoire proéminente et baveuse, les arcades sourcilières marquées, les jambes très courtes, arquées, et des bras gigantesques caractérisés par un avant-bras disproportionné, près des 3/4 du bras entier, et des mains énormes aux doigts très courts.

Ils n'ont pas de chef à proprement parler, la "tribu" n'existant que par nécessité d'une union contre les a'anaïtes. Curieusement, la famille prend une importance énorme dans les mœurs des Ork'tack : en haut, il y a le père, tout puissant, ayant droit de vie et de mort sur sa progéniture, mais point sur la femme qui, bien que n'ayant aucun pouvoir de droit, n'en demeure pas moins la principale conseillère du mâle. Ainsi, plus de la moitié des couples sont en fait dirigés par les épouses. Ensuite vient le fils aîné, bras droit du père et héritier de son prestige, puis les autres, malléables à souhait.

La position sociale d'un Ork'tack, lorsque les circonstances regroupent les familles en clan, est déterminée par un nombre impressionnant de facteurs : taille, âge, fratrie, âge des parents etc...

Ils n'ont pas véritablement de "camp" ou de village car ils ne possèdent rien et passent la nuit dans un arbre quelconque, et la journée à chasser. Néanmoins, le point indiqué sur la carte donne l'endroit où 90% de la tribu passe la nuit.

Cette tribu se compose de 15 familles, c'est-à-dire 30 combattants et 150 enfants dont près de 60 sont en âge de se battre. Les femmes sont des guerrières au même titre que les hommes.

Bien que "sauvages" car réagissant d'instinct, les Ork'tacks se sont établis une sorte de morale et il est étonnant de constater que ces "sous-hommes" (dixit Bioutick) possèdent un langage évolué, vouent une adoration religieuse à la femme (appelée Gomunicha : la paix sage), et préfèrent la paix à la guerre... même si la perte de bon nombre des leurs au cours des derniers mois les a rendus aussi dangereux que des tigres aux abois. Se déplaçant toujours dans les arbres, leur technique de combat est simple : se laisser tomber sur l'adversaire, le frapper à la tête de préférence, puis s'enfuir en grimpaant à l'arbre le plus proche.

L'Ork'tack :

FOR : 13 CON : 15
 TAI : 1 INT : 12
 POU : 7 DEX : 9
 CHA : 8 PV : 14
 Santé mentale : 35

Compétences :

Premiers soins : 49% Grimper : 80%
 Connaissance des plantes : 27%
 Sauter : 50% Pister : 80% Se cacher : 48%
 Poings : att : 60% par : 10% dégâts : 1d3+1d6
 Bien qu'ayant l'air sauvage, les Ork'tack peuvent se révéler, après maintes discussions, des alliés précieux et sûrs.

Le tombeau d'Ernéon

Au fin fond de la jungle, entourée de hauts arbres noircis par le temps et dégageant une odeur de cadavre en décomposition, se dresse une pyramide de pierres noires comme la nuit, sculptée de mille visages grimaçants et avides. Il se dégage de l'en-

semble une impression d'écrasement et de malignité à l'état pur, renforcé par la porte représentant une gueule de dragon ouverte en un rictus sauvage. Dès la porte passée, celle-ci se refermera et retiendra un rire à la fois grave et aigu, chargé de haine et de vice, alourdi de tant d'années de patiente attente, et en même temps léger comme le cœur du bourreau à qui le condamné tend le cou. Perte de 1d6 points de santé mentale si le jet est raté, et 1d4 s'il est réussi.

S'ils entrent, ils se trouvent au centre d'une pièce gigantesque au centre de laquelle un globe du plus pur cristal irradie une lumière froide et bleue. Les 12 colonnes supportant la voûte sculptée de scènes de torture sont d'or pur et les murs sont incrustés de millions de gemmes bleues.

Dès leur entrée, les murs de la salle s'estompent pour faire place à la forêt comme si le tombeau n'avait jamais été - en fait, tout se passe dans l'inconscient des PJ.

Alors est lâché le chasseur. Son but : exterminer les gêneurs, un par un afin de profiter de ce qui fait sa raison d'être : la chasse. Il utilisera plusieurs méthodes : attaque surprise dans le dos, chutes d'arbres, pièges creusés, pièges divers etc. Il essaiera de diviser le groupe au maximum afin de l'affaiblir. La mort du chasseur entraînera le "retour" à la réalité mais ne guérira ni ne ressuscitera personne.

La mort du gardien sera suivie de l'écroulement de la pyramide. Laissez les PJ s'en sortir de justesse bien que je crains que cela ne soit les mains vides.

Le chasseur :

FOR : 25 CON : 30
 TAI : 20 INT : 18
 POU : 18 DEX : 20
 CHA : 10 PV : 38

Compétences :

Le chasseur possède toutes les compétences de perception et de discrétion à 70%. Griffes : att : 100% par : 100% dégâts : 5d6
 Faculté spéciale : invisibilité

Gwenn :

FOR : 9 CON : 11
 TAI : 9 INT : 16
 POU : 13 DEX : 14
 CHA : 17 PV : 11
 Santé mentale : 60

Compétences :

au choix du MJ
 Dague : att : 30% par : 10% dégâts : 1d4+2

Les autres sont laissés au choix du MJ pour leur création, avec 70% en éloquence pour Sylvain.

TEMPS LIBRE

**NOTRE
MEILLEURE
PUBLICITE,
CE SONT NOS
CLIENTS
QUI LA FONT.**

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

PARANOÏA

Libres !!!

Jean Christophe Derrien

L'extension Paranoïa Aiguë est indispensable. Le niveau de difficulté est moyen.

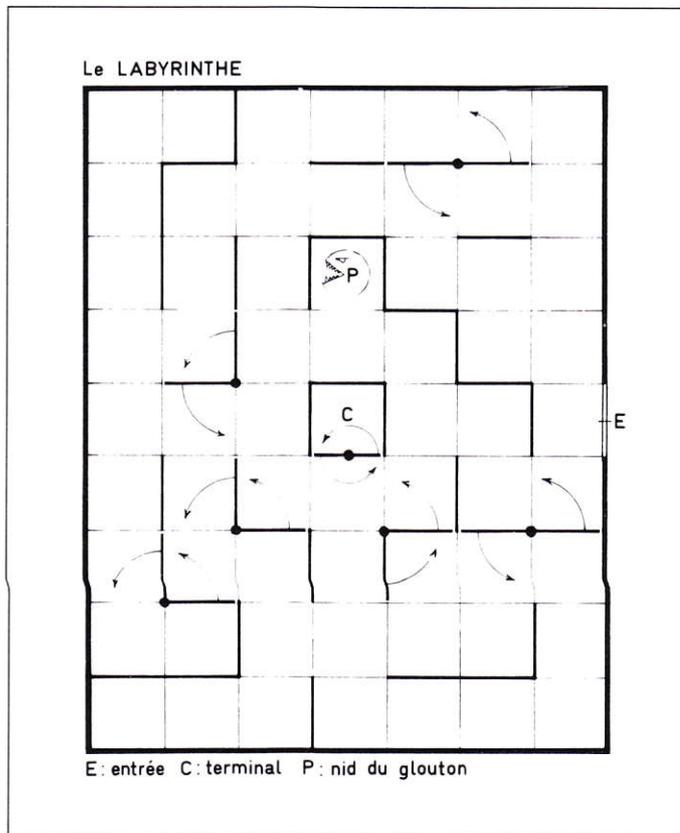
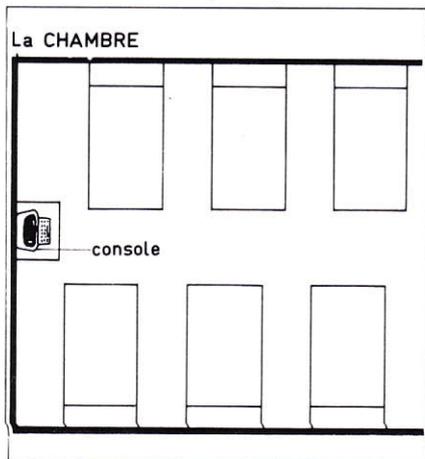
Une belle cuite

Le réveil est difficile aujourd'hui. Les joueurs ont du mal à sortir de leur sommeil. Ils se retrouvent dans une pièce, une chambre sans doute, puisqu'ils sont tous allongés sur des lits. Le 7ème lit est inoccupé. Mais ils n'ont pas été réveillés par l'ordinateur : c'est bizarre... D'habitude, la douce voix sortant des haut-parleurs susure un : "Debout citoyens !" La console de la pièce a l'air éteinte. Etonnant, n'est-ce pas ? Mais que s'est-il passé hier ? Hier...

Chapitre I

Le premier flash-back de l'histoire du jeu de rôle : Hier, l'ordinateur avait convoqué les six personnages pour un briefing, s'ils se rappellent bien. Les personnages sont donc priés par Moïse-B-IBL-3, Officier de briefing de mission pour le secteur HBL. Dès leur entrée, un vieillard hirsute, vêtu d'un uniforme bleu, déclame : "Que l'ordinateur soit avec nous !" La porte se referme derrière eux. Si les clarificateurs ne répondent pas par : "Et avec votre esprit", un gaz vomitif se répand dans la pièce (cf règle p27, L2).

Moïse est hors d'atteinte : il est protégé par une vitre. Après cette épreuve, Moïse continuera : "Elevons notre cœur !" en levant les mains vers le ciel. Si les Clarificateurs ne répondent pas par "Nous le tournons vers l'Ordinateur !", un gaz à crasse se répand (cf p27, L2). Moïse enfin finira son introduction par "Au nom du laser, du programmeur et de l'Ordinateur" (signe de croix). Si, once again, les Clarificateurs ne répondent pas "Amen", un gaz empoisonné se



répand (cf p27, L2). Il est important que les Clarificateurs clament leur réponse à l'unisson.

Un point de Trahison est décerné à ceux qui ont bien répondu. Comment auraient-ils pu connaître ces rites ?

Moïse, après ces protocoles, continue avec ses allures de prophète : "Clarificateurs ! Salut ! L'Ordinateur vous a choisis pour une mission primordiale : délivrer le secteur JER des infidèles Com-mies. Une réunion de ces impies se prépare : allez-y incognito et revenez vainqueurs de cette croisade ! Avant de partir, vous aurez le droit à une soirée de rêve dans un établissement distingué ! Laissez-moi vous présenter Godefroydeb-O-YON-2, votre chef !"

A ce moment-là, la porte s'ouvre, et un homme assez fort, l'air déterminé, entre et salue. Le chef, peu bavard, emmène les Clarificateurs à Recherches & Conception.

Recherches & Conception

Le responsable de la mission à R&C s'appelle Jonlen-O-NNN-5, porte un objet datant de l'histoire Enregistrée, des lunettes (exceptionnellement accordées par l'Ordinateur). Il ne parle pas mais fredonne des chansons ("Help", "Imagine", "Woman"), il est quelque peu fantaisiste et est considéré comme tel par les autres du R&C.

Jonlen désigne aux clarificateurs une caisse "Pour les Croisés". S'ils demandent ce qu'il y a dans la boîte, Jonlen chantera "Stand by me" (compte sur moi !). Godefroydeb désigne un volontaire pour ouvrir la boîte. Jonlen ne répondra à aucune question, d'ailleurs, il est déjà parti.

Contenu de la caisse

♦ Une petite caisse où sont mélangées diverses pièces d'un appareil inconnu : 3 de la pièce A et D, 2 de la pièce E, 4 de la pièce B, 5 de la pièce C (cf schéma). La pièce E, d'une couleur différente des autres, est assez difficile à mettre. En fait, assemblées, les pièces A, B, C et D forment un râpe-carottes ! Mais Jonlen a préféré y voir un pistolet spécial, aussi a-t-il fabriqué la pièce E. Il n'y a pas de trou pour introduire les balles. C'est normal. La seule ouverture est celle de la pièce C. Si on introduit une carot-

PARANOÏA

te en C, elle est aspirée pour ressortir rapée en D. La pièce E ne sert à rien, que l'on appuie ou non. Si un Clarificateurs introduit une balle explosive fournie dans la boîte, elle sera aspirée et explosera dans l'appareil. Dégâts : 9ème colonne, type P. Remarquez qu'on peut faire deux "pistolets", mais aussi trois râpe-carottes !

- ♦ Balles explosives (dix). Type HE.
- ♦ Trois ceintures à tout faire. Pas de notice, juste quatre boutons "E, L, P1, P2".

E : explosion : désintégration du personnage. Pour kamikazes.

L : lévitation : rapide (100 km/h) et incontrôlée jusqu'au plafond.

P1 : projection avant, voir L

P2 : projection arrière, voir L.
La ceinture a pourtant l'air normale. Une fois mise, il est impossible de l'enlever. Pour changer d'effet (sauf E puisqu'il est immédiat !), il faut appuyer sur un autre bouton.

◊ Appeau à Commies (sifflet) : signe de ralliement.

◊ Livre rouge spécial : 7 livres du parti du complexe. L'Ordinateur n'a cependant pas permis d'en éditer des vrais... en effet, à l'ouverture de ces livres, une bombe explose dans 1d10 minutes (colonne 12). Dégâts dans un rayon de 5 mètres.

◊ Boîte noire : l'objet se présente sous la forme d'une boîte noire de 5 x 5 x 5 cm, lisse, avec une petite ouverture sur un des côtés, et un bouton rouge dessus. Si on appuie sur le bouton, un mécanisme s'enclenche et de la poudre bleue s'en échappe. La poudre bleue est immangeable, mais non toxique. La machine produit 1m3 de poudre par minute ; il est impossible de l'arrêter (cf "La clef laxienne" de R. Sheckley).

◊ Et enfin le laser buccal : arme révolutionnaire, cette pièce unique, une boîte orange de 2 x 2 x 2 cm, à placer près des amygdales. Jonlen a juste oublié de tenir compte des effets destructeurs de la salive. Dans 1d100 rounds consécutifs, l'appareil aura un court-circuit : dommage pour l'utilisateur qui devra activer un autre clone. Son utilisation est néanmoins très simple : il suffit d'ouvrir la bouche au maximum. Mêmes effets qu'un laser.

Comportement de Godefroydeb :

Il ne prendra pas de "râpe-carottes", ni de balles explosives, ni de ceintures ; il ne prendra d'ailleurs que l'appeau à commies et un livre rouge. Il désignera qui prendra quoi (il n'aura pas de problème à convaincre les autres !). Il ne reste plus qu'à aller au bâtiment indiqué par Moïse pour discuter de la mission et après, se reposer grâce à l'ordinateur...

Rumeurs des Sociétés Secrètes :

Internationale des Travailleurs du monde : les Commies sont nos alliés ! Insérez-vous dans cette réunion, et dénoncez les autres Clarificateurs. Faites le pour les peuples opprimés.

Corpore Metal : les Commies ne dérangent pas les Robots ; ne faites rien de compromettant. Nous savons néanmoins de source sûre qu'un agent ennemi, probablement MOO, fait partie de votre groupe. *GARE !*

Femme Fatale : tuez le plus d'hommes, qu'ils soient Commies ou Clarificateurs ! Enfin il se peut que, parmi votre groupe, il y ait des femmes déguisées en hommes. Ral-

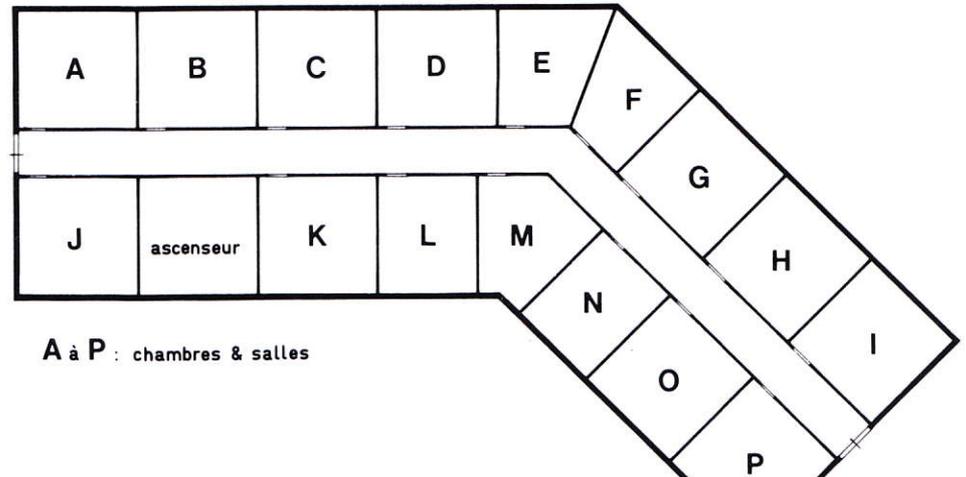
liez-les à votre cause...

Première église du Christ Programmeur : Lucifer ou un de ses sbires est parmi vous. Trouvez-le, traquez-le pour l'Ordinateur. Et ne lui jouez pas un requiem, il ne le mérite pas. Surveillez les Femmes...

Moo : Promenons-nous dans les bois, pendant que les Commies n'y sont pas... Zaglop.

PARANOIA

BATIMENT C



A à P : chambres & salles

zaglop et tutti quanti. Commie méchant, Commie violent ! A propos, quelle est la couleur des cheveux de l'Ordinateur ?

Espion d'un autre Complexe Alpha : ce complexe est-il différent du nôtre ? Cette histoire de Commie est banale ; mais amassez des informations. Il y a sûrement un agent Spécial de l'Ordinateur dans le groupe : tuez-le au nom de notre Complexe !

Forces Armées : bousiller les Commies, c'est bien. Bousiller tous les Commies, c'est mieux ! Soyez vigilants, ils sont partout. Et méfiez-vous de (*prenez un nom de PJ au hasard*), il a un passé douteux !

Autres Services : pas de rumeurs. Merci de votre coopération.

Le Second Briefing :

Dans une pièce faisant office de chambre (7 lits), le chef Godefroydeb ordonne de ranger les affaires, et de l'écouter pour d'autres informations plus explicites sur la mission.

"Messieurs, demain soir se tient au secteur JER une réunion assez importante de traîtres Commies. Notre Mission : nous insérer dans le bâtiment en nous faisant passer pour leurs acolytes. Chacun montrera son livre rouge ; aussi, ne le perdez pas. Le signal de reconnaissance peut être reproduit avec l'appeau que j'ai en ma possession. A mon signal, lors de la réunion, vous ouvrirez le feu... C'est en gros tout ce que j'ai à vous dire. Pour le moment, place au plaisir : l'Ordinateur nous a promis une belle surprise... Demain matin, entraînement de tir ! Repos..."

A ce moment-là, l'Ordinateur continue : *"Merci, citoyen Godefroydeb. Reposez-vous, Clarificateurs ! Un robot vous apporte votre repas. Surveillez le tube à côté de la porte."*

En effet, un tube est installé au-dessus de la table. Un robot apporte le repas (excellent au demeurant !). Cinq minutes après, 7 flacons apparemment identiques sortent du tube. Godefroydeb n'a pas l'air de s'en soucier : il est tout occupé à savourer son dîner. Peu après, il s'écrie : *"(nom au hasard d'un des joueurs), faites la distribution !"* Le joueur choisi peut voir les inscriptions sur les flacons :

De 1 à 6, Nargédal Dodo sans Bobo Comprimé "Bonne nuit !"

7 Morphalium Black drepou Comprimé "Pour le sale Commie !"



Moïse - B - IBL - 3

Rumeurs des Services :

Sécurité Interne : Youpi ! Des Commies à gogo ! Pas de quartiers ! Vous avez carte blanche pour les exterminer. Attention cependant ! Il y a peut-être des traîtres dans le groupe.

Chapitre II

Le lendemain matin...

Voilà donc ce qui s'est passé hier soir. Godefroydeb n'est pas là : tiens, il revient, l'air plus sombre que d'habitude...

"L'Ordinateur a changé d'avis : il se passe quelque chose de pas net du côté du secteur VHS !", commente-t-il. Le secteur VHS est, rappelons-le aux nouveaux Clarificateurs, le secteur secret, le présumé-endroit où se trouve le Terminal Central !

"Il a d'ailleurs évacué toutes les personnes du Complexe dans un endroit secret. Il nous laisse carte blanche ! Compris ? Pas d'objections ?"

Il emploiera ses dons de Commandement pour parvenir à ses fins.

Ce que pense Godefroydeb :

Inquiet depuis quelques jours, il craint que l'Ordinateur ne le fusille pour trahison. Aussi redouble-t-il de prudence. Mais cette situation l'étonne : l'Ordinateur a-t-il explosé ? Pourquoi n'y a-t-il plus personne ? Pour découvrir quelque chose, il invente cette histoire de nouvelle mission : il est parfaitement convaincu que la Vérité se trouve dans le secteur VHS.

Possibilités pour les Joueurs :

- suivre Godefroydeb : voir chapitre III.
 - le tuer : difficile mais pas impossible ! Godefroydeb ne changera jamais d'avis.
 - aller à l'extérieur : voir chapitre IV.
 - aller à la réunion des Commies : voir chapitre V
 - autres : à votre discrétion, cher MJ.
- Ne pas oublier cependant de lire le chapitre VI.*

Si un Clarificateur meurt au cours de la mission : quelques minutes après, un clone apparaîtra, l'air somnambule... Il quittera son air pour un autre : "Où suis-je, qui suis-je,

dans quel état j'erre ?" Il ne se rappellera de rien. Bizarre, bizarre...

Phénomène jusqu'à épuisement des clones : Godefroydeb n'est pas remplacé.

Chapitre III

Le secteur VHS

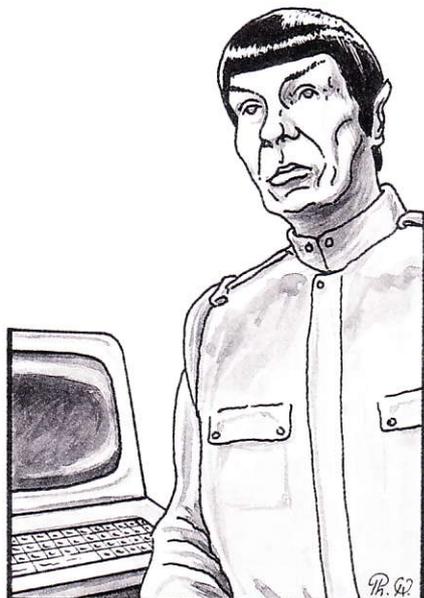
Après un voyage dans le Complexe silencieux, les Clarificateurs arrivent devant une porte où un panneau est accroché (lettres rouges) :

"Secteur VHS - domaine de l'Ordinateur - Toute personne pénétrant dans ce secteur est passible d'exécution sommaire."

La porte est de la taille d'un homme. Le secteur est protégé par des murs en acier trempé de 5 mètres de haut. La porte est ouverte... Si les PJ stressent, utilisez les talents d'intimidation de Godefroydeb.

Partie Commencée :

Le secteur Interdit n'est qu'une immense par-



Godefroydeb - O-YON - 2

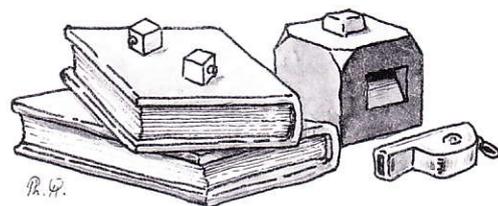
Le joueur se trouve dans une impasse : que faire ?

- *Avertir l'Ordinateur* : risque de problèmes importants pour le joueur : l'Ordinateur ne voudra rien savoir (un point de trahison si le joueur insiste). Si le joueur appelle l'Ordinateur par console, personne ne pourra savoir ce qu'il fait, mais ça fera louche. S'il lui parle directement, Godefroydeb sera vexé de ne pas avoir été averti.

- *Avertir Godefroydeb discrètement* : le problème expliqué, Godefroydeb voudra conserver le 7ème flacon "pour examen détaillé". Il n'en parlera à personne d'autre, mais il essaiera de tuer ce clone gênant.

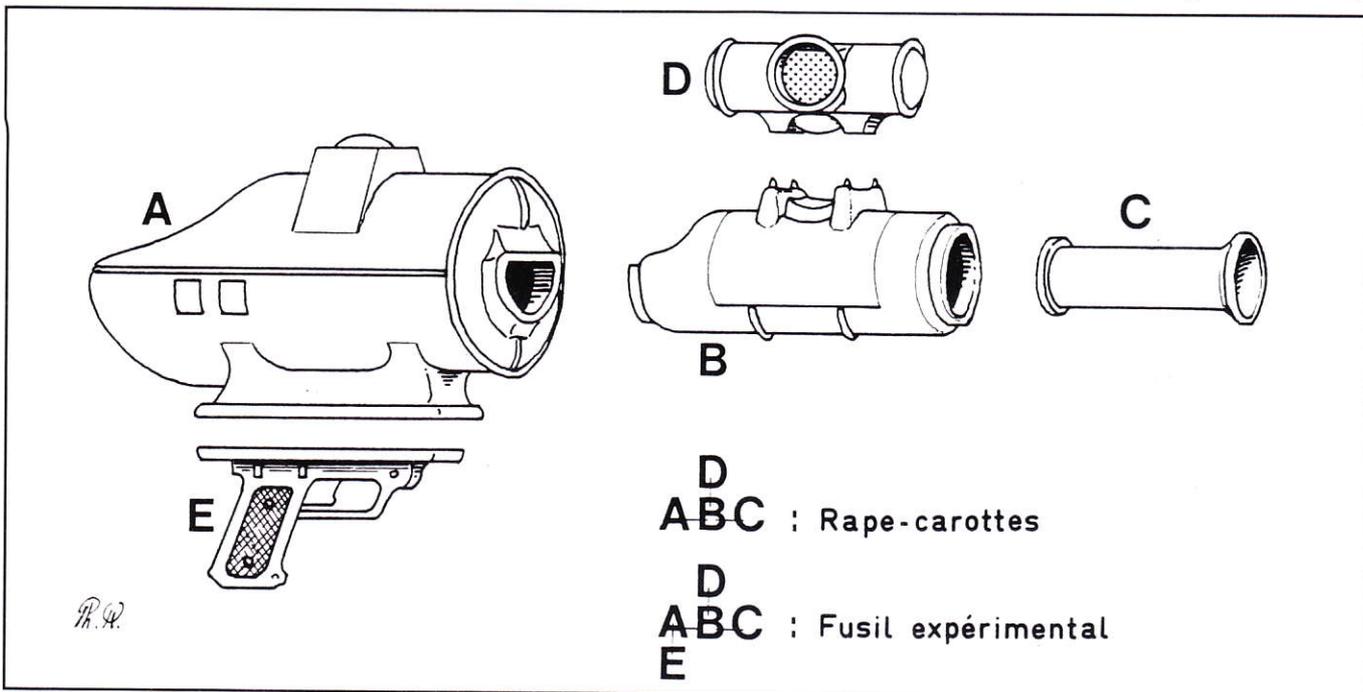
- *Distribuer bêtement et aléatoirement* : si un joueur reçoit le 7ème flacon, imaginez son angoisse... L'Ordinateur ordonnera à tous d'absorber le produit. Discrètement, Godefroydeb ne le fera pas. La nuit sera courte et réparatrice. Zzzzz...

Fin du Flash back



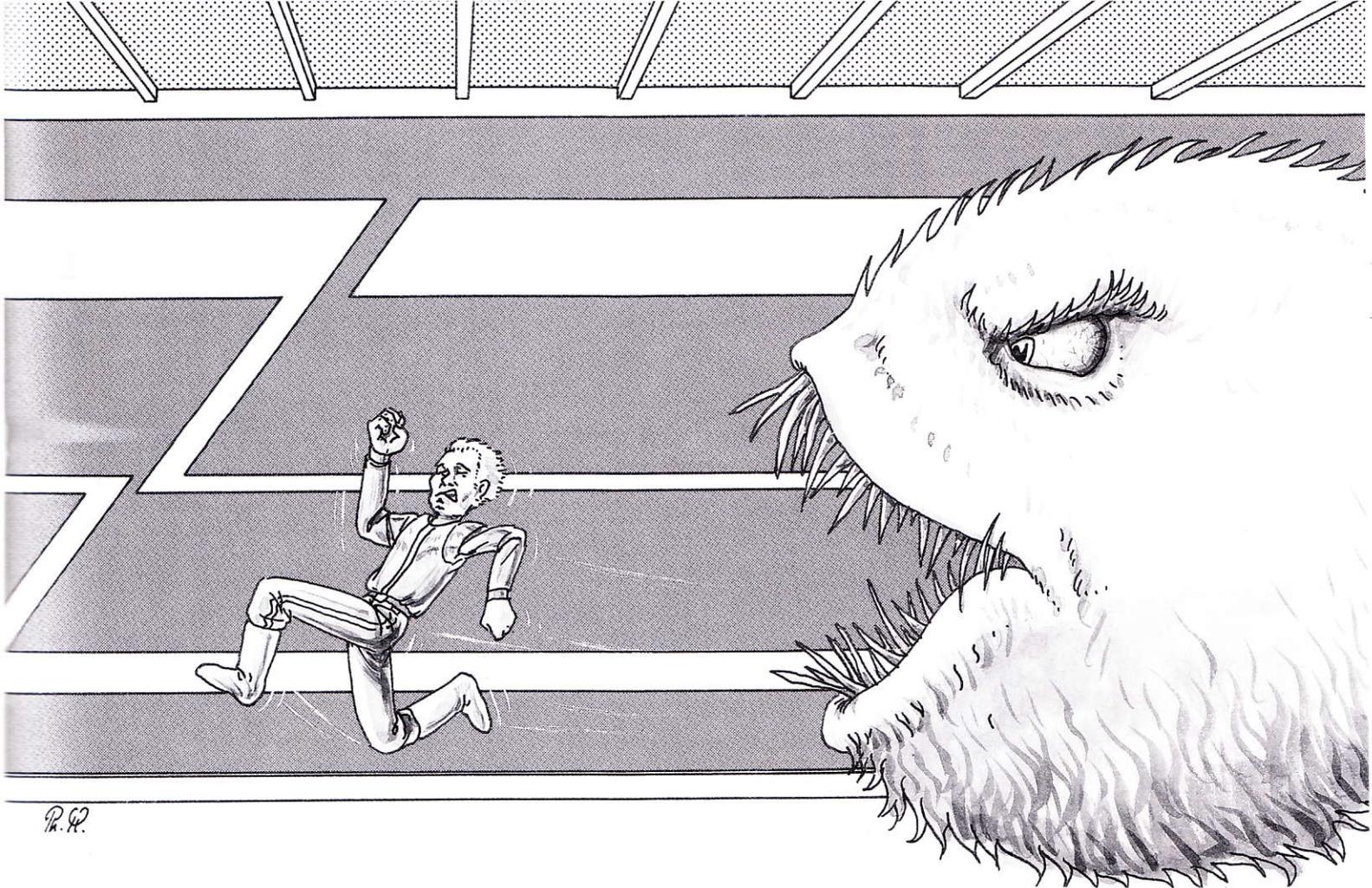
tie de rigolade ! En effet, pour arriver au terminal (C), il faut se balader dans un labyrinthe... Dès que tous les joueurs sont entrés, la porte se referme... Ils entendent tous un bruit idiot (gloup ! gloup !) et une petite musique guillerette. Qu'ils fassent attention ! Les dangers ne sont pas loin.

Le glouton : 4 fois plus grand que les Clarificateurs, Glouto est le gardien de ce laby-



D
ABC : Rape-carottes

D
ABC : Fusil expérimental
E



R. G.

Glouto était le terrible gardien du labyrinthe...

rinthe. Mâchoire ambulante, sa seule attaque est destructrice !

Protection de Glouto : fourrure (décalage de colonnes vers la gauche).

Attaque de Glouto : dès que Glouto est sur la même case qu'un Clarificateur, c'en est fini de ce dernier : croqué !

Logique Interne de Glouto : change de direction à chaque intersection.

Les portes tournantes (facultatif) : tous les 2 rounds de déplacement, les portes indiquées sur la figure 1 pivotent suivant leur axe de 90°. Si les Clarificateurs se trouvent sur leur trajectoire, ils sont projetés en avant contre le mur (sonnés).

Niveau Deux (facultatif) : 20 rounds après le début de la "partie", un autre glouton sort du nid. Même logique interne. Les deux gloutons ne se croqueront pas.

A la recherche du terminal : les murs l'entourant sont identiques aux autres. La seule possibilité d'entrer dans le terminal est de bien repérer le panneau qui pivote tous les 2 rounds. Une seule personne peut entrer comme ceci par round.

Les personnages avancent 1 case par round.

Les gloutons avancent 2 cases par round.

Les Silos : l'Ordinateur (paix à son âme !) avait bien caché son terminal central. Ce secteur VHS ne le contient pas ; mais ce qui

importe, c'est que les Clarificateurs y soient arrivés. Par contre, ils atterrissent après un voyage en escalator dans un pièce assez petite, ne contenant rien de bien précis. J'oublie le tableau de commande.

Les 4 manettes sont sur position OFF.

Des inscriptions apparaissent sur l'écran :

"Général, appliquez le code SIGMA-7. Bonne chance."

Appuyer sur le bouton rouge allume le tableau de bord (un petit bruit de moteur, et le radar qui marche !). Horreur ! Sur le radar, le "nombre de personnes dans la pièce" est détecté. Accentuez le climat d'angoisse (SIGMA-7 ? ces points ?). Godefroydeb ordonne, tout décontenancé, à un clarificateur de monter les manettes. A ce moment-là, un bruit effroyable retentit (les 4 missiles nucléaires décollent !). Quelques secondes après, un message apparaît sur l'écran : "Mission réussie. Bravo. Ennemi battu. A votre service". Ce terminal n'était qu'un poste de commandes de missiles nucléaires, qui ont probablement explosé sur le complexe Alpha de Moscou ou de Léninград. Rappelons que *Paranoïa* est un jeu américain (sic). Une autre porte s'ouvre, laissant les joueurs dans un des coins du labyrinthe. A votre choix. Glouto rôde bien sûr encore... La porte de sortie est ouverte. Personne n'a compris. Godefroydeb veut maintenant éliminer les Clarificateurs. Passez au chapitre V.

Chapitre IV

L'extérieur

Cette partie n'est valable que si Godefroydeb est mort (ou neutralisé) ; car il ne voudra jamais y jeter un coup d'œil (il n'a peut-être pas tort !).

La sortie la plus connue : toutes les sorties se trouvent au niveau 14 de chaque secteur. Mais pour monter à ce niveau, il faut utiliser l'ascenseur ! Et comme c'est l'Ordinateur qui ordonnait tous les appareils... vous m'avez compris.

La cage d'ascenseur (niveau 1) : les portes sont toutes fermées hermétiquement. Mais un bon coup de pistolet laser arrange tout cela. Faux ! Ce sont de véritables portes de bunker. Seule une importante explosion... d'où l'utilisation des livres rouges.

Les portes sont ouvertes, d'accord (d'une façon ou d'une autre !) ; mais la cage d'ascenseur n'est pas là. Le câble peut couper facilement la main. Abusez des jets d'escalade. Faites-les monter un peu, et ordonnez-leur de lancer les dés. Ils risquent de tomber facilement. Le niveau 1 étant le niveau le plus bas, s'ils tombent de 5, 6 mètres, ce n'est pas trop grave. Mais après...

Le réveil

L'Ordinateur se réveille... et reprend le contrôle de l'ascenseur. Après une dizaine de

Chut... ! Ceci est un scénario pour... ?

C'est l'angoisse : votre voisin, lui, a **déjà** le **dernier numéro** de **Dragon Radieux...**
et il ne lui en **manque** aucun dans sa collection !

minutes d'escalade, les Clarificateurs entendent un bruit suspect. L'ascenseur redescend ! S'il reste des portes d'ascenseur, elles se referment. L'ascenseur bien sûr redescend au niveau 1, le plus rapidement possible... Aller à l'extérieur est pratiquement impossible (pour ce module en tout cas) ! Si l'Ordinateur se réveille et que Godefroydeb est mort, après un débriefing rapide (avec Moïse en Inquisiteur !), les Clarificateurs sont gentiment remis en place. Si le temps n'est pas dépassé, la mission contre les Commies tient toujours ! Cf chapitre VI pour le débriefing.

Chapitre V

Le meeting des Commies

Si Godefroydeb est là, voir première partie. Si Godefroydeb n'est plus de ce monde, cela change tout. L'Ordinateur est réveillé.

Voyons les deux éventualités séparément. Avec Godefroydeb : après "l'épreuve du secteur VHS", il tient à éliminer les Clarificateurs rapidement. Aussi leur bredouille-t-il de se diriger vers le secteur JER. Discrètement, il appuie sur le bouton rouge de sa ceinture, signal pour ses alliés Commies de préparer la réunion.

...réunion devant se dérouler théoriquement dans le bâtiment C du secteur JER. Godefroydeb ordonne aux joueurs d'entrer en premier. Quelques minutes après qu'ils aient pénétré dans l'enceinte, Godefroydeb sort son laser et le pointe, triomphant, dans le dos des Clarificateurs en s'écriant : "Je vous ai bien eus, sales blancs-becs ! Vous pouvez sortir, mes amis !" Rien ne se passe. Personne ne sort... L'angoisse, pour notre Godefroydeb. Après quelques "Venez les gars ! Y'a quelqu'un ?", il ouvrira son livre rouge en le lançant vers les Joueurs tout en leur tirant dessus, avant de s'échapper... De toute façon, si Godefroydeb ne meurt pas immédiatement, l'Ordinateur s'en chargera, croyez-moi...

Si les Clarificateurs restent plantés là longtemps, l'Ordinateur se réveillera (mais faites-leur savoir avant qu'ils ont libres !).

Sans Godefroydeb, donc après un premier débriefing... La réunion se fera bien dans ce bâtiment C. Il faudra utiliser l'appeau à Commies pour se faire remarquer. A l'écoute du signal, un Commie s'approchera et demandera à voir les livres rouges. Une fois les vérifications faites, il emmènera les joueurs à la réunion (située dans une salle au

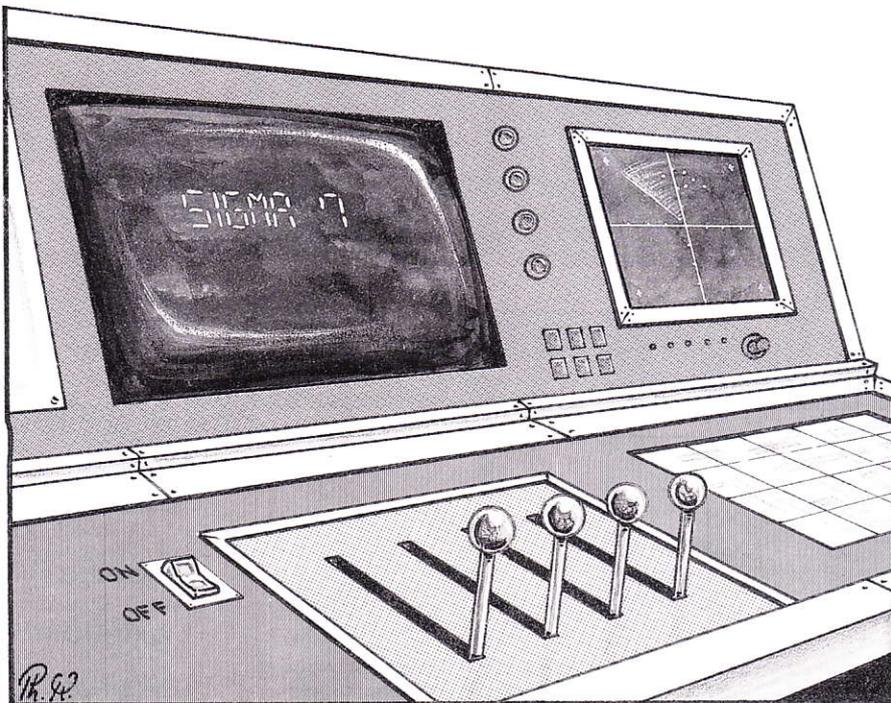
mission. Comme l'Ordinateur avait des antennes partout, il pourra vérifier la véracité de leurs dires. Ils seront félicités pour avoir tué un traître (s'ils ont tué Godefroydeb) Commie, mais ils seront blâmés d'avoir exterminé leur chef. Mêmes contradictions pour les ordres exécutés. L'Ordinateur expliquera ce silence et la disparition de la communauté du Complexe pour "tester les Clarificateurs". Bref, ce débriefing se déroulera au gré du MJ, suivant les actions précédentes des joueurs. Bonne partie... paranoïaque.

Annexe

Fiche Personnage Godefroydeb-O-YON-2

Force 12 Endurance 12
Agilité 13 Dextérité 14
Adaptabilité 15
Aplomb 27
Sens de la mécanique 17
Indice de pouvoir 13
Communiste - Sécurité Interne

Capacité de transport 25
Bonus Mêlée +5 %
Bonus Armes de Tir +7 %
Bonus Compréhension +7 %
Bonus Crédibilité +40 %
Bonus Réparation +12 %



choix du MJ). La réunion comprendra une cinquantaine de personnes. Le présumé leader de l'assemblée commencera à parler d'une manière étrange.

Leur code est simple et ingénieux : il faut garder uniquement les initiales...

Ex : Mes Frères : Mon Etude Sur Fratricides Répond Evidemment Rapports Et Suites.

Ce charabia est parlé de tous, et chaque Commie sera invité à dire quelques mots. Lorsque ce sera le tour d'un des Clarificateurs, cela posera peut-être quelques problèmes... c'est alors que les ennuis (donc bagarre) commenceront...

Commies (44 individus) : 50 % pistolet laser (tous rouges !).
Rideau.

Chapitre VI

Restons sur sa fin...

Le débriefing sera présidé également par Moïse-B-IBL-3, et commencera par les mêmes incantations qu'au briefing (chapitre I). Il leur sera demandé de raconter point par point la

BASE 1
/
Combat Armes de Tir 2
/
LASER 3
/
PISTOLET 6

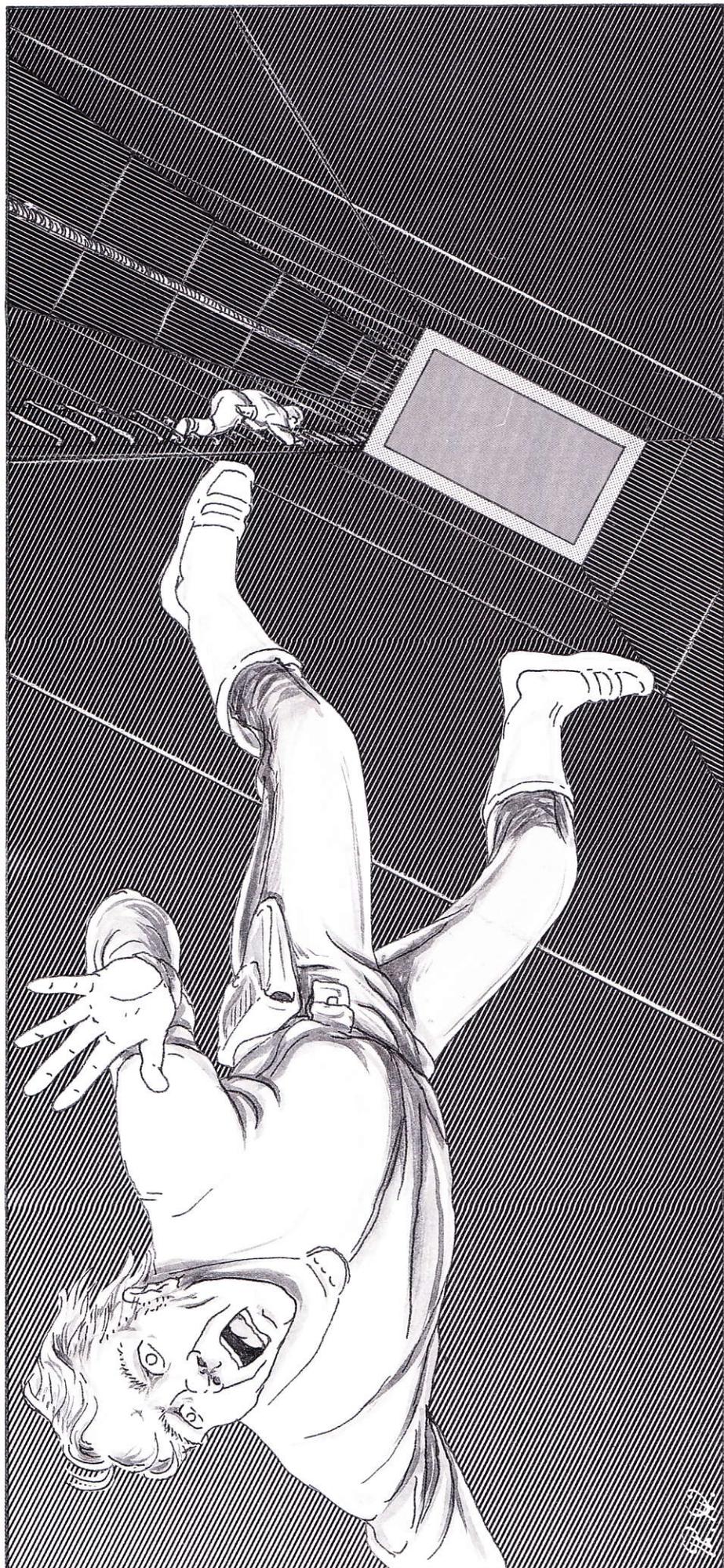
DEVELOPPEMENT
PERSONNEL 1
/
Communications 2
/
Commandement 5
/
Intimidation 4
/
Prop Commie 5

Note : cet homme est extrêmement dangereux. Comportement sans soupçon : assez calme mais ferme, il n'a peur de rien, surtout pas des Clarificateurs.

Biens : Pistolet Laser-Ceinture / Emetteur (petit bouton rouge, cf chapitre 5).

◇◇◇

A quoi bon paniquer ??? Il vous suffit de regarder à la page d'à côté pour connaître un moyen d'échapper à sa cupidité !!!



flash infos !

Big Brother communiqué :

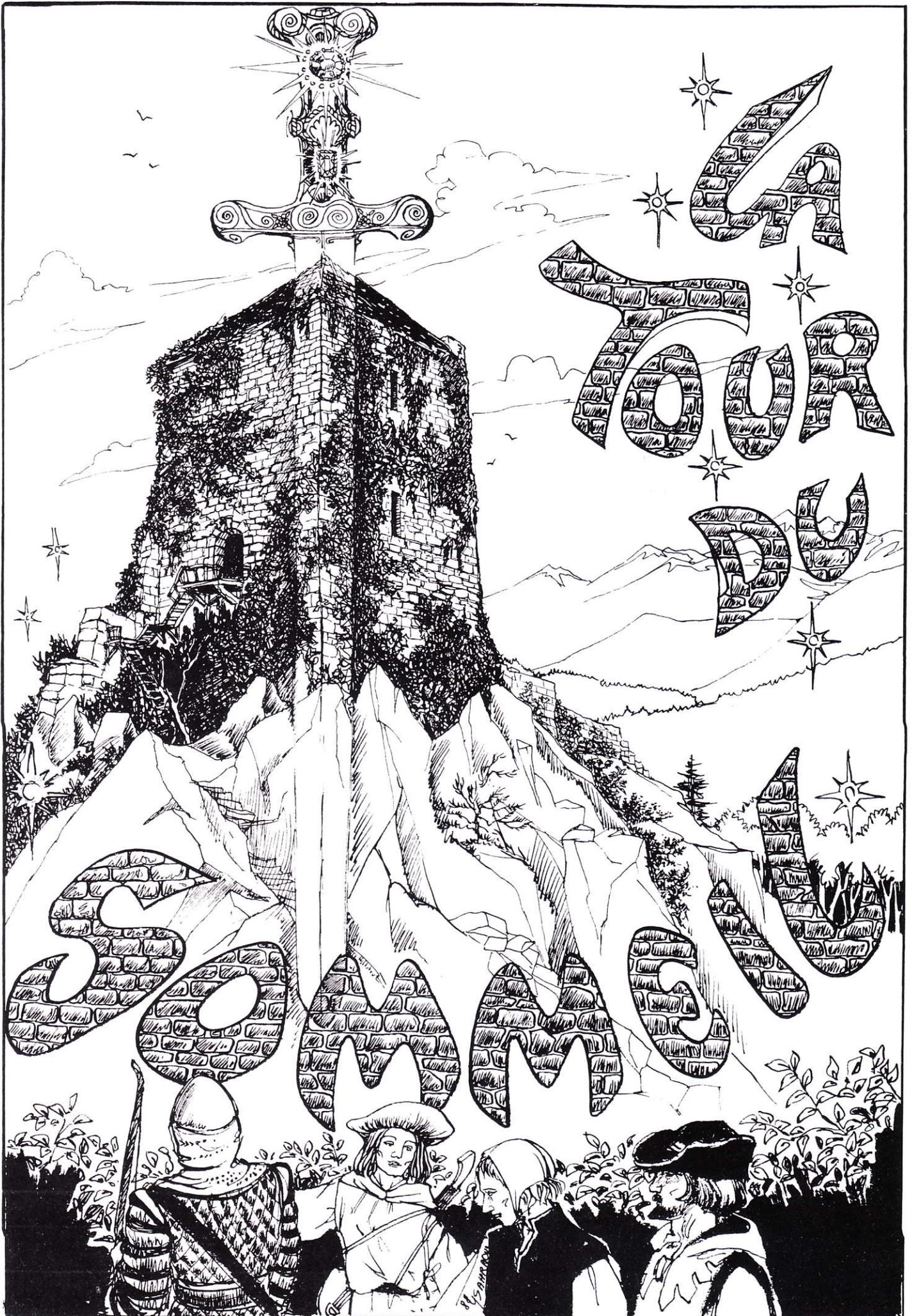
1 lecteur sur 10
(seulement !)
est abonné
à Dragon Radieux.

9 lecteurs sur 10
courent le risque
◇ de posséder **une collection incomplète** (5 numéros sur 20 sont épuisés),
◇ de ne **plus trouver le dernier numéro paru** (l'angoisse !),
◇ d'être obligé de **l'emprunter** à leur voisin (**la honte !**),
◇ de courir à la ville voisine pour l'acheter (**que de temps perdu !**),
et surtout,
◇ de **provoquer le courroux du grand ordinateur suprême**
!!!

Le **remède** à tous ces maux, passés, présents, et à venir, est pourtant **simple !**

L'abonnement !
6 numéros 150 F

Voyez notre superbe bulletin à la page 82 de ce magazine !





Scénario Rêve de Dragon par Denis Gerfaud

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 voyageurs débutants ou expérimentés. Plus il y aura de haut-révants, plus l'histoire aura de chances de se corser.

LE SUJET

Résultant d'une terrible maladie lors de l'accomplissement d'un rituel, un Mangeur de Rêve a été créé. Semblable à la Chimère dans son principe, cette entité intercepte tous les points de rêve dans un rayon de 3 kilomètres. Aucune magie ne peut être accomplie, aucun point de rêve ne peut être regagné. Si un haut-rêvant tombe à zéro point de rêve dans le rayon d'action du Mangeur de Rêve, il s'endort... éternellement. C'est ce qui est arrivé à l'auteur de l'entité, puis à un voyageur haut-rêvant, retrouvés endormis dans une tour qui, pour cette raison, est appelée *Tour du Sommeil* par les villageois voisins. Les voyageurs sont libres de se désintéresser de cette histoire, mais les haut-révants du groupe ne peuvent manquer d'être intrigués par le fait que leur magie ne marche plus. Qui plus est, il se peut fort bien que l'un d'entre eux tombe à son tour endormi. Le Mangeur de rêve semble garder une splendide épée ornée de bijoux, mais pour se l'approprier, il faut d'abord vaincre l'entité. Ce qui n'est pas simple. L'entité n'est pas physique et aucune magie ne fonctionne. Il existe cependant un moyen que les voyageurs pourront découvrir.

INTRODUCTION

Tout commence très traditionnellement. En route vers le Nord, les voyageurs suivent une petite route à la lisière de la grande forêt d'Ostarlath qui s'étend à l'Ouest sur leur gauche. À l'Est, des collines bientôt escarpées forment les contreforts de l'immense chaîne des Crins de Neige. Dans la région, ces contreforts sont appelés *les Petits Monts*. Sans être entièrement sauvage (puisque'il y a une route), la région est néanmoins peu peuplée et les villages sont très

isolés. En fin d'après-midi, vers le début de l'heure des épées, les voyageurs traversent à gué un cours d'eau peu profond (la *Nôje*) et peuvent apercevoir à un kilomètre au delà un petit village rural niché au pied de coteaux. A cet endroit, les Petits Monts font une incursion dans la forêt et barrent complètement l'horizon au Nord. Perché sur une colline, à 1,5 km à vol d'oiseau du village, une tour massive semble surveiller les lieux. Elle se découpe nettement sur le ciel; et au moment de franchir le gué, les voyageurs ne peuvent manquer de l'apercevoir. Au delà du gué, commencent des prés et des champs, puis c'est le village lui-même : un ensemble rural d'une trentaine de bâtiments, dépendances comprises, pouvant totaliser une centaine d'habitants.

AU VILLAGE D'ALTIK

Altik est un lieu paisible, vivant de son agriculture et de rares échanges avec les hameaux voisins. Une maison des voyageurs, rarement fréquentée, peut accueillir les visiteurs étrangers. Comme c'est souvent la coutume dans les petits villages, un premier repas et le coucher pour une nuit seront offerts gracieusement aux voyageurs. La maison est tenue par un ancien bûcheron, un dénommé *Trabor*. Quoique sympathique et ouvert, Trabor est de caractère amer. Il a dû quitter son premier métier lorsqu'une erreur de coup de hache lui a paralysé le bras droit.

"Du temps du père de mon grand-père, pourrait-il expliquer, la blessure n'aurait pas été si... définitive. Du moins si j'en crois ce qu'on raconte. Il m'aurait suffi d'aller voir l'Endormi, et il m'aurait tout réparé avec une seule potion..."

Si les voyageurs demandent des détails, il paraîtra gêné, comme regrettant d'en avoir déjà trop dit, mais répondra néanmoins : "Il ne s'appelait pas réellement 'l'Endormi', bien sûr; c'est juste comme ça qu'on l'a surnommé avec le temps. Quant à son vrai nom... je suppose que tout le monde l'a oublié. Mais quelle importance ? depuis le temps qu'il est mort !..."

Puis en définitive, de question en question, les voyageurs pourront apprendre les faits suivants, soit de la bouche de Trabor, soit d'autres villageois entrés entre temps à la maison des voyageurs.

Il y a environ un siècle, un haut-rêvant habitait la tour qui domine le village. Personne ne se souvient plus de son nom, un siècle ayant suffi à transformer les faits en quasi-légende chez ces villageois ne sachant ni lire ni écrire. Ce haut-rêvant était assez bien vu. À l'aide de sortilèges et de potions, il soignait malades et blessés. Et puis un jour, on l'a retrouvé endormi dans la première salle de sa tour. Rien n'a pu le réveiller. Rien. Et malgré toutes les tentatives pour le sortir de son sommeil, il a fini par mourir, à force, de faim et de soif.

"C'était sûrement un sommeil magique... dira sentencieusement l'un des villageois. Et le meilleur conseil que je puisse vous donner est de laisser cette tour tranquille. Elle ne porte pas bonheur. C'est ce qu'on n'a cessé de répéter au grand voyageur blond, quand il est arrivé, il y a trois jours, mais sa curiosité a été la plus forte, et on l'a vu emprunter le chemin de la tour.

- Et personne ne l'a vu revenir", ajoutera un autre".

La gêne des villageois est évidente. Et pourtant, ils n'ont rien à se reprocher. À force d'autres questions, les voyageurs pourront obtenir ces derniers renseignements.

La mort du haut-rêvant laissant la tour vaquante, et aucun danger ne se manifestant de façon tangible, les villageois de l'époque s'y rendirent souvent, la vidant peu à peu de ses meubles. Elle abrita les amoureux et les enfants jouant à cache-cache. Et puis un jour, un voyageur étranger fut retrouvé endormi sur le sol de la première salle. On le ramena à Altik, dans la maison des voyageurs. Mais rien non plus ne parvint à le réveiller. Comme le haut-rêvant, il finit par mourir de faiblesse. Alors les villageois prirent peur pour de bon. La tour fut surnommée la *Tour du Sommeil* et plus personne n'osa s'y rendre. (De toute façon, il n'y avait plus rien à y prendre hormis la carcasse du

grand lit à baldaquin du second étage, qu'il aurait fallu mettre en pièces pour le faire passer dans l'étroit escalier). Tout ceci se passait il y a une bonne soixantaine d'années, et il ne reste aucun témoin vivant de cette époque.

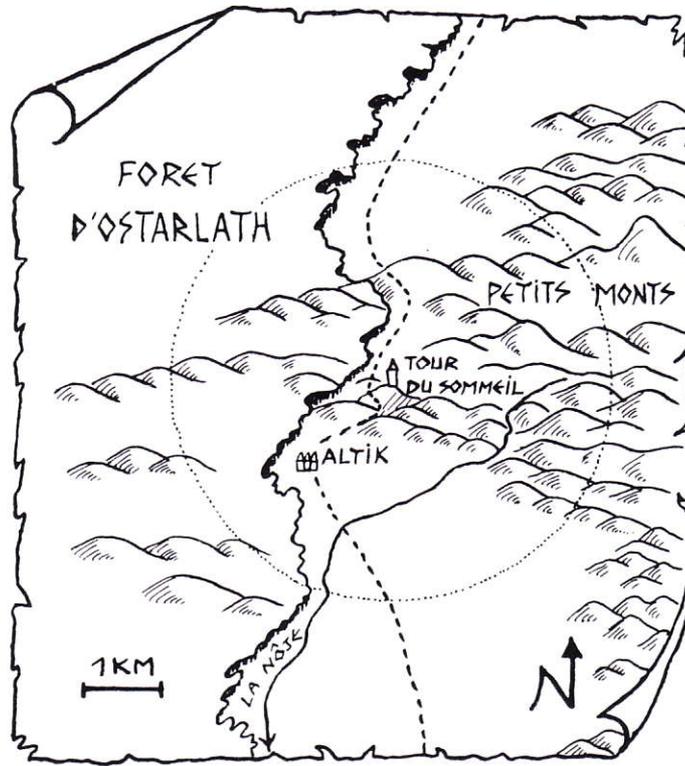
"Quant au voyageur blond dont on vient de parler, eh bien, que vous dire ?... C'était un voyageur un peu comme vous. L'histoire de la tour l'a intrigué et malgré nos conseils, il a voulu y aller. Peut-être a-t-il continué son voyage. En tous les cas on ne l'a pas revu au village..."

Les voyageurs n'apprendront rien de plus à Altik. Quoique aucun villageois, ni maintenant, ni durant les générations précédentes, n'ait eu personnellement à souffrir de quoi que ce soit, la tour n'en reste pas moins un lieu "qui gêne". C'est une histoire de haut-rêve - sujet que l'on aborde toujours avec répugnance. En ce qui concerne les objets de la tour rapportés au village il y a presque cent ans, ceux qui subsistent encore n'ont aucun message à transmettre. Quelques tabourets, coffrets, tables, à l'ébénisterie de qualité, sans plus. Quant à la tour, de mémoire d'Altikéen, elle a toujours été là...

Note : si les voyageurs prennent les devants et posent d'emblée des questions sur la tour, ils aboutiront finalement aux mêmes renseignements.

UN MECHANT FUMEBOL *

Akanardox, l'ancien locataire de la tour, était un haut-rêvant versé dans la voie de Narcos, alchimiste à ses heures, et passionné de recherche. Il rêvait de fabriquer des objets magiques extraordinaires. Après avoir fabriqué quelques anneaux pourvus de pouvoirs divers, il s'attaqua à la conception d'une épée qui, en terme de jeu, donnerait non seulement



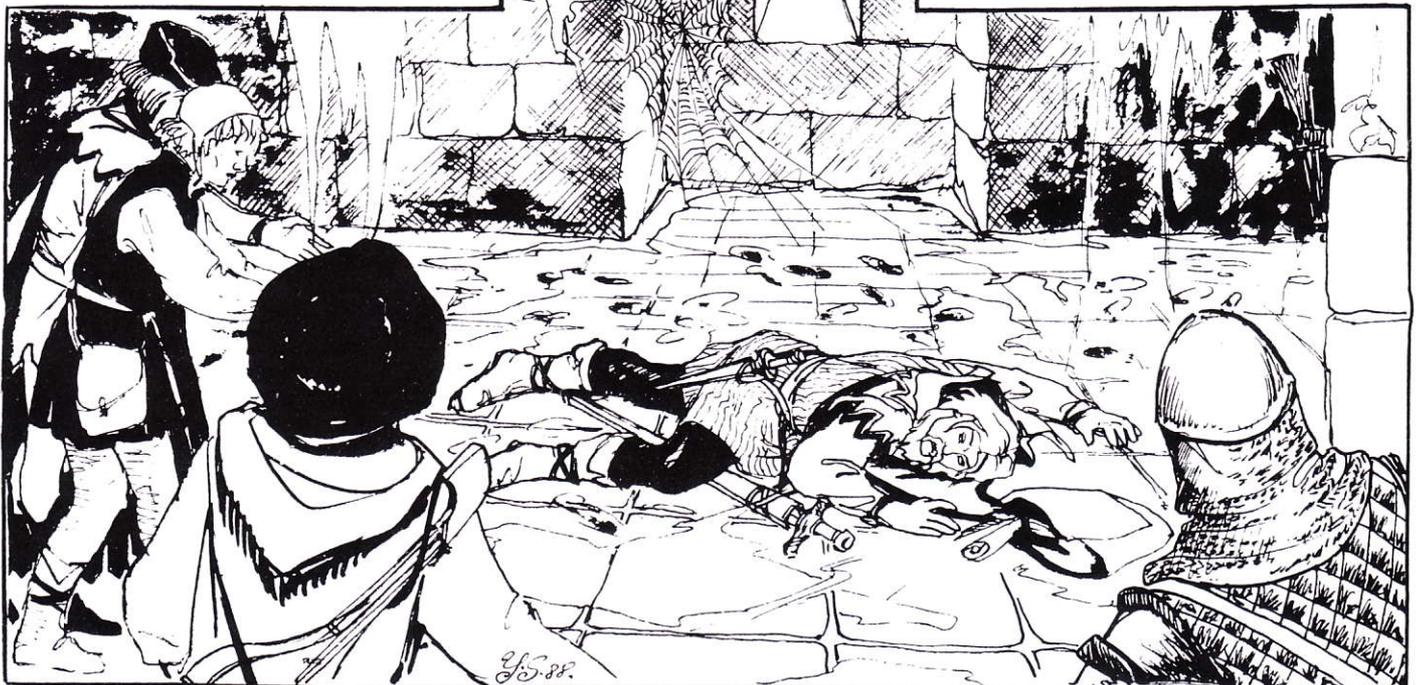
des bonus de niveaux, mais également un extraordinaire bonus aux dommages. Il lui fallait pour cela concevoir une Grande Ecaille de Narcos spécifique, ce qu'il entreprit de rechercher. Parallèlement, il avait incrusté deux belles gemmes au pommeau d'une magnifique épée bâtarde et accompli sur elle tous les rituels préparatoires. Ne manquait plus que

des ans, servant de monnaie d'échange dans diverses tractations commerciales avec des gens de passage.

Seul le niveau 0 de la tour demeura ignoré, les villageois n'ayant jamais eu la perspicacité de découvrir le passage secret. La pièce est toujours dans le même état, avec l'épée en cours d'enchantement et le Mangeur de Rêve.



* "Fumebol" est une expression populaire qui tire son nom d'un bol de bouillon fumant que l'on prend étourdiment à pleine main. On se brûle et on laisse tomber le bol, avec son contenu bouillant et fumant. L'expression est restée proverbiale pour désigner une maladresse aux conséquences fâcheuses. On dit "prendre un fumebol", et même plus couramment encore, "faire un fumebol".





LE MANGEUR DE RÊVE

Cette Entité de Cauchemar est d'un genre très particulier.

Spectral, sans substance physique (comme les *Peurs*, *Haines*, etc...), le Mangeur de Rêve présente l'apparence d'un magma verdâtre, amorphe, palpitant comme un conglomérat de tentacules poisseux. Son aspect est si répugnant et cauchemardesque que tout personnage qui le voit *pour la première fois* doit jouer un jet de VOLONTÉ à zéro (+ ou - moral). Si le jet réussit, le personnage surmonte son horreur; s'il échoue, son moral baisse de 1, et qui plus est, il doit jouer un JR de rêve normal : $r\%$. Si ce JR réussit, le personnage n'est pas autrement affecté; s'il échoue, la santé de son rêve s'en trouve affectée. En termes de jeu, il reçoit une Queue de Dragon.

L'horreur du Mangeur de Rêve ne s'arrête pas là. Comme son nom l'indique, il *mange le rêve*. En ce sens, il fonctionne d'une façon très semblable à la Chimère (voir *Miroirs* n°4 et 5). Il accapare tous les points de rêve qui circulent dans un rayon de 3 kilomètres autour de lui (cercle pointillé sur le plan de la région). Mais contrairement à la Chimère, il n'offre aucun avantage. Il ne peut jamais être gavé ni combattu physiquement. En revanche, il ne dévore pas les objets magiques.

Pratiquement, il accapare et annule tous les points de rêve suivants :

- Les points destinés à alimenter un sort, sortilège ou rituel.
- Les points des sorts, sortilèges, mis en réserve. Ces points sont *mangés* au moment où le sort est déclenché.
- Les points dépensés par les objets magiques au moment où ceux-ci devraient normalement fonctionner.
- Les points de rêve regagnés en rêvant dans les Hautes Terres du Rêve. Si le rêveur fait un Rêve de Dragon et ne réussit pas à le vaincre, il subit une ou deux Queues de Dragon selon la règle usuelle; s'il réussit à le vaincre, même avec une particulière, il n'en tire aucun bénéfice.

ce, ni points de rêve ni Tête de Dragon.

- Les points gagnés en fumant de l'Herbe de Lune. L'endurance baisse, mais sans aucun bénéfice.

Le seul point qui n'est pas accaparé par le Mangeur de Rêve est celui qui permet au haut-rêvant de monter dans les Terres Médiannes. De fait, même s'il est accaparé par le Mangeur de Rêve, cela n'empêche pas le haut-rêvant de monter.

En conséquence, aucune magie d'aucune sorte (ni sort, ni sortilège rituel, ni objet) ne peut fonctionner dans le rayon d'influence du Mangeur de Rêve; et plus grave encore, *aucun point de rêve ne peut être regagné*. Et ce n'est pas tout !

Dans le rayon d'influence de l'entité, toute rencontre faite dans les Terres Médiannes (puisqu'on peut quand même y monter) est obligatoirement un *mangeur de rêve* de 2d6 points, et ceci quelle que soit la case. (Les autres rencontres sont ignorées, inutile de tirer 1 d100). On ne peut pas se dérober devant ces rencontres.

L'entité n'a aucune mobilité. Elle reste liée à l'épée d'Akanardox. Tout personnage touchant à cette objet, même par l'intermédiaire d'un ustensile, subit instantanément une attaque de rêve. Cette attaque se déroule exactement de la même façon que si l'agressé se trouvait dans les Terres Médiannes et rencontrait un mangeur de rêve de 2d6 points. Pour le vaincre, jouer un jet de points actuels de rêve avec comme difficulté le nombre de points du *mangeur*. Le draconic peut être utilisé facultativement. Si l'agressé réussit à vaincre, il ne se passe rien de plus; s'il échoue il perd un nombre de points de rêve correspondant à la force du mangeur. L'entité, elle, ne peut pas être attaquée, ni par le rêve, ni physiquement.

Si l'agressé continue à toucher l'épée, rien ne se passe les rounds suivants. Mais s'il la lâche et la touche à nouveau, il est à nouveau attaqué. Même choses pour les autres personnages. L'entité peut envoyer simultanément un nombre illimité de *mangeurs de rêve* de 2d6 points et attaquer simultanément tous les personnages qui toucheraient ensemble à l'épée. Noter que l'entité restant liée à l'épée, si un personnage réussit à emporter cet objet, l'entité y restera néanmoins "accrochée" et le cercle d'influence se déplacera en conséquence.

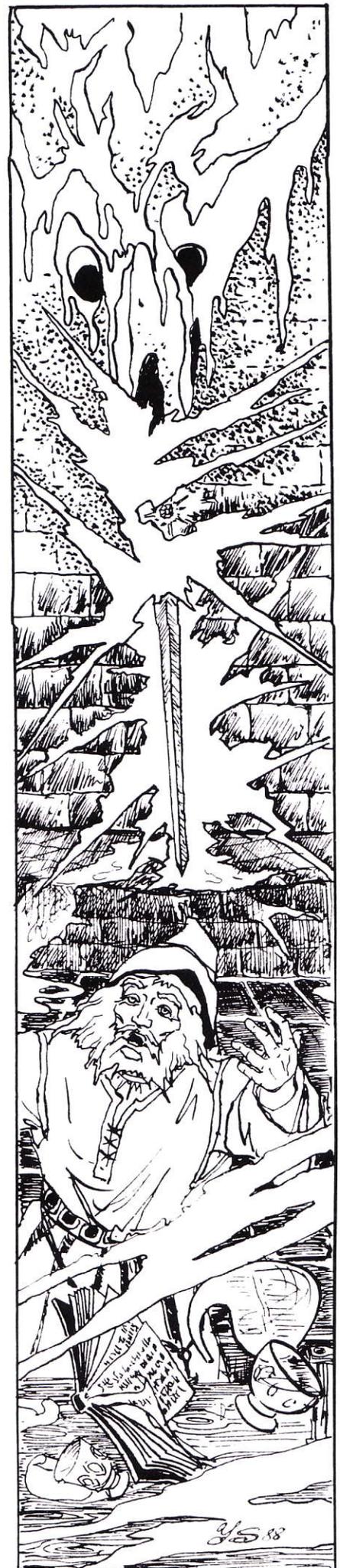
Si l'épée est mise dans un fourreau ou si on la dissimule par quelque chose (couverture ou autre), cela dissimulera l'entité aux regards mais n'empêchera en rien son fonctionnement. Et se souvenir que l'entité peut attaquer même si on touche à l'épée par l'intermédiaire de quelque chose (comme un fourreau précisément).

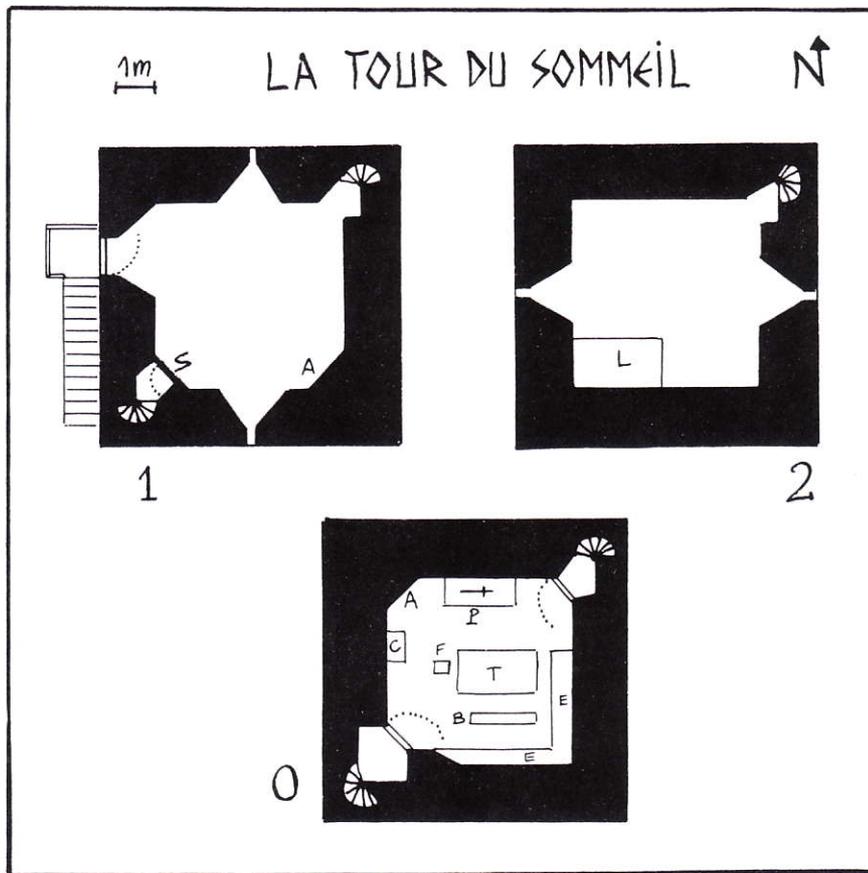
Une belle abomination en vérité !

On conçoit maintenant ce qui est arrivé à Akanardox et aux autres "endormis". Quand un personnage tombe à zéro point de rêve, il s'endort toujours d'un sommeil quasi magique, que rien ne peut réveiller tant qu'il n'a pas regagné au moins un point de rêve. Comme il est impossible d'en regagner dans le voisinage du Mangeur de Rêve, le personnage reste continuellement endormi d'un sommeil que rien ne peut réveiller.

PLUS DE RÊVE !

A ce stade, les voyageurs sont libres d'agir à leur guise, y compris de se désintéresser com-





plètement de cette histoire. Peut-être, la curiosité les piquant à leur tour, voudront-ils aller jeter un coup d'oeil à la tour. La seule façon dont ils peuvent logiquement interpréter les faits, est par un sort de Sommeil, et probablement par Hypnos, puisqu'il ne touche que des individus séparés. Reste à savoir comment et pourquoi...

Mais tôt ou tard, un haut-révant du groupe voudra lancer un sort. Soit au village même, pour le mettre en réserve, soit dans la tour pour détecter un enchantement par exemple. Le Gardien des Rêves peut le pousser à tenter d'utiliser un sort en fournissant un villageois blessé ou malade ayant besoin de soins. Contrairement à d'autres lieux, Altik n'a aucun à priori contre les magiciens. Dans tous les cas, la découverte risque de choquer les voyageurs. Aucune magie ne fonctionne plus. Et pire encore, la nuit suivante, personne ne regagnera des points de rêve. Cette anomalie seule devrait les pousser à tenter d'élucider les faits. Il se peut qu'un joueur connaissant les Chimères pense immédiatement à cette solution. Le Gardien des Rêves peut l'autoriser à penser cela uniquement si le personnage a déjà, *effectivement*, rencontré une Chimère, ou s'il réussit un jet d'INTELLECT/Légendes à -8. De toute façon, c'est une fausse piste. Bref en tout état de fait, les voyageurs iront très certainement jeter un coup d'oeil à la tour - et ce d'autant plus que les villageois tenteront de les en dissuader, arguant l'exemple du précédent voyageur.

MOTZARTH

C'est le nom du précédent voyageur. Un jeune homme de trente ans, assez grand, blond, barbu, voyageant "pour le voyage", comme les personnages des joueurs. Motzarth est un haut-révant et en tant que tel toute histoire de magie l'intrigue. Il s'est donc rendu à la tour. Il a ins-

pecté le niveau d'accès, il est monté à l'étage supérieur; puis, ne trouvant pas d'autre escalier, il s'est demandé comment parvenir au niveau du sol. C'est alors qu'il a suspecté un passage secret dans un angle de la salle, une ancienne torchère étant le moyen de l'ouvrir. Prudent, toutefois, il a commencé par vouloir lancer une Détection d'Enchantement, se méfiant d'une *Griffe* ou de quelque piège du même genre. Hélas, affaibli en rêve, n'ayant rien récupéré la nuit précédente, il a rencontré dans les Terres Médiannes un gros *mangeur*... Tombé à zéro point de rêve, ils s'est écroulé endormi sous la torchère. Au moment où les voyageurs arrivent à Altik, il y sera déjà depuis deux jours et commencera à être faible. Le lendemain de l'arrivée des voyageurs, dès l'heure du Vaisseau, il commencera à perdre 1 point d'Endurance par heure, dû au manque d'eau. A zéro d'endurance, la perte sera en points de vie. (Voir règles page 50). Le problème de la faim est moins urgent. Si un voyageur tombe endormi à son tour, il regagnera son endurance grâce au sommeil, puis pourra supporter le manque d'eau pendant deux jours. Ensuite, même règle que pour Motzarth. On peut forcer un *endormi* à boire en réussissant un jet de DEXTERITE/Premiers Soins à zéro. La consommation d'eau d'un endormi peut se limiter à un demi-litre d'eau par jour. On ne peut pas le faire manger de force (la perfusion de glucose n'existe pas).

LA TOUR

C'est une construction assez massive, sans grâce, datant sans doute de la fin du Second Age. Il est probable qu'elle n'a pas dû toujours être là, solitaire, et qu'elle a dû faire partie d'un château plus important. Mais quand les Dragons se sont rendormis, après les bouleversements de la fin de l'âge, elle a fait partie du paysage - et elle en fait toujours partie, isolée au sommet d'une colline.

Akanardox était le dernier descendant de la famille qui l'occupait, à une époque correspondant approximativement à la fondation du village d'Altik.

Carrée, construite en pierre, extérieurement recouverte de mousses et de lichens noirâtres, la tour fait 8 mètres de côté sur 15 de haut. Elle ne se termine pas par une terrasse crénelée, mais par un toit à faible pente, couvert d'ardoise. La porte se trouve à 5 mètres de haut, dans le mur Ouest. On y accède par un escalier de bois. Aujourd'hui, la charpente en est complètement vermoulue et incapable de supporter un poids supérieur à 100 kilos. Les premières meurtrières, Nord et Sud, sont à 6 mètres de haut.

De fait, la tour possède 4 niveaux. Le niveau d'accès (1), qui est en fait le premier étage; le niveau supérieur (2) qui se trouve juste sous la charpente du toit; le niveau inférieur (0), qui correspond au rez-de-chaussée; et le niveau de cave (-1), non représenté sur le plan.

Tous les niveaux ont ces caractéristiques en commun: les murs ont une épaisseur de 1,5 mètre; les sols sont dallés; les plafonds sont des voûtes maçonnées, 5 mètres à la clé de voûte; au fond des alcôves, les fenêtres font 30 centimètres de large sur 2 mètres de haut, avec un seul battant de petits carreaux croisillonnés; les escaliers en colimaçon ont une largeur de 75 centimètres.

NIVEAU 1

La porte extérieure est aussi vermoulue que l'escalier. Les voyageurs la trouveront grande ouverte, pour déboucher sur une salle de pierre nue, sans aucun meuble, et fortement envahie de toiles d'araignée. Les fenêtres ont la plupart de leurs carreaux brisés; dans l'angle S-E se dresse un âtre depuis longtemps inutilisé (A). Pour seules décorations demeurent deux torchères de métal rouillé, l'une au centre du Mur Est, l'autre dans l'angle Sud-Ouest. Et sous cette dernière (S), gît le corps endormi de Motzarth. Des traces de pas dans la poussière témoignent encore de ses allées et venues.





Si les voyageurs l'examinent de près, ils se rendront compte que quoique faible, il n'est pas blessé. Il est simplement endormi; et rien ne pourra le réveiller. Ses armes (dague et épée longue) sont toujours au fourreau. En bandoulière, il porte une besace contenant des objets usuels : 12 pts de SUST, 2 bougies, 1 briquet à silex, 1 gobelet et une petite gamelle de fer étamé, une pipe en bois, de la ficelle, des chiffons, une bourse de 2 PA, 15 PB, 9 PE; et d'autres moins usuels : une bourse de 16 brins d'Ortigal Noir, une autre de 3 doses d'Herbe de Lune de qualité 6, une fiole d'encre, des plumes, et 4 feuilles de parchemin vierge. Un intellectuel, apparemment.

L'escalier dans l'angle N-E est parfaitement visible. Il monte au niveau 2. En ce qui concerne l'angle S-O, un jet de VUE/Maçonnerie à -2 permettra de soupçonner que la maçonnerie est mobile à cet endroit. La porte secrète (S) pivote en faisant tourner la torchère. Des voyageurs peuvent éventuellement découvrir le passage en manipulant la torchère au hasard. De l'autre côté, un étroit escalier s'enfonce dans le noir. Il mène au niveau 0.

NIVEAU 2

Semblable en décrépitude au niveau précédent, cette salle n'abrite plus que les restes d'un vieux lit à baldaquin (L). Au plafond, poutres et ardoises sont visibles par en dessous.

NIVEAU 0

Le bas de l'escalier obscur débouche sur un étroit réduit (1m sur 1,5 m) où donne une porte de bois ferré, avec une serrure. Cette porte est



en bon état de conservation. Les ferrures ne sont pas plates mais forgées en formes serpentes, telles de grands lézards. La poignée de la porte présente la forme d'un bec d'oiseau crochu. (De fait, ces détails sont juste destinés à intimider les personnages et les encourager à faire une détection d'Enchantement - à moins qu'ils ne se soient déjà résignés à ne plus tenter de lancer de sort). De toute façon, la porte n'est pas verrouillée.

L'intérieur croule sous la poussière et les toiles d'araignée. Au centre une table (T) supporte des ustensiles d'alchimie. Une fois récuré, le matériel encore utilisable peut former un laboratoire de niveau 4. La table est flanquée d'un

banc (B) et d'un fauteuil de bois sculpté (F). Le long des murs Sud et Est, des étagères (E) supportent des dizaines de fioles et de pots. Contre le mur Ouest se trouve un petit coffre (C), non loin de l'âtre (A). Dans l'angle opposé à la porte se trouve une seconde porte, fermée. Enfin, morceau de choix, l'épée en cours d'enchantement, engluée de la cauchemardesque entité, repose sur une paillasse de pierre (P) le long du mur Nord.

La seconde porte masque un dernier escalier, menant au niveau de la cave. Pièce de dimension semblable, quoique seulement haute de 3 mètres, la cave est vide et sans intérêt.

Les fioles et pots de l'étagère contiennent maintenant des substances impossibles à identifier, des résidus, des croûtes. Au choix du Gardien des Rêves, certaines d'entre elles peuvent être devenues des poisons (qu'il devra improviser).

Le coffre est verrouillé, difficulté -3. La clé qui se trouvait sur Akanardox a disparu depuis longtemps. Il ne contient que des livres et des parchemins (voir ci-après).

QUE FAIRE

Le moyen de réveiller Motzarth ou d'autres voyageurs endormis n'est pas très difficile. Il suffit de les transporter en dehors de la zone d'influence du Mangeur de Rêve, de façon à ce qu'ils puissent enfin récupérer au moins un point de rêve. Mais encore faut-il y songer et comprendre que l'influence de l'entité n'est pas illimitée.

Reste la question de la destruction du Mangeur de Rêve. Si un haut-rêvant possédant au minimum un niveau +3 en voie de Narcos, réussit un jet d'INTELLECT/Légendes à -10, il se souviendra avoir lu quelque chose à ce sujet, et dès lors pourra identifier l'entité pour ce qu'elle est, très exactement. (Répétons que ne peuvent tenter ce jet que ceux qui ont au moins +3 en Narcos). Qui plus est, le haut-rêvant se souviendra que le seul moyen de détruire le Mangeur de Rêve est de lui faire fumer de l'Herbe de Lune. Il y a en effet une différence entre les points de rêve qu'il peut accaparer si quelqu'un consomme de cette herbe dans son voisinage, et lui en faire consommer *directement*. Dans ce cas, une surdose pourra l'annihiler. Il faut lui faire "avalier" autant de points de rêve directement dus à l'Herbe de Lune qu'il en possède actuellement. Cela peut se faire en plusieurs étapes. Chaque point dû à l'Herbe de Lune annihile un point de rêve du Mangeur. Il ne peut en récupérer qu'en "mangeant".

Les voyageurs n'ont aucun moyen de savoir combien le Mangeur possède actuellement de points de rêve. De fait, il possède tous ceux qu'il a déjà "mangés" avant l'arrivée des voyageurs, à savoir 36. Mais tout point mangé aux voyageurs devra s'ajouter à ce nombre.

La difficulté consistera à trouver un moyen efficace de faire fumer de l'Herbe de Lune à l'entité désincarnée. De fait, il suffit qu'elle soit complètement enveloppée par la fumée. On peut l'entourer d'encensoirs brûlant de l'Herbe de Lune en repoussant la fumée dans sa direction au moyen de soufflets; on peut faire brûler de l'herbe dans une fiole, puis, dès que celle-ci est pleine de fumée, la jeter sur l'épée à la façon d'une grenade. Ce qui est impossible, c'est d'ingérer soi-même la fumée, puis de la recracher en direction de l'épée. Car dans ce cas, tout se passe comme si le haut-rêvant avait lui-même fumé.

Selon le procédé utilisé, c'est au Gardien des Rêves de juger s'il y a ou non déperdition. En cas de déperdition, une dose de qualité 4, par exemple, peut ne compter que pour 3 ou 2 points de rêve.

Si aucun voyageur ne réussit son jet de Légendes à -10, tout n'est pas pour autant perdu, à condition que Motzarth parvienne à être réveillé. Pour les besoins du scénario, on supposera qu'il réussira, lui, son jet de Légendes. Il pourra donc indiquer la façon de détruire le Mangeur de Rêve. Il va de soi que Motzarth sera reconnaissant aux voyageurs de l'avoir tiré d'affaire, et ne demandera qu'à se montrer amical et coopératif. Il possède un peu d'Herbe de Lune, mais en quantité insuffisante. Et il n'y en a pas au village. Très vraisemblablement, les voyageurs auront à aller en cueillir.

Les Crins de Neige sont une chaîne de montagne dont les plus hauts sommets culminent à 8000 mètres et plus. Les voyageurs n'auront pas besoin d'aller si haut, 2000 mètres suffisent. Mais par rapport à Altik, le voyage prendra au minimum 4 jours aller, et autant au retour. Cette expédition est entièrement laissée aux soins du Gardien des Rêves.

Elle peut n'être qu'une promenade ou se compliquer de dangers (Groins, Glous, etc...). Se rappeler que l'Herbe de Lune ne doit être cueillie que la nuit quand la lune l'éclaire directement. Sa force dépend de la phase actuelle de la lune (règles page 60).

L'ÉPÉE

L'épée d'Akanardox est du genre bâtarde. Elle est en acier, inertie 28. A son pommeau sont incrustées 2 gemmes bleues, toutes les deux de taille 4 et de pureté 7.

La première gemme contient 3 Ecailles de Résistance; la seconde était en attente de la G.E.N. spéciale.

1ère gemme	
Purifications	I6
Enchantements	G7,
	42 r dont 14 r actifs (2 ailes actives)
Permanence ***	G4
Autonomie ***	J6
Alliance	G5
Individualité	H5
Ecaille de Résistance ***	H3
	(3 fois), donne une résistance de 24
Maîtrise	non applicable

2ème gemme	
Purifications	I6
Enchantements	G7,
	35 r dont 7 r actifs (1 aile active)
Permanence ***	G4
Autonomie ***	J6
Alliance	G5
Individualité	H5
Maîtrise	-1

Note. La seconde gemme ne confère aucun pouvoir puisqu'aucune Ecaille n'a encore été posée. Actuellement, le seul avantage de l'épée est d'avoir 24 points de résistance. Toutefois, elle est prête à recevoir une Ecaille. Pour qu'un haut-rêvant de Narcos puisse la poser, il faut obligatoirement qu'il ait préalablement une connaissance exacte de tout ce qui a déjà été accompli sur l'épée. Cela implique une Lecture d'Aura Magique précise de toutes les cases concernées (I6, G7, G4, J6, G5, et H5). Il est probable que le haut-rêvant voudra la rendre plus efficace en lui conférant une Ecaille d'Efficacité. Mais se souvenir que, maintenant que le rituel de Permanence a été accompli, aucun point de rêve ne peut être rajouté à la gemme. Elle ne pourra toujours avoir qu'une seule aile active et donc une seule Ecaille d'Efficacité pour un bonus de +2 (Voir les précisions sur la voie de Narcos dans le Miroir n°8).

LES PARCHEMINS DU COFFRE

Le coffre contient trois livres et 9 parchemins couverts de symboles draconiques.

Livre 1, LE REGARD DES ETOILES, par Zulgar le Pointu.

Traité d'astrologie, Difficulté -3, Temps de lecture : 3 heures.

Livre 2, SCIENCE DES DOSAGES, par Klorür de Saudyome.

Traité d'Alchimie, Difficulté -4, Temps de lecture : 4 heures.

Livre 3, NOS ENNEMIES LES BETES, par Paranos le Moindre.

Traité de zoologie, Difficulté -1, Temps de lecture : 3 heures.

Pour tous ces livres, le temps de lecture est à multiplier par le F, T, INT. La difficulté s'applique au jet d'INTELLECT/Lire & Ecrire. Quand le livre est lu et compris, le lecteur doit jouer un jet d'INTELLECT avec comme difficulté son propre niveau dans la compétence considérée en inversant le signe. Si le lecteur a par exemple +3 en Alchimie, il tire son jet à -3; s'il a -8, il le joue à +8; zéro reste zéro. Si le jet échoue, cela signifie que le lecteur n'a rien appris qu'il ne connaissait déjà. S'il réussit, il gagne directement un niveau dans la compétence. Ces trois tomes,

épais, ont chacun un encombrement de 2.

Parchemins draconiques

ENCHANTEMENT, PERMANENCE, AUTONOMIE, PURIFICATION, ALLIANCE, INDIVIDUALITE, ECAILLE DE RESISTANCE, ECAILLE D'EFFICACITE, "RECHERCHE". Toutes ces formules, sauf "RECHERCHE", ont une difficulté du texte de -2 et sont sans bonus ni malus. (Appliquer les règles de lecture, Livre II, page 20). "RECHERCHE" a une difficulté de -4 et doit également être lu par Narcos. Arrivé au bout de la lecture, le lecteur comprendra qu'Akanardox recherchait une écaille extraordinaire mais que la recherche ne mène à rien. Il n'y a aucun moyen de trouver cette écaille.

MOTZARTH. né à l'heure de la Couronne, 32 ans. 1m82, 78 kg, cheveux blonds, yeux gris bleu.

TAILLE	12	VOLONTE	13	VIE	13
APPARENCE	12	INTELLECT	14	ENDURANCE	26
CONSTIT.	14	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	13	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	15	+dom	+1
DEXTERITE	12	CHANCE	10		
VUE	13	Mêlée	13		
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	12		
GOUT	09	Dérobée	11		

Epée longue	niv +4	init 10	+dom +4
Dague	niv +3	init 09	+dom +2
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (+1)
Esquive	niv +4		

Discretion +2/ Escalade +3/ Saut +3/ Se cacher +2/
Course +3/ Srv Ext +5/ Equitation +2/ Maçonnerie +1/
Premiers soins +2/ Srv Cité +3/ Srv Collines +5/
Srv Forêt +3/ Srv Marais 0/ Srv Montagnes +2/
Armurerie 0/ Natation +1/ Orfèvrerie -2/ Serrurerie -2/
Alchimie -1/ Astrologie +3/ Botanique +4/ Légendes +8/
Lire & Ecrire +4/ Médecine 0/ Zoologie +1/ Oniros +3/
Hypnos +2/ Narcos +5/

0	PONT IMMATERIEL (Pont) R-6 r6
0	METAL EN BOIS (collines) R-6 r4
0/H	SOMMEIL (Marais) R-4 r6
0/H/N	DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1
0/H/N	LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire et var) R-3 r3
0/N	ANNULATION DE MAGIE (var)
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+
N	PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU (Plaines) R-3 r1+
N	GUERISON DES MALADIES (Sanctuaire) R-6 r1+

Note. Le lendemain de l'arrivée des voyageurs à Altik, à l'heure du Vaisseau, Motzarth commencera à perdre 1 point d'endurance par heure dû à la déshydratation (règles de la soif, page 50). Son rêve actuel est évidemment à zéro.



Prochainement...

Hurllements

le jeu de l'initié

un jeu de rôle... différent

conçu par

Valérie et Jean luc BIZIEN

édité par

"Dragon Radieux"

*De l'an mille au XIXème siècle
une mystérieuse caravane
voyage à travers l'histoire de France...*

*...des lieux attirants,
des événements peu connus,
une ambiance singulière,
des aventures palpitantes,
des rencontres inhabituelles...*

Hurllements

*au centre de l'histoire...
votre personnage et son étrange destinée.*

Sortie février 89

*Tête de tirage, luxe, numérotée et dédiée,
vente en souscription*

Bon de commande page 89.





Un scénario pour l'Appel de Cthulhu écrit par Pascal Moens

**Ce'halie ep-ngh fl'hur g'harne fhtagn
ce'halie fhtagn ngh shudde-m'ell.
hai g'harne orr'e ep fl'hur,
shudde-m'ell ican-icanicas fl'hur orr'e g'harne.**

Ce scénario pour l'Appel De Cthulhu est prévu pour 5 à 6 joueurs ne connaissant pas ou peu le mythe, mais connaissant le système de jeu. L'action débute aux Etats-Unis, peu après la fin de la première guerre mondiale.

Introduction

Depuis bientôt un mois, un titre étrange s'imisce dans les journaux :

Une mine d'argent centre européenne ne produit plus !

On a épuisé l'argent de Tchécoslovaquie !

L'argent se raréfie !

Notre économie menacée par un envol des cours de l'argent !

L'article lui-même va des six colonnes au

simple encart. Nul ne sait très bien ce qu'il doit retirer de nouvelles aussi différentes. La seule chose sur laquelle tout le monde semble s'accorder est que, pour une raison mystérieuse, Kutna Hora, petite ville tchécoslovaque à 60 km de Prague, a cessé de produire, et donc d'exporter, le précieux métal.

Peut-être tout ceci n'est-il pas sans rapport avec la lettre reçue par les investigateurs. L'enveloppe porte le label très officiel de "Bureau d'Import Export de Matières Précieuses de New-York". Cet organisme discret tient la clé de tout un pan de l'économie américaine. Il manie en effet des milliers de tonnes de produits rares ou pré-

cieux ; achetant à vil prix les matières premières et revendant les substances purifiées avec de substantiels bénéfices.

Ils sont convoqués au bureau central pour une affaire "ne souffrant pas l'attente".

Ils seront reçus dans un bureau digne du Président lui-même. Derrière un titanesque bureau en acajou, un homme grand, blond et pansu les accueille. Dans un coin, derrière lui, un petit gars au teint jaune et aux lunettes épaisses d'un demi pouce s'accroche désespérément à un gros livre de comptes. Un troisième larron s'appuie contre un meuble et cure pensivement une pipe. Petit, élégant et souple, mais avec des cheveux foncés coupés en brosse et une cicatrice qui lui confèrent un air sévère.

On leur explique brièvement la situation. La fermeture, supposée, de la mine de Kutna Hora préoccupe grandement le service.

Pourquoi ? Car la fermeture d'un seul puits sans grande importance paraît suspecte. Elle peut signifier plusieurs choses :

- Un épuisement progressif de la veine d'argent en exploitation dans tout l'ouest du pays. Etant donné qu'elle fournit plus de 50 %

**Scénario
Concours
N°7**

du minerai acheté par les Etats-Unis, cette situation serait dramatique.

- Un revirement dans la politique du nouveau gouvernement à l'égard du "grand frère américain" ; revirement au profit de qui ? Voilà le problème.

- Une guerre civile se prépare dans ce nouvel état déchiré par les oppositions ethniques, empêchant l'exploitation dans les régions les plus agitées.

Bref, quelle que soit la vérité, le "Bureau" doit savoir afin de préparer une riposte éventuelle. Dans ce but, les joueurs seront envoyés sur place, accompagnés d'un agent du "Bureau", ils observeront les événements et rédigeront un rapport.

Bien évidemment, ce service n'est pas gratuit, et, en cas d'acceptation, une somme sera versée sur un compte bloqué au nom de chacun des joueurs.

Pourquoi eux ? Une certaine discrétion est souhaitée ; eux-mêmes ne sont pas connus à l'étranger.

Ils ont acquis une réputation d'efficacité. Ils sont faciles à renier en cas de problème diplomatique.

Un personnage influent les trouve gênants et veut s'en débarrasser quelques temps.

Henri Schreiser (voir PNJ) a travaillé plusieurs années dans ce pays et le connaît assez bien. Il n'est pas bavard mais compétent. On lui a confié une forte somme pour les menus frais du voyage et pour "museler" les fonctionnaires trop zélés. De lui-même il ne renseignera en rien les joueurs sur la mission et sur le pays qui les attend ; mais il répondra aussi bien que possible aux questions.

Les PJ auront donc tout le voyage pour se

faire une idée de l'ambiance : un pays ravagé par la "Grande Guerre" et par l'agitation civile ; où les pauvres pullulent à côté de quelques "seigneurs" qui ont su sauvegarder une fortune immense à travers la guerre. La Tchécoslovaquie est un tout nouveau pays formé juste après la guerre par la réunion des ethnies tchèques et slovaques. Celles-ci ont été engagées durant la guerre aux côtés de l'Autriche dont elles dépendaient encore. Mais, depuis longtemps opposées aux Autrichiens par des intérêts nationalistes, elles ont surtout subi le conflit. Ensuite, la joie de la libération passée, il a fallu faire face à une grave crise économique. Résultat, la misère règne en maîtresse absolue sur tout le pays. Il ne fait pas bon y montrer des signes d'aisance trop évidents. Comme, de plus, pour faire face à la situation, une milice impitoyable a été créée, l'ambiance générale est proche de la *paranoïa*.

La frontière est bien gardée, la fouille est minutieuse et la paperasserie interminable. Prévoyons quelques ennuis pour le transport d'armes, de tabac, d'alcool, de drogues, de journaux... Un éventuel moyen de transport sera entièrement démonté et remonté (avec les ennuis techniques que cela suppose). Il faut noter que le seul véhicule qu'on leur cédera à la frontière, c'est une mule ! *Et il reste 100 km à parcourir !*

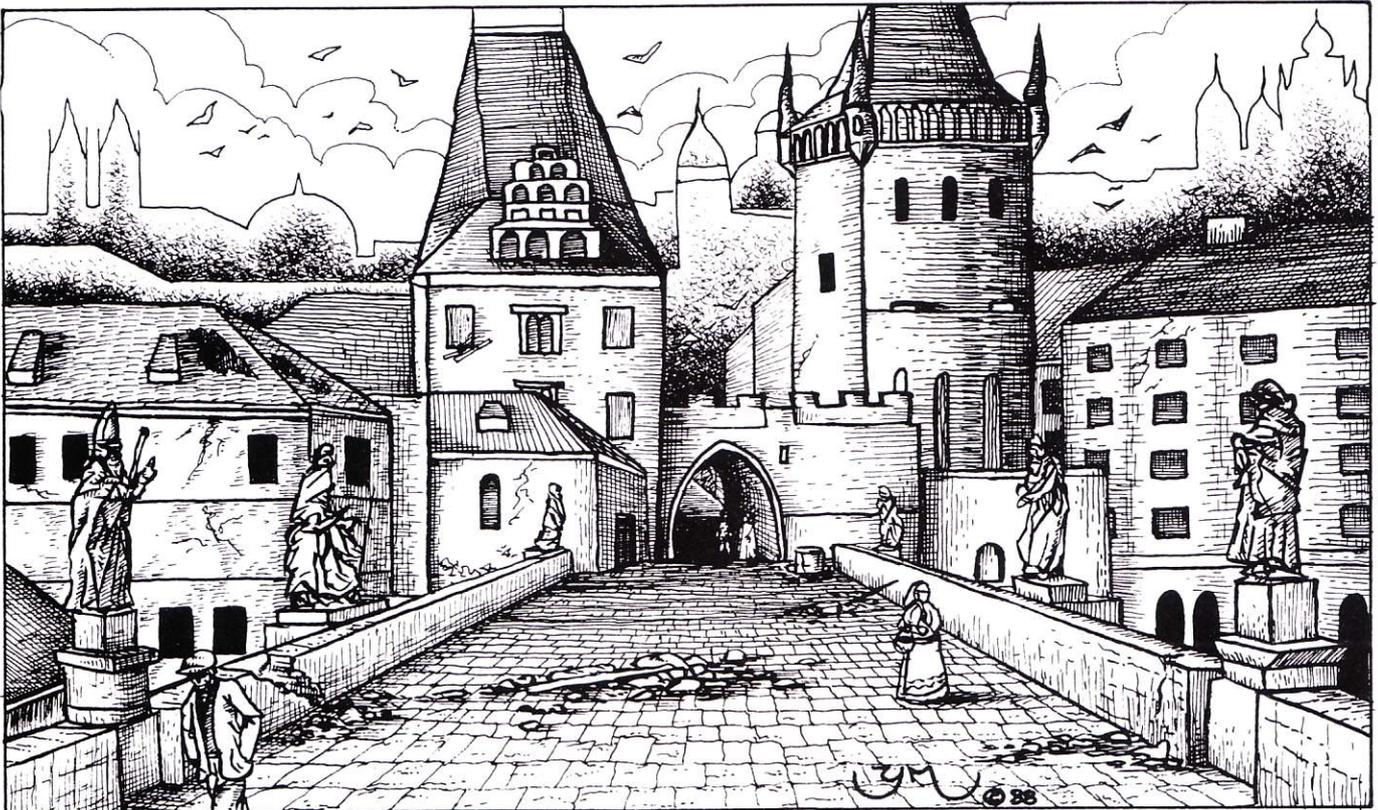
Prague : cette ville ne manquerait pas d'être superbe si d'innombrables ruines ne gâchaient l'ensemble. Inutile de préciser que la majeure partie des archives et pièces administratives a été détruite et que le reste n'est pas accessible au public.

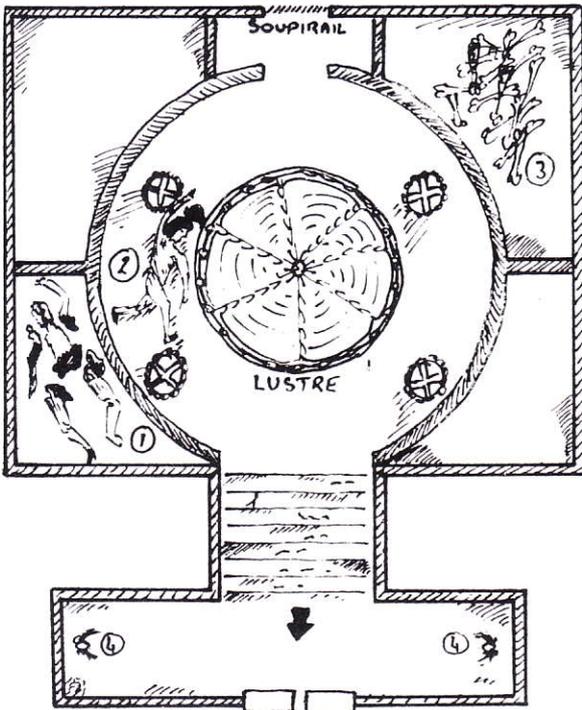
Toutefois, la bibliothèque et le "Bureau des mines" ont été épargnés. Pour se rendre à l'un ou à l'autre de ces endroits, on doit traverser la ville, ce qui n'est pas sans risques :

les rues ne sont qu'imparfaitement dégagées et ne permettent pas le passage d'une voiture. Or, à pied, on a 99 % de chances d'être assailli par 1d10 malheureux en quête d'espèces sonnantes et trébuchantes. Il manient tous le gourdin (30 à 40 %) et beaucoup sont très affaiblis. Une poignée de dollars les éloignera plus sûrement qu'un automatique. Henri s'opposera à l'utilisation d'armes à feu ; de plus, celles-ci attireront (1/10 même de nuit) 1d4 vigiles qui tirent sur tout suspect sans sommation (ils sont armés de 7,65, à 40 %, PV : 10-13). S'ils sont mêlés à une bagarre directe avec des vigiles, leur signalement sera diffusé avec la mention "dangereux" : 1d10/heure d'être repérés et signalés.

Bureau des Mines : un fonctionnaire réticent finira par ouvrir le registre où manquent les pages sur Kutna Hora. Il fera mine de ne rien savoir et les congédiera. Henri suppose qu'il en sait plus et demandera à un joueur adroit de lui pirater la ligne téléphonique (il a un petit écouteur). S'ils réussissent (grimper + élec), ils apprendront qu'ils sont signalés aux autorités qui viendront chercher le lendemain les papiers sur Kutna Hora. Ceux-ci sont tenus sous bonne garde dans un coffre du rez de chaussée. Henri leur signifiera qu'ils ont besoin de ces renseignements.

Les renseignements du coffre : une carte de Kutna-Hora avec les puits de mine et l'ordre dans lequel ils ont cessé de produire. Une liste de 23 mineurs disparus, de 15 mineurs "à interner d'urgence", de 182 mineurs refusant "même sous la menace" de reprendre le travail. Des chiffres d'extraction en baisse, une phrase laconique : "Tous les mineurs constatent et certifient de nouvelles veines taries et bizarrement creusées". Il y a également un ordre de mission pour un inspecteur des mines daté pour le jour même.





- ① corps de l'exorciste
- ② EUGENE
- ③ "pyramides" d'ossements
- ④ squelettes

Bibliothèque : elle ne contient *aucun* renseignement récent sur les mines (elle se trouve dans le château impérial). Le fonctionnaire a ordre de ne laisser passer *personne*, il est encore corrompible à ce moment.

Kutna Hora : la ville est *totalemtent isolée* du reste du pays (ni télégraphe, ni téléphone relié avec l'extérieur).

Les habitants, très superstitieux, s'enferment chez eux et prient tard. Ils sont complètement fermés aux étrangers depuis que "*le diable est descendu sur eux*". De nombreux crucifix ornent les portes. Seuls l'aubergiste et le curé se montreront accueillants, le premier pour les plumer, le second pour les aider... Et pourtant...

Que se passe-t-il exactement ?

De fervents adeptes d'un culte (voir suggestions) ont un besoin pressant d'argent natif dans un but non recommandable. Or, ce culte ne dispose pas des moyens pour se l'offrir. Conclusion, on va le prendre !

Pour cela, "ils" envoyèrent près des mines tchèques un *faux curé*. Il a éliminé le curé de l'endroit et a invoqué (sans les contrôler !!!) des **Chtonien**s pour lui extraire le précieux métal. Mais, désireux de s'assurer la participation des "p'tites bêtes", il a préalablement capturé *un de leurs œufs*. Ce sont donc des Chtonien furieux et vengeurs qui ont déferlé sur la mine.

Tous les huit jours, ils remontent le fruit de leurs recherches à la surface (dès la tombée de la nuit) et, sous la surveillance du prêtre, un Lloigor le prend en charge pour une destination inconnue... Entre

temps, le curé communique avec les chtonien par l'intermédiaire d'un *ex-mineur subjugué*. Il a pour mission de *surveiller* les chtonien et de leur *transmettre* les ordres. Le curé ne se doute pas que le mineur a été hypnotisé par les Chtonien qui s'en servent pour l'espionner également !

Afin de faciliter ses transactions, le curé s'est fait installer une *crypte secrète* sous l'église ; elle communique avec les galeries. Là se trouvent tous les renseignements (voir plans).

La mine : l'un des puits s'ouvre directement dans la ville. Il est entouré de baraquements de bois abandonnés, le tout cerné d'un haut mur et d'une solide grille

d'acier (fermée). Dans les baraques, il y a des lampes et des casques de mineurs, quelques piolets, une pompe à air, une pompe à eau, une génératrice abîmée mais réparable actionnant le tout.

L'ascenseur est manuel. Les *parois* sont fragiles et interdisent l'emploi d'*armes à feu*. Beaucoup de galeries se sont *déjà effondrées*.

Dans ce puits "travaillent" un chtonien adulte et deux petits.

Premier étage (humain) : odeur désagréable (5 % de nausées), bruits lointains et

rythmés, légères secousses toutes les 1/2 heures (les chtonien travaillent) 80 % de rencontrer l'inspecteur des mines. Il a rencontré les monstres et est devenu fou (voir Inspecteur).

Deuxième étage (humain/chtonien) : odeur fort perceptible (40 % de nausées et, si on a des nausées, jet de CON : évanouissement possible, mais bref). Les deux trous de chtonien laissent monter des bruits, presque des chants faits de mots et de sons qu'aucun humain ne pourrait émettre, entrecoupés de grands cris. Un géologue averti signalera que ce tronçon n'a pas été creusé par une méthode connue : le tunnel est lisse, dur et rond, brillant comme si la roche avait fondu !!! (DEX pour ne pas tomber).

Troisième étage (chtonien) : odeur abominable (jet de CON : évanouissement), chocs fréquents, litanies claires. 15 % de rencontrer un chtonien, 35 %/ joueur de voir l'ex-mineur qui vient aux informations (il retourne périodiquement à la crypte).

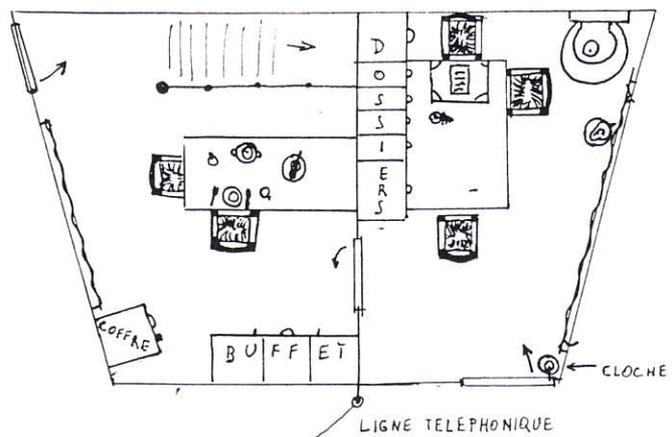
Les galeries suivent les principaux filons mais sont *agencées en dépit du bon sens* : c'est un miracle que certaines d'entre elles tiennent le coup.

Note : à deux endroits, sur les plans, il est inscrit humidité, cela signifie que l'eau suinte à cause d'une rivière souterraine toute proche, les parois qui retiennent l'eau sont fragiles...

L'argent natif est entassé (encore imparfaitement pur) dans une "salle" qu'un tunnel vertical fait communiquer avec l'extérieur. Les œufs (2) sont dans un creux et ressemblent à des perles de roche.

L'inspecteur des mines, Rudolf Kams, Tchéque (FOR 17, CON 15, TAI 16, 16 PV). Il erre dans la mine depuis qu'il a vu les chtonien ; complètement fou, *il a emporté un œuf* (dans sa veste, avec ses papiers) et l'a oublié. Il traîne une lampe de mineur brisée et se précipitera sur toute source lumineuse, l'entourant de son corps en prenant

BUREAU DES MINES





YM
© 88

la position fœtale. Il a les yeux exorbités et grogne comme un chien. Dans les grognements on comprend : "La nuit !... Si chaud... Les monstres ! Tuer ces créatures... de Satan ! NON ! Pas les tentacles ! Les sphères..." Il est évident que le malheureux vient de regarder un chtonien dans le blanc des pseudopodes ! Si on tente de le ramener à la raison, il essaiera de s'emparer d'une arme et de se suicider ! Dans sa folie, il a compris que les sphères sont des monstres en puissance, si on lui en montre, il essaiera de la fuir (SAN/1d6).

La crypte : taillée à même la pierre par les fousseurs, elle sert de repaire au curé. Elle contient : une cage aveugle (avec des mineurs en sale état : ils ont été torturés, SAN/1d4) ; bougies, encensoirs, statue d'"homme" assis (difforme, sans visage, tenant une coupe dans une main, l'autre main est tendue paume vers le haut), un chevalet soutenant un livre, un autel sculpté, des instruments de torture, un étrange panneau de bois ressemblant à une porte mais indestructible. Sur l'autel est sculpté "In vino veritas" (la vérité est dans le vin). Si on verse du vin dans la coupe de la statue, le crâne s'ouvre, découvrant un œuf, une pierre étoile (qui se désagrège quand on la prend) et, sur un papier "In hoc signo vinces" (avec ce signe tu vaincras). En fait, c'est le "laisser-passer" du curé face à ses irascibles aliénés. L'ouverture du crâne provoque, trente minutes plus tard, l'arrivée d'un chtonien animé de pensées meurtrières : il est donc urgent de partir !

Sur le panneau de bois : "In manus glorii" (dans la main la gloire). Si on appuie sur la main de la statue, le panneau s'ouvre, donnant sur un long escalier en spirale qui débouche dans la sacristie de l'église, derrière une tapisserie. La pièce est souvent vide et donne directement dans les jardins. Dans le livre, *Vladek Sodoh*, le faux curé, raconte ses déboires et ses victoires (Soyez inventifs ! Comment il a éliminé le vrai curé, comment il a appelé et maîtrisé les chtoniens, combien ils le haïssent et combien il admire leur puissance). Ils trouveront : "Des idiots sont venus, la mine aura raison d'eux, de toute façon, sans les écrits de la bibliothèque de Prague ils ne peuvent rien contre moi et les miens."

Note : pour la façade, le curé fait semblant de s'occuper du "malheureux" mineur, il donne aussi peu de messes que possible, incitant ses ouailles à se tenir éloignées de la mine et à se méfier des étrangers.

La population ne sait pas grand-chose sauf dans les quelques familles de mineurs. Mais les survivants n'ont rien vu ; ils ont senti et entendu : pour eux, le diable est là et il faut le fuir. Si possible, ils empêcheront les joueurs d'aller taquiner le Malin dans son trou. Les bâtiments autour du puits de mine sont tous abandonnés.

La bibliothèque

Note : en principe, les joueurs sont signalés, ils ont 10 % de chance par heure de se faire repérer et dénoncer s'ils se baladent dans l'enceinte du château impérial, endroit

grandiose, libre d'accès et en retrait, ce qui a pour effet (surtout en ces périodes de troubles) d'en éloigner passants, curieux et vigiles.

La bibliothèque elle-même est un ancien monastère dont seul le premier étage est



utilisé (avec les combles), le rez de chaussée devant, en principe, loger les archives de la ville.

Les ouvrages (450 000) sont principalement rangés dans deux immenses salles : la salle de théologie et la salle des sciences. Elle abrite de nombreux incunables et d'autres ouvrages très anciens.

Ils se heurteront au refus obstiné du fonctionnaire qui éconduit les visiteurs (en fait, celui-ci est possédé par un Lloigor : cette créature au service du curé avait pour mission d'empêcher qui que ce soit de s'intéresser de trop près aux ouvrages interdits de la bibliothèque, sans se découvrir ; il va donc attendre son heure pour la violence, voir plus loin).

Si on discute avec lui, le bruit attire sur les lieux un pensionnaire de la bibliothèque. Il intimera au fonctionnaire l'ordre de se taire et priera les joueurs de le suivre, parlant tchèque avec un fort accent français. Il se présentera comme **Eugène Hubeuret**, étudiant en littérature à Paris, venu ici afin d'écrire une thèse de doctorat en occultisme, cette bibliothèque étant bien documentée. Jusqu'ici, il n'a étudié que des ouvrages sans importance, c'est pour cela que le Lloigor l'a laissé en paix. Serviable, il est tout disposé à aider les joueurs.

S'ils ont une idée précise de ce qu'ils cherchent (description des monstres du culte...), il faudra 1d10 heures pour trouver deux ouvrages intéressants de *Vermis mysteriis Ludvig prinn*, en Latin, +12 au savoir, x3 multiplicateurs de sorts, -2d6 SAN.

"Des fousseurs et de leurs domaines", fascicule du XVème siècle, d'un auteur inconnu, en Grec antique, +2 au savoir, x1 multiplicateur de sorts, -1d4 SAN.

S'ils n'ont qu'une idée vague de ce qu'ils veulent, ou s'ils ne se confient pas à Eugène, il faudra une semaine pour trouver ces écrits. De plus, ces recherches seront peut-être vaines : en effet, le règlement stipule que nul ne peut consulter les ouvrages rares sans une dérogation du gouvernement tchèque. Dérogation qu'il faut des mois pour obtenir, à condition de disposer d'appuis importants !

Or Eugène dispose de ce document. Il fera volontiers les recherches pour les joueurs (cela se rattache d'ailleurs aux siennes).

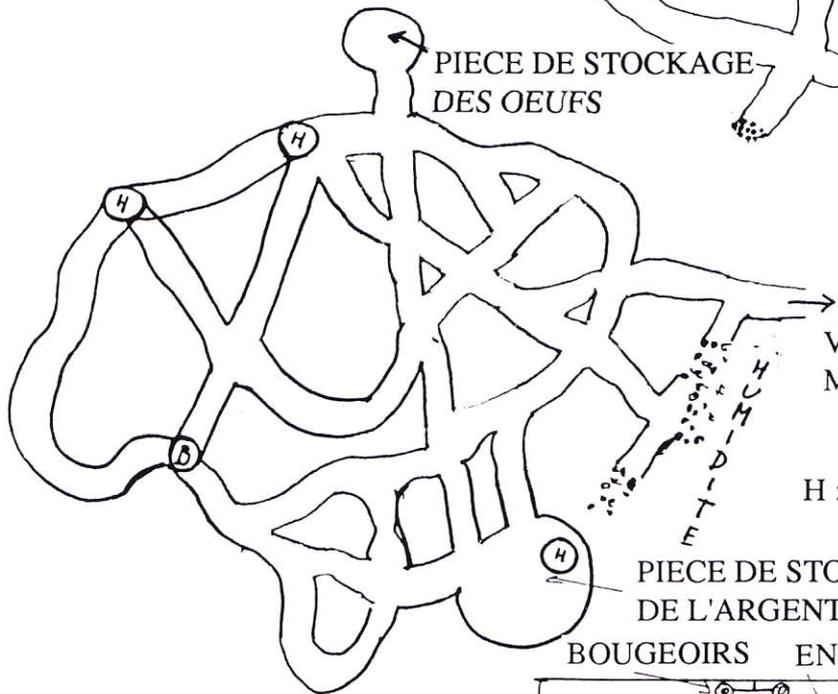
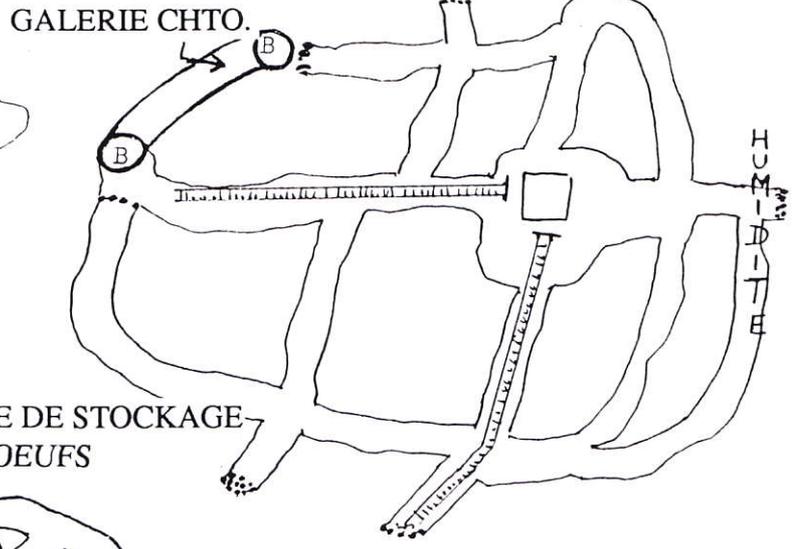
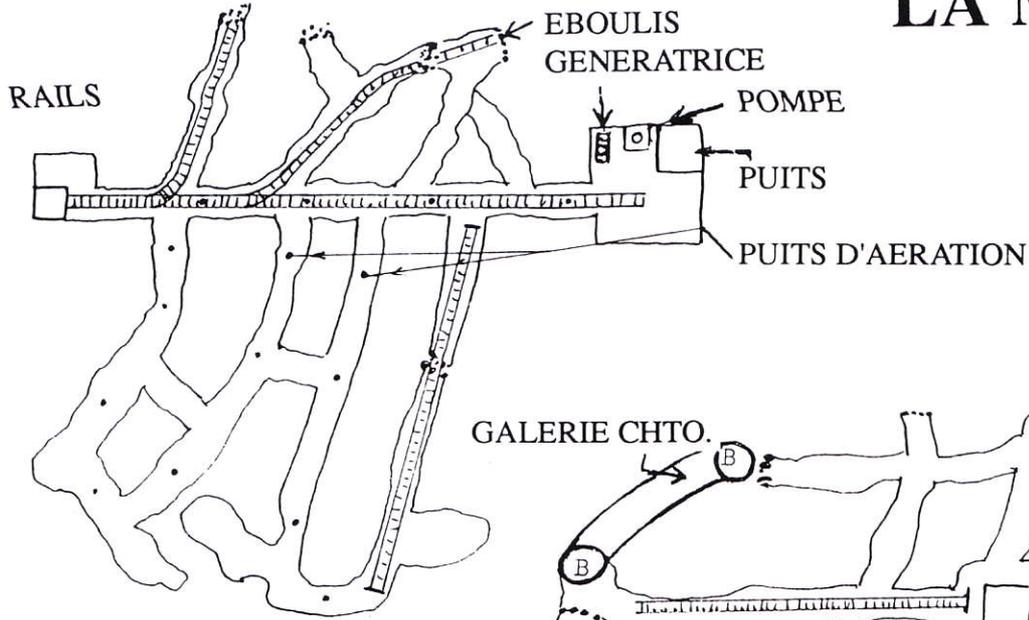
La traduction du texte prend du temps : 27 jours. Si les joueurs choisissent cette voie, il va falloir les occuper ou passer directement cette période. Toute autre voie étant laissée à la discrétion du Gardien.

Note : la salle des sciences (aussi appelée salle de philosophie) n'est pas seulement une salle pleine de livres, elle sert aussi d'exposition permanente de différents trésors "légus" par la royauté : sceaux, écussons, meubles, mappemondes, gravures... Elle donne sur de nombreuses petites pièces qu'on loue comme bureaux. Le seul bureau utilisé actuellement est celui d'Eugène ; c'est une pièce basse, poussiéreuse mais brillamment éclairée (elle servait jadis de cellule à un moine copiste).

Eugène vit pratiquement dans cette pièce, n'en sortant que pour aller dormir dans une autre aile du monastère.

Ses traductions avancent bien mais, au bout de 20 jours, il se heurte à une difficulté psychologique : il fait de plus en plus fréquemment des cauchemars de plus en plus abominables ! Ses études d'occultisme lui ont

LA MINE

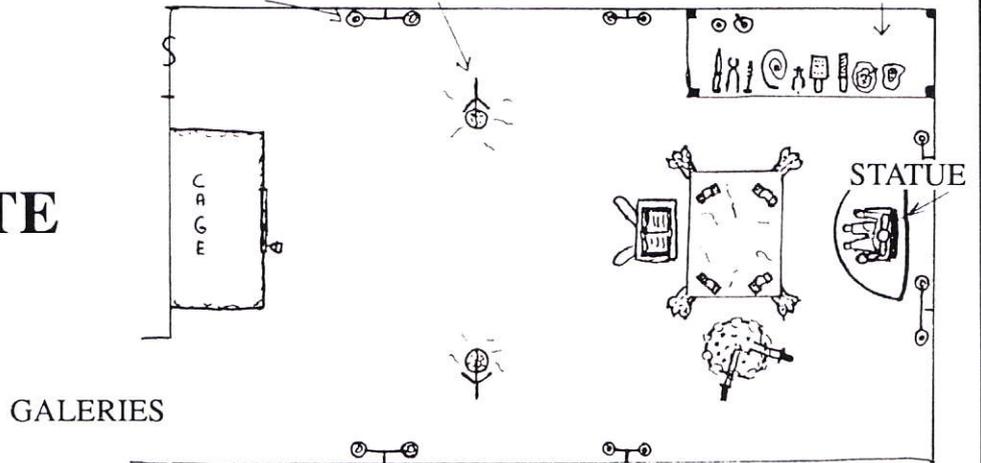


B : GALERIE DESCENDANTE

H : GALERIES MONTANTES

PIECE DE STOCKAGE DE L'ARGENT
BOUGEOIRS ENCENSOIRS (DONT DU VIN)
INSTRUMENTS DE TORTURE DIVERS (DONT DU VIN)

LA CRYPTTE



appris à ne pas se moquer de cela : pour lui, c'est un avertissement. Sentant le lièvre levé trop gros pour lui, mais peu décidé à abandonner, il a fait appel à un exorciste de sa connaissance pour l'épauler.

Le matin du 27ème jour, alors que les PJ attendent Eugène dans la salle de philosophie comme il les en a priés, Henri laisse trainer ses regards sur une énorme mappemonde en bois. Eugène sort de son bureau, un pâle sourire éclaire son visage miné par le manque de sommeil et l'angoisse des phénomènes qu'il a découverts récemment. Il lance pourtant, d'un ton académique qu'il veut moqueur : "XVIIème siècle, fabriquée en Ecosse par un maître-ébéniste pour le compte de l'empereur d'Autriche ; à la suite de la séparation de l'Autriche et de la Tchécoslovaquie, elle arrive ici." Il poursuit ensuite d'un ton normal : "D'ailleurs, cet objet aura sa part dans les révélations que je vais faire aujourd'hui". Avant qu'il ne puisse continuer, le "bibliothécaire" vient lui annoncer qu'on le demande au téléphone. Il apprend que l'exorciste est arrivé et qu'il les attend dans un lieu appelé **Sdlec Kostnice**, une chapelle très particulière à 20 km de Prague. Particulière, car tous les ornements de cette chapelle sont assemblés avec des os humains. C'est pour cela que l'exorciste a choisi ce lieu : les esprits y sont nombreux (on estime qu'il y a 50 000 squelettes utilisés dans les assemblages des lustres, guirlandes, bougeoirs, pyramides...).

Une voiture les y conduira. Ils stationneront devant une petite église entourée d'un important cimetière. Sur les marches du parvis, un grand vieillard les attend ; il a l'air contrarié et scandé d'une voix chevrotante mais forte : "Je vous avais dit seul, ces personnes n'ont pas à assister à notre entretien".

Si on insiste, il acceptera au plus un spectateur, et seulement si on a des arguments solides !

Les portes se refermeront derrière les intéressés.

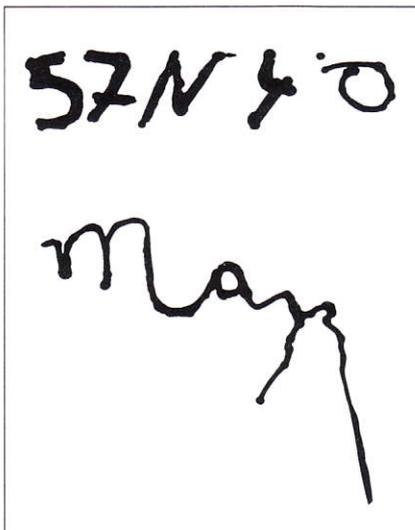
En fait : ce personnage est une illusion du Lloigor ! Le vrai exorciste gît à l'intérieur, dans une pyramide de fémurs, le crâne fracassé par trois squelettes animés par le monstre ! Son but est d'attirer Eugène pour le tuer, espérant ainsi couper court à ses recherches. Dès qu'il sera au milieu de la pièce, Eugène sera assailli par surprise par deux squelettes qui lui briseront le crâne pendant que l'éventuel spectateur recevra sur le crâne un mémorable coup de fémur. Le but recherché étant atteint, le Lloigor ne s'acharnera pas sur les joueurs. Le vieillard semblera se dissoudre dans les airs en éclatant de rire. Il va retourner à Prague à toute vitesse afin de détruire les notes du malheureux Eugène. Toutefois, la victime aura encore le temps d'écrire dans son sang : 57° N 4° O MAP..

Ce qui signifie qu'Eugène a pris la précaution de cacher les traductions les plus importantes dans une cavité de la grande mappemonde citée plus haut. Si quelqu'un

appuie sur le point 57° N 4° O (en Ecosse), un petit panneau de l'objet coulissera.

Note :

- Ceci n'est pas connu du Lloigor.
- L'inscription n'est pas très lisible.



Dans la cavité, il y a plusieurs papiers, tous de la main d'Eugène. **Le premier** explique pourquoi il a trouvé prudent de cacher le fruit de ses études : en effet, non seulement il a fait des rêves de plus en plus menaçants, mais il a reçu une menace physique directe quand une statuette à son effigie a été placée dans son bureau, un couteau dans le ventre. Quant à ce compartiment secret dans la mappemonde, il l'a découvert grâce à de vieilles lettres. Il exhorte aussi les joueurs à éliminer le mal qui se trame dans la région.

Le second papier comprend des mots étranges précédés de cette introduction :

"La formule suivante est censée faire fuir les créatures. Il suffit de lui faire face en prononçant les mots. Je n'ai pas fort confiance mais tous les moyens sont bons.

*PH'GLUI MLN'NAFH CTHULHU R'LYEH
WGAH'NAGL FHTAN BENADIR !
CARARKAU ! DEDOS ! CTHULHU !"*

Un troisième papier porte le dessin d'une étrange étoile à cinq branches identique à celle qui se trouve dans la tête de la statue, dans la crypte secrète.

Le reste des papiers contient des extraits de livres jugés intéressants. Voici l'essentiel, au MJ d'étoffer :

A propos du nom des créatures :

*Car il est dit que ces sombres fousseurs
Des abîmes les architectes,
Depuis toujours et à jamais,
Serviteurs et puissants alliés,
Seront craints et non vénérés
Sous le nom de CHTONIENS.*

Renseignements divers :

Les abominables révélations faites en rêve par Celui Qui N'Est Pas Mort montrent que des chtoniens il est le maître par domination du

*Fousseur d'en Bas.
Car Shude'Mell est le père et le seigneur
Le plus grand et le plus profond
La lave et le roc
Celui qui vit dans le magma...
"Ces fousseurs se servent de la chaleur du magma pour creuser leurs tunnels ronds, lisses et durs :
La chaleur leur est caresse
Le feu nourriture
Leur ennemi est le froid
Ils craignent par-dessus tout l'eau glacée
Et le signe des Anciens
Le contact du premier ne les affecte pas autant
Que la vue du second
Mais Elle les empêche de creuser !
Leur force est la terre ;
Elle est leur mère et leur patrie
Leur arme est le feu
Les deux sont leur domaine..
"La chose la plus merveilleuse chez ces êtres est la force de l'esprit, ils sont capables d'appeler à eux leurs victimes et de les écraser sans les toucher.*

Toutefois, avant de s'occuper de ces notes, ils auront une autre situation à analyser. En effet, à leur arrivée à la bibliothèque, le bureau du Français est ravagé par une violente explosion. *Le Lloigor travaille bien !* Les meubles, les livres, tout est la proie des flammes. La porte a été éparpillée en longs éclats dont un se trouve planté dans l'épaule du bibliothécaire ! *Voir "Lloigor" pour explications.*

Le malheureux semble mal en point, mais, avec des soins attentifs, il reprendra des forces. Quant à l'incendie, quelques seaux d'eau et couvertures en viendront à bout. Si on ne s'en occupe pas, il s'éteindra de lui-même en quelques heures - heureusement, car aucun pompier ne viendra, ce service n'ayant pas été réorganisé après la guerre.

Possibilités pour les joueurs

Des traductions, ils peuvent tirer plusieurs points :

- Ils disposent d'une **formule** (elle n'a que 15 % de fonctionner réellement, mais les chtoniens n'ont pas envie d'affronter quelqu'un disposant de pouvoirs, même faibles : ils fuiront donc, *sauf* si les joueurs ont sur eux un de leurs œufs !

- Ils savent que **l'eau les gêne**, or la rivière souterraine de la mine est facilement "éventrable" à la dynamite. Seulement, l'état des galeries nécessite que l'on soit loin lors de l'explosion ; seul le premier étage résistera partiellement.

- Ils savent que le **signe des Anciens** les blesse, à eux de spéculer sur ce fait.

Il est à noter, si ce n'est déjà fait, qu'ils peuvent jouer sur la haine des chtoniens pour le curé. Si ceux-ci récupèrent leur œuf, ils iront se faire pendre ailleurs après avoir récompensé le curé pour ses bons offices. De même, s'il arrive malheur à l'œuf : exit le curé ! Enfin, il est à noter que les chtoniens ne poursuivent pas les joueurs en dehors de la mine, même s'ils emportent un

œuf, tant que le curé sera vivant. En effet, celui-ci leur a promis de récupérer tout ce qu'on pourrait leur dérober. Ils n'ont pas confiance, mais se disent que cet œuf-là ne risque pas grand-chose et qu'il sera toujours temps de le récupérer plus tard. De plus, si le curé rompt ses engagements, ils auront une excuse pour entrer en conflit direct avec lui.

Bref, de toute façon, le sort du curé est réglé à plus ou moins longue échéance.

Le Lloigor (race supérieure de serviteurs). Cette entité, au service d'Ithaqua, est une énergie pensante et ressemble à un brouillard luminescent. Le Lloigor est capable d'utiliser sa propre énergie à différentes tâches. Chacune de ses manifestations est accompagnée par l'apparition d'une flaque d'eau bleu-vert (qu'il camouflera si possible).

Caractéristiques

POU : 6d6 (ici 24).
INT : 3d6+6 (ici 19).
Énergie : 10d6+10 (ici 58).

Déplacement selon le corps ou 30 m/round.
Armure : selon le corps mais invulnérable sous sa forme gazeuse.

Sorts : 1d3 ayant trait au vent (ici sans importance : au choix).

Pouvoirs : régénération 2 pts/round sans bouger !

Explosion : 10pts d'e par 20 kg ; distance indifférente.

Créer des hologrammes : 5 pts/mètre cube (mobile).

Animer les morts : 1 pt d'e par pv donné au corps.

Posséder un corps : pou contre pou ; si le Lloigor gagne, il absorbe l'énergie vitale de sa victime ainsi que ses souvenirs. Celle-ci meurt sur le coup, mais, pour empêcher le corps de disparaître, la créature doit lui donner 2 x

autant de pts d'e que la victime avait de PV. On considère ce nouveau total comme autant de PV. Ainsi, dans le cas qui nous occupe, il possède le bibliothécaire qui avait 12 PV ; soit 24 PV à lui donner !

Il abandonne momentanément ce corps pour s'occuper des joueurs (il peut le faire en lui laissant 1/6 des pts globaux ; ce corps restant inerte jusqu'à ré-intégration : ici 4).

Il anime trois squelettes à 10 PV : 30 pts.

Il crée une illusion : 5 pts.

Il crée une explosion : 15 pts ravagent le

bureau alors qu'il a oublié qu'il avait laissé son corps d'emprunt devant la porte !

Celui-ci se meurt ; le Lloigor perçoit la douleur et, instinctivement, regagne le corps pour compenser la perte d'énergie : ce petit exercice de haute voltige le laisse plus mort que vif (1 pt) !

Il est trop faible même pour se régénérer ! C'est lui que les joueurs vont (peut-être) soigner !!!

De toutes façons, cela refroidira ses ardeurs, il ne les importunera plus.

Il faut noter que son caractère réservé mais attentif deviendra, au fil des événements, franchement taciturne et anxieux.

Eugène Hubeuret : français (historien - littéraire).

FOR : 13, CON : 12, TAI : 13, DEX : 12, APP : 16, INT : 18, âge : 27 ans. bibliothèque : 75, histoire : 60, lire le latin : 65, lire le grec : 60, parler anglais : 50, parler tchèque : 20, psychologie : 45.

Poli et serviable, il sera très utile aux joueurs malgré son rôle bref.

Vladek Sodoh (serviteur)

FOR : 13, CON : 12, TAI : 17, DEX : 9, APP : 12, INT : 16, âge : 48 ans. Eloquence : 50, esquiver : 40, marchandage : 40, anglais : 30, Cthulhu : 30, premiers soins : 60, contacter et contrôler un Lloigor, contacter un chtonien, signe de Voor.

Il n'est en fait qu'un sous-fifre fanatique qu'on a doté de pouvoirs pour cette "mission de reconnaissance" ; en effet, par son intermédiaire, ses supérieurs tâtent le terrain pour une opération massive (d'où l'épilogue). Même capturé, il ne révélera rien car on lui a laissé croire qu'il dirigeait l'opération principale !

Les chtoniens : cf livre de règles avec un adulte et deux jeunes du deuxième stade.

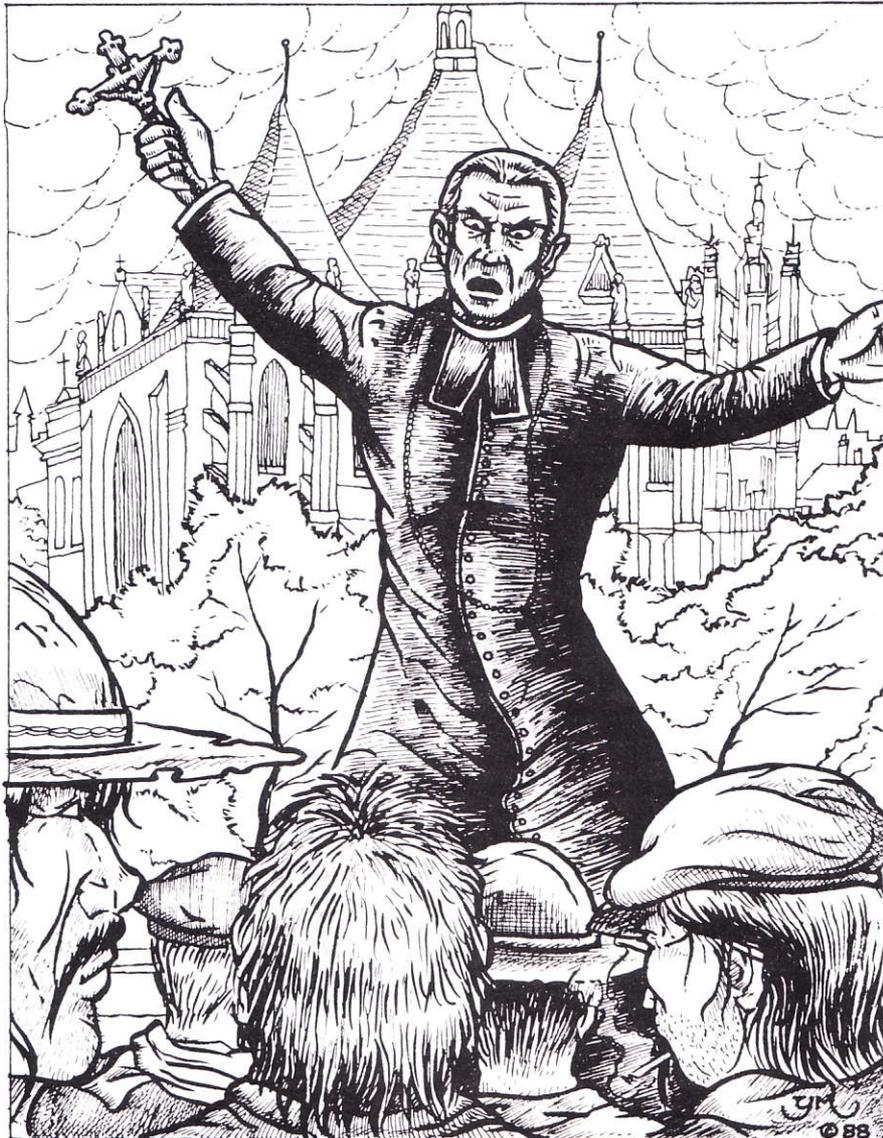
Epilogue

Où qu'ils soient, les chtoniens récupéreront les œufs dérobés. Sous le ciel bleu

des Etats-Unis, les blessures tant physiques que mentales se cicatrisent doucement. Seul reste le souvenir, aussi vif que les premiers jours. Même la somme rondelette du bureau pour le rapport ne peut guérir cela.

Et pourtant, le temps semble bien vouloir emporter ce cauchemar dans son flot.

Déjà l'affaire est classée, nul ne parle plus des terribles mines et de leurs menaces jusqu'au jour où... apparaît dans certaines revues spécialisées un entrefilet auquel personne ne prête attention...



PNJ : Henri Schreise (avocat-géologue)

FOR : 14, CON : 12, TAI : 11, DEX : 11, APP : 6, INT : 15, âge : 42 ans. Archéologie : 15, droit : 50, géologie : 60, russe : 25, tchèque : 70, slovaque : 50, allemand : 50, psychologie : 60, fusil : 83.

Il abandonne le droit à 29 ans pour exercer sa passion : la géologie. Lorsque la guerre éclate, il s'engage et devient vite un tireur d'élite. Après la guerre, il reste en Europe et exerce son boulot dans l'est, puis, 5 ans plus tard, rentre aux Etats-Unis.

"Cinq mines tchèques ferment leurs portes pour une raison inexplicable..."

Oui, ce sera dur d'oublier...

Suggestions

Le dieu qui a besoin d'argent n'a pas beaucoup d'importance dans le scénario ; toutefois, pour la satisfaction morale du MJ, ainsi que pour une quête éventuelle, Ithaqua semble tout indiqué. De cette manière, l'utilisation du Lloigor est pleinement justifiée.

Ce scénario est davantage prévu pour l'ambiance que pour la bagarre, n'hésitez donc pas à en rajouter ! Si possible, jouez dans une cave sombre et humide ; tout en vous

assistant d'effets sonores (glissements, cris, chants démoniaques).

Ce scénario est prévu pour 5 à 6 joueurs ne connaissant que peu le mythe (ou même pas du tout), mais habitués aux jeux de rôle (pour l'ambiance !). Il est des plus désagréables d'entendre un joueur lancer, à la vue des tunnels : "Vous bilez pas les enfants, je sais ce que c'est, j'ai d'ailleurs ici un excellent Gri-Gri anti-chthoniens, très efficace ; je vous parie que ce soir on fait de la soupe de vers !"

Les armes sont difficiles à trouver dans le pays ; la frontière est là pour "écumer" les surplus : ne les laissez pas se balader avec une mitrailleuse ! Quand on n'en a pas, on est moins tenté de s'en servir !

Faites-leur rédiger le rapport qu'ils vont devoir rendre et payez les au prorata de leur imagination (tout en considérant que les histoires de "bêtes-à-tentacules" ne sont pas très prisées.

MODULES "DERNIER-CERCLE"

Une collection d'aventures médiévales... vraiment fantastique !

LA CAVERNE OUBLIEE (niveau 3 à 5)

Le puissant Malacar a convoqué la fine fleur des aventuriers du royaume ! Ferez-vous partie de ceux-ci ? Entreprenrez-vous le voyage jusqu'aux Monts-Sous-La-Lune ? Réussirez-vous à ramener à Sphère le talisman disparu, méritant ainsi la gratitude du Roi ? 50 f

LES CLOCHES D'ERILDAN (niveau 4 à 6)

Dultur est assiégée ! Le barbare Lilith a massé ses hordes sous les murs de la capitale. Le seul espoir des défenseurs réside maintenant dans le succès de l'expédition que le magicien Grim'lawk a conduite dans le Nord. Mais celui-ci ne revient pas et l'inquiétude augmente d'heure en heure. Ferez-vous partie de l'expédition lancée à sa recherche ? Arriverez-vous à ramener vers Dultur l'armée oubliée dans la nuit des temps ? 50 f

LES CHEMINS DE MARBRE (niveau 1 à 3)

Tout commence dans le village de Lorendael. Chaque année, lors de la nuit du sacrifice, un adolescent est conduit dans le Vert, une plaine située au Nord du village. Au matin, on n'en retrouve nulle trace ! Après avoir élucidé ce mystère, aurez-vous le courage nécessaire pour aller au cœur de la terre voir ce qui se trame dans les gouffres de l'enfer ? 50 f

LE SECRET DE CANDELIARN (niveau 3 à 5)

Mais quelle est donc la cause des troubles dans le village d'Erruyn Hann ? Le tabac vient à manquer ! Quoi de plus simple que d'aller s'informer directement sur les lieux de production ? C'est en rendant ce service que vous prendrez contact avec les mystérieux habitants de la forêt de Candéliarn. 50 f

LE REPAIRE (niveau 1 à 3)

Pendant un temps, Karhivar, le puissant mage, a accordé un répit aux villageois et paysans... mais voici le moment qu'il choisit pour piller à nouveau les villages et asseoir sur eux sa domination. Il est temps de réagir ! Serez-vous les aventuriers qui, venus du désert, iront le défier dans son repaire ? 50 f

LA SEVE DE L'ESPRIT (niveau 5 à 7)

A la suite d'un naufrage, vous vous retrouvez dans le port d'Agara. La ville est devenue le centre d'un trafic de plantes hallucinogènes, organisée par un mystérieux personnage nommé Narcos. Saurez-vous résister au charme dangereux de la "sève de l'esprit" ? 50 f

PAYS DES VOLEURS (niveau 2 à 3)

Depuis trente ans, on n'entend plus guère parler du "pays des voleurs". Et l'on pense qu'il a été déserté. On raconte qu'un énorme trésor y serait encore caché. De nombreux aventuriers sont partis à sa recherche et bien peu sont revenus... 50 f

L'ILE DES MEOBS (niveau 2 à 3)

Un voyage banal peut parfois se terminer en naufrage sur une côte inconnue et hostile. Quand les éléments sont apaisés, il ne reste plus sur le rivage, du navire et de son équipage, que quelques débris épars et quelques aventuriers épuisés. Serez-vous parmi ceux-ci, et surtout saurez-vous triompher de l'hostilité des Méobs ? 50 f

LES BROUILLARDS DE TENROD (niveau 6 à 9)

Combien d'hommes sont tombés sur la route de la Cité d'Or ? Combien sont arrivés aux portes de ses temples ? Et de ceux qui ont eu l'audace d'y pénétrer, en est-il un seul qui ait revu le jour ? Il faut aujourd'hui que des aventuriers courageux aillent au bout de la route que tant d'autres ont suivie. 65 f

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

C.P. VILLE

Veillez me faire parvenir

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> La caverne oubliée | <input type="checkbox"/> Les chemins de marbre |
| <input type="checkbox"/> Le repaire | <input type="checkbox"/> Le pays des voleurs |
| <input type="checkbox"/> Les cloches d'Erildan | <input type="checkbox"/> Le secret de Candéliarn |
| <input type="checkbox"/> La sève de l'esprit | <input type="checkbox"/> L'île des Méobs |
| <input type="checkbox"/> Les brouillards de Tenrod | |

Port : 10 f pour une brochure, 15 f pour deux, 20 f pour trois, gratuit pour quatre et plus.

Offre spéciale : collection complète de neuf modules : 400 f, franco.

Montant total du règlement :..... Chèque à l'ordre de "Editions Dragon Radieux"

DIFFUSION : EDITIONS DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - 38510 MORESTEL

Vente en boutiques spécialisée ou par correspondance.



MYTHES ET LEGENDES

UN ESPACE TOUJOURS VIVANT !

Dans les salles
mises à votre disposition
venez participer à vos jeux favoris
et aux démonstrations
de peinture sur figurines.

TOUS LES PREMIERS SAMEDIS DU MOIS :

BOURSE AUX FIGURINES

A partir de Janvier
Compétition permanente
Guet-Apens
sur décors Miniathèque

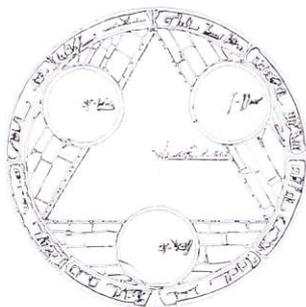
MYTHES ET LEGENDES

- * Jeux de Rôles français et étrangers
- * Boardgames
- * Jeux de simulation
- * Un choix de plus de 2 500 figurines !

MYTHES ET LEGENDES
6, RUE DE LA GARE - 94110 ARCUEIL
RER ARCUEIL-CACHAN Ligne B
☎ 46 64 80 99



© 1988, R. L. & R. B.



PRELUDE ET FUGUE EN REAH MAJEUR

SCENARIO POUR "EMPIRES & DYNASTIES"

de Patrick DURAND-PEYROLES

SYNOPSIS

Un homme âgé propose à un musicien un Tegelthan. La rareté de cet instrument, ainsi que le prix prohibitif d'un tel cadeau étonnent le musicien. La seule condition : l'instrument se trouve près de la ville de Mikol, dans la Mangorani, à plus de trois jours de voyage de Mangor, et il faut aller le chercher.

D'autres personnes semblent toutefois intéressées par cette affaire... notamment parmi les prêtres du Très-Saint-Temple de Mangor...

AVANT DE COMMENCER

Cette histoire a été créée dans le cadre de la Convention Romande de Jeux de Simulation (Helvetii) et jouée à Caen (Normandii), pour le tournoi dans le cadre du 1er Forum des Jeux.

Si vous désirez introduire cette aventure dans le cadre d'une campagne, avec un groupe de joueurs déjà constitué, cela ne posera aucun problème, à condition qu'un musicien soit présent. Dans le cas contraire, je vous conseille de prévoir l'introduction ci-dessous en préambule :

"La musique est un art très répandu parmi les gens du peuple. Depuis quelques jours, une troupe de baladins se trouve dans votre ville (ou village). Le spectacle qu'elle donne est de bonne qualité et vous l'avez déjà grandement apprécié. Ce soir vous décidez de vous rendre à la dernière représentation. La troupe doit en effet partir le lendemain et vous ne voulez en aucun cas manquer de revoir une dernière fois cette chanteuse à la voix enchanteresse..."

Une fois le spectacle et les ovations d'usage terminées, les gens de la troupe éteignent les torches. Un homme âgé s'entretient avec l'un des musiciens (un

flûtiste) que vous avez remarqué pour sa virtuosité quelques jours auparavant et avec lequel vous avez lié connaissance. La conversation dure une dizaine de minutes, puis l'homme, que vous ne connaissez pas, se retire et disparaît."

Les jeunes de la troupe ont remarqué votre présence assidue à leur spectacle et ont volontiers sympathisé (notamment le flûtiste, donc, et la fameuse chanteuse). Vous les retrouvez à la taverne. Au cours de la conversation, si vous interrogez le flûtiste au sujet du vieillard qui l'a abordé, il répondra volontiers. Si personne ne pose cette question (qui est indiscrete finalement !), un responsable de la troupe, venu se joindre à la tablée, la posera.

Le rôle du flûtiste est donc tenu par un PNJ dans cette option du scénario. Sinon, le rôle sera tenu par un PJ pré-tiré, ou par un personnage déjà créé, possédant une compétence en musique. En ce cas vous opterez pour l'introduction ci-dessous :

PRELUDE

Une étrange proposition... Voici quelques jours que la troupe donne un spectacle sur cette place de la ville de Mangor. Quelques spectateurs semblent apprécier votre musique, puisque trois ou quatre personnes viennent régulièrement vous écouter, assises à la terrasse d'une proche taverne. Petit à petit des relations se sont nouées, en discutant autour d'une chope de bière, entre mélomanes et artistes.

La troupe comporte une vingtaine de personnes, dont les parents du musicien (l'un des PJ). Son père, Avonos, s'occupe surtout de l'intendance et de l'organisation des spectacles. Sa mère, Avinia, est chanteuse. Avonos ne semble guère apprécier l'atmosphère tur-

bulente de la cité de Mangor, et n'a qu'une hâte, repartir en tournée dans la campagne.

Ce soir-là, la troupe se rend dans la taverne habituelle. Le groupe se trouve réuni sans doute pour la dernière fois, puisque le départ est fixé pour le lendemain. Le seul personnage qui apprécie la ville est le musicien et il a déjà exprimé son désir de rester plus longtemps ici, tenté par quelque aventure... Mais son père s'y oppose fermement. La troupe doit rester unie. Elle a toujours fonctionné ainsi depuis des générations, et même si les gains ne sont pas mirobolants, ils suffisent pour assurer la subsistance de tous.

Cette conversation dure une petite demi-heure, puis le père demande à son fils de ranger le matériel. Après ce travail routinier, il pourra retourner à la taverne, et prolonger la soirée avec ses amis.

Le rangement est simple : il suffit de replier une partie de l'estrade et de ranger les bancs. Le travail ne prendra qu'une demi-heure, et le personnage en a l'habitude. Pendant ce temps, le père monte dans son chariot pour finir de compter les recettes.

Alors que le personnage est en train de travailler, un vieillard s'approche de lui et lui demande : "Vous êtes bien le flûtiste de la troupe... J'ai beaucoup apprécié votre virtuosité... Je me nomme Akenan et je suis moi-même musicien... Mon âge m'empêche désormais de pratiquer mon art et je souhaiterais qu'un jeune prenne ma suite... J'ai une proposition à vous faire : je vous lègue mon instrument..."

La proposition est déjà étonnante... Lorsque le vieillard prononce le nom de l'instrument, le personnage sera encore plus surpris, surtout si le nom ne lui dit rien (ce qui

sera sans aucun doute vrai pour le joueur aussi !)

- Il s'agit d'un TEGELTHAN...
- Qu'est-ce qu'un Tegelthan ?
- Un Tegelthan est une flûte multiple, sur laquelle chaque note est jouée par un tube différent. L'instrument comporte ainsi plus de mille voix. Un ingénieux mécanisme permet de jouer plusieurs notes simultanément : l'instrument peut alors remplacer un orchestre... Le Tegelthan est volumineux et mesure près de quatre mètres de côté, une fois monté, et autant en hauteur... Si vous acceptez, il est à vous. Vous devez simplement aller le chercher et l'apporter ici. Si vous le souhaitez, je vous aiderai pour apprendre à vous en servir. Mais vous êtes un musicien de valeur et vous apprendrez vite !"

Evidemment, l'offre est alléchante... Après tout, le vieillard est convaincant et ce sentiment de respect envers un instrument de valeur se comprend chez les artistes.

Aussitôt l'accord conclu, le vieillard remet au musicien un plan griffonné et une clé. L'instrument se trouve dans la région de MIKOL (Mangorani), dans le village de Devanii. Il est entreposé dans une ferme. Avant de partir, le vieillard recommande de prendre le grand chariot, en désignant un des véhicules de la troupe. Puis il s'éloigne dans la pénombre. Avant de disparaître, il donne une dernière recommandation : "Nous nous retrouverons dans quinze jours, sur cette même place... Prenez soin des douze flûtes de façade... A bientôt !"

Il ne laissera pas le temps au personnage de demander plus d'explications. Celui-ci, certainement surpris et abasourdi par la proposition qui vient de lui être faite, doit terminer son travail puis revenir à l'auberge.

Le père ne tarde pas à rejoindre le groupe, l'air réjoui. La recette des deux derniers jours est doublée, et Davanos semble finalement décidé à prolonger son séjour dans cette ville si généreuse. Cela permettra de renflouer sérieusement les caisses. Le flûtiste fait alors part à ses compagnons des derniers événements. Dès que le mot de Tegelthan est prononcé, Davanos est stupéfait. Lui, il a déjà vu un tel instrument et peut dire ce qu'il en

pense ! Un Tegelthan coûte plusieurs centaines de millions de kerdos et on ne trouve ces instruments que dans les temples et les riches demeures... A Mangor, le seul Tegelthan connu officiellement est celui du Très-Saint-Temple, qui possède des dimensions titanesques, à la mesure du bâtiment d'ailleurs. Le legs de cet instrument est insolite. Il ne s'agit pas d'une vulgaire flûte ou d'une simple harpe... Il n'y a a priori aucune explication logique au cadeau d'Akenan, mis à part le fait que le musicien soit soucieux de la reprise de son instrument. De plus, il ne demande aucune contrepartie financière ! Il semble que, vu son âge, l'argent lui importe peu, et l'on peut admettre sa sincérité d'artiste. Mais pourquoi s'est-il adressé à un inconnu, sur une place publique ? Après tout, le personnage musicien ne jouit d'aucune célébrité et n'est certainement pas encore un grand virtuose...

Dans un premier temps, le père formulera de nombreuses objections, craignant une sombre escroquerie... Mais d'un autre côté la présence d'un tel instrument dans l'orchestre de la troupe renforcerait considérablement son prestige. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

La discussion durera certainement une bonne partie de la nuit. Finalement, le père acceptera l'idée "d'aller voir, avec le chariot, car finalement l'affaire vaut le coup... Cependant, ajoutera-t-il, soyez prudents et ne parlez de cette proposition à personne !"

A LA RECHERCHE D'UN MYSTERIEUX MUSICIEN

Qui est Akenan ? Aucune piste ne semble évidente. Le vieillard a disparu rapidement, et la nuit aidant... il lui était facile de se fondre dans l'obscurité. Si le PJ musicien a eu l'idée de le suivre, alors la discussion aura lieu après la scène suivante. Akenan, malgré son grand âge marche d'un pas alerte. Peut-être est-il plus jeune qu'il n'y paraît...

Akenan pénètre dans un immeuble du quartier de Akerna. L'édifice, jadis hôtel particulier d'un riche marchand, est désormais divisé en de nombreux logements et ateliers d'artisans. Le vieillard s'introduit dans un couloir obscur et grimpe un escalier. A ce moment, le suiveur perd sa trace. Où est passé Akenan ? Sur les

trois étages que comporte l'immeuble, il est impossible de deviner par où il est passé, et encore moins de fouiller ateliers et logements. De nombreuses portes fermées barrent les couloirs. L'escalier permet également, en descendant, d'accéder à une cave, mais là aussi, l'obscurité rend hasardeuse l'exploration des lieux. En cherchant bien, on pourra découvrir - trop tard ! - qu'une petite porte donne sur une cour intérieure et qu'une ruelle... Akenan a bel et bien disparu, et volontairement de surcroît.

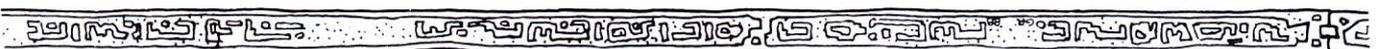
FUGUE

SUR LA ROUTE DE MIKOL

Dès le lendemain, le groupe se met en route, avec le plus gros chariot que possède la troupe. Les tracasseries administratives et financières commencent pour sortir de Mangor. Contrôle du chariot et paiement des droits de passage du bac qui s'élèvent à 100 Kerdos... Puis la traversée se fait sans encombre jusqu'à la ville de Aren, sur le continent. De là, partent les grandes voies impériales qui vont jusqu'à Phéarys. Ces routes, très fréquentées, sont larges d'une quinzaine de mètres. Le groupe croisera de nombreux convois marchands, des troupes de soldats, dont la marche est rythmée par des chants guerriers ou paillardes, des voyageurs solitaires, des paysans se rendant aux champs...

Le soir venu, le groupe entre dans une petite ville. Une auberge semble attirer beaucoup de monde, si l'on juge de sa qualité par le nombre de chariots stationnés à proximité. La salle est comble. Un serveur indiquera aux personnages l'une des dernières tables libres. Le prix pour le repas et la nuit est effectivement correct (environ 20 krd par personne, ce qui est honnête !). Le seul problème est qu'il n'y a plus aucune chambre disponible pour l'instant. L'aubergiste dit qu'il va faire un effort, mais il faut attendre la fin du repas. Le musicien pourra offrir ses services, et l'aubergiste acceptera. Il veut toutefois, selon la coutume, que l'on demande l'autorisation à "ces gens du Temple". Ainsi désigne-t-il un groupe de cinq prêtres mangorii, attablés à proximité des personnages.

Lorsque le personnage musicien s'approchera de la table voisine, il



entendra, involontairement, la phrase suivante : "... faut surtout prendre des précautions pour les douze qui sont... Que voulez-vous ?" dit soudainement celui qui parlait en se tournant vers le PJ (un jet sous VUE permettra de remarquer de plus que son regard s'est figé un bref instant, dévisageant le musicien). La conversation cesse jusqu'à ce que le flûtiste se soit éloigné. Au bout de cinq minutes, les prêtres se lèvent, adressent quelques mots à l'aubergiste, puis quittent l'établissement. Si on les suit (discrètement), on remarquera qu'ils se dirigent vers un chariot, gardé

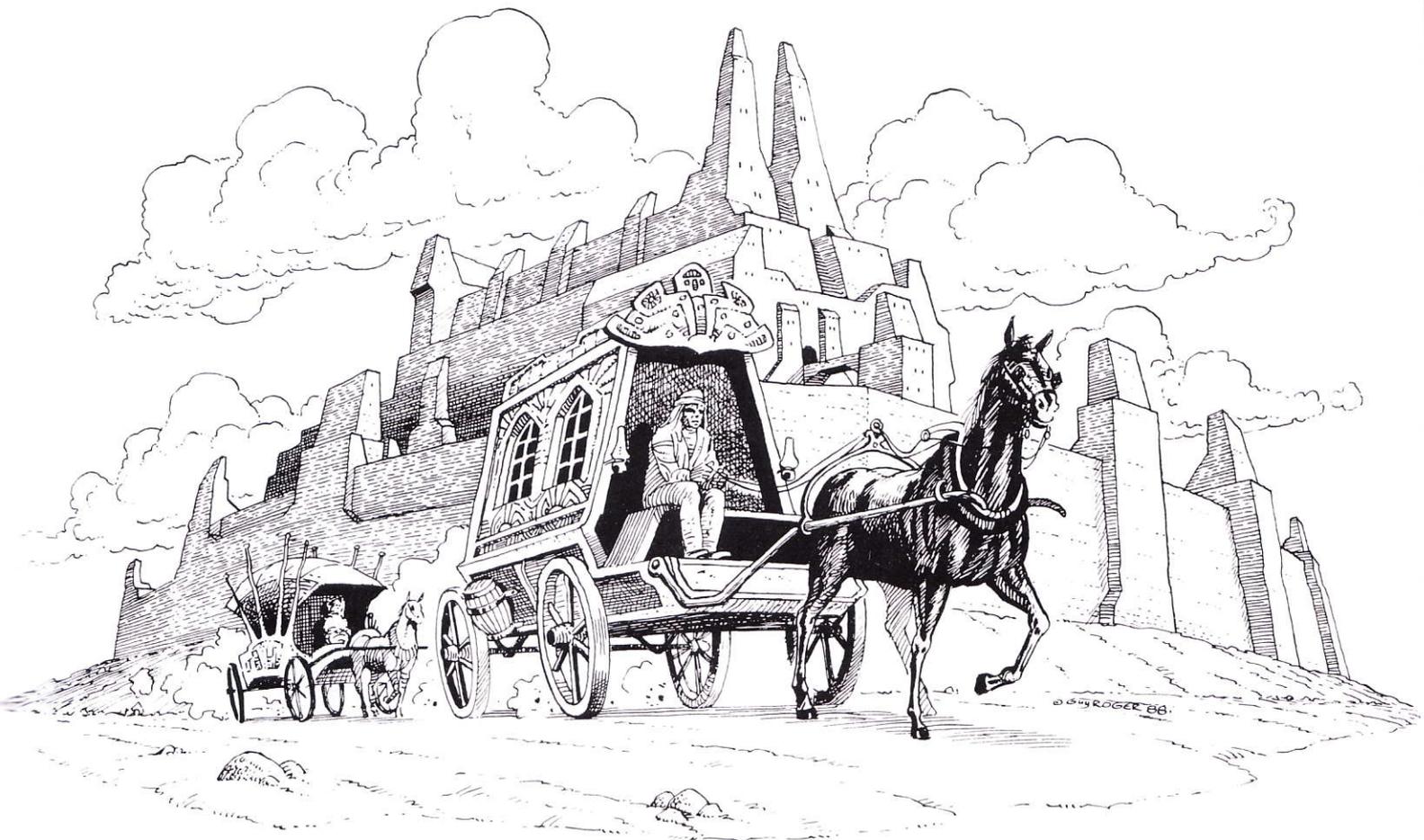
Vous deux, retournez à Mangor et ramenez le grand chariot. Ne perdez pas de temps ! Les soldats tentent d'émettre quelques objections : *"les chevaux sont fatigués... nous n'avons pas d'ordre... bref l'ambiance n'est pas très cordiale !"*

L'aubergiste, très fier, viendra trouver les personnages, et leur annoncera que, par chance, une chambre vient de se libérer soudainement ! Si les personnages avaient encore quelques doutes sur la réalité du départ des prêtres...

Le voyage continue... La lourdeur

s'occuper de leur cas et examine lui-même le chariot, avant qu'ils puissent repartir. Prétexe donné pour toutes ces tracasseries : il y a eu de nombreux vols de chariots dans la région... Une écoute discrète du gradé donnant des ordres à ses sbires permettra d'entendre : *"c'est bon, ils ont suffisamment perdu de temps. Laissez les repartir, mais ouvrez l'oeil !"*

Le lendemain, autre barrage, mais là, le prétexe invoqué est différent : *"le pont est coupé, vous devez emprunter cette route..."* (si les personnages réussissent d'une façon quelconque à s'approcher



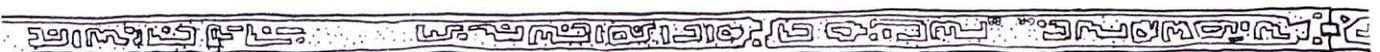
par des soldats. Ils parlementent quelques minutes avec l'escorte (les propos échangés paraissent quelque peu "vifs"), puis montent dans le chariot qui s'ébranle et reprend la grande route. Deux soldats restent sur place pour s'occuper de seller les chevaux n'appartenant pas à l'attelage.

Un personnage habitué à l'espionnage pourra tenter de s'approcher des prêtres durant leur conversation avec les soldats. Il n'entendra que ceci : *"nous devons partir immédiatement..."*

du chariot ne permet guère d'excès de vitesse et les contrôles de routine par des patrouilles sont relativement nombreux. Bref, tout cela fait perdre un temps précieux. Pendant la journée, à l'approche d'une grande ville, les voyageurs sont arrêtés par un nouveau barrage, et subissent un contrôle beaucoup plus sérieux cette fois : *"A qui appartient ce chariot ? Où allez-vous ? Qu'allez-vous y faire ?... etc..."* Ne parlez en aucun cas du Tegelthan. Les personnages attendront pendant deux heures qu'un gradé vienne

du cours d'eau, ils s'apercevront bien entendu que tout cela est faux... !

Le voyage touche à sa fin. La ville de Mikol n'est plus très éloignée, mais la nuit tombe... la dernière sur ce trajet aller. L'obscurité devient dense et le trafic cesse peu à peu sur la route. Derrière le chariot une lueur apparaît à l'horizon, puis se rapproche rapidement. Compte tenu de son intensité, il s'agit plus que d'une simple torche. Y a-t-il un danger ? Le groupe aura éventuellement le temps de se précipi-



ter sur le bord de la route, et de cacher le chariot dans un bosquet. Au bout d'un instant très bref se produit un événement surprenant : un chariot passe à vive allure devant le groupe ébahi, en rugissant et en soulevant un nuage de poussière. L'engin se déplace à la vitesse d'un cheval au galop. Malgré l'obscurité on peut apercevoir facilement la silhouette de cet étrange attelage : il y a en réalité deux chariots. Le premier porte la lumière et produit un fort ronronnement, le second, plus imposant est tiré par le premier. Et le premier est tiré par... rien !

Lorsque le groupe arrive pendant la nuit à Mikol, quelques personnes parlent encore du passage du chariot mystérieux. Il semblerait, d'après les témoignages, que celui-ci se dirigeait vers l'Est. Le village de Devanii est situé, quant à lui, vers le nord, à une trentaine de kilomètres de Mikol.

Le séjour à Mikol ne permettra pas d'obtenir de renseignements complémentaires. L'heure avancée de la nuit a sérieusement limité le nombre de témoins. Peut-être est-ce ce que voulaient ses mystérieux conducteurs ?

La route menant à Devanii est calme. A l'entrée du village, deux cent mètres avant celui-ci, pour être précis, se dresse une ferme assez imposante. Son architecture est typique du Shübermanii : bâtiments de forme carrée, et peu d'ouvertures sur l'extérieur, hormis la grande porte qui est fermée. L'endroit est calme, mais la proximité de la route et du village peut poser quelques problèmes. Il est possible, toutefois, de garer le chariot le long des bâtiments.

La porte ne résistera pas longtemps, surtout si le personnage musicien essaie la clé. La lourde porte grince. Derrière, on peut découvrir la grande cour entourée d'arcades. Au fond, se dresse l'habitation, fermée, avec de part et d'autres, des bâtiments divers, granges, étables et ateliers. Sous les arcades, un chariot est entreposé, ainsi que de nombreux outils agricole. La ferme donne l'impression d'être complètement abandonnée, bien que les constructions soient en bon état.

Toutes les portes sont bloquées, soit par des serrures, soit par des barres de bois. La fouille des bâtiments durera au moins une bonne

heure. Au bout de quatre heures, le chariot des prêtres passera devant la ferme. Après un temps d'hésitation, il fera soudainement demi-tour et reculera jusqu'à la grande porte. Les soldats n'hésiteront pas à la faire sauter à l'aide d'arbalètes Rogerii (voir Anashiva Reahna n°1). La porte explosera sans résister. Mais avant nous allons explorer un peu la ferme :

- La partie habitation est quasiment vide. Quelques meubles modestes et en mauvais état ne recèlent aucun indice important. On trouvera aussi dans la cuisine quelques ustensiles sans valeur.

- Les étables sont également vides. Il reste de la paille et du fourrage dans les mangeoires. La forte odeur qui règne prouve que ces étables servent encore de temps à autre. Le sol est dallé.

- La grange qui se trouve à droite de l'entrée (lorsqu'on pénètre dans la cour) contient des réserves de fourrage. Dans un râtelier, on trouvera aussi des outils agricoles. Dans un recoin, une vingtaine de caisses sont empilées. Elles sont toutes de taille inégale et comportent des symboles différents, peints en blanc sur l'un de leurs côtés. C'est dans ces caisses que se trouve le Tegelthan, entièrement démonté. Une caisse est plus particulièrement décorée que les autres : elle contient douze tuyaux en bois, finement ornés.

Il est certain qu'un tour de garde sera organisé à l'extérieur. Le (ou les) personnage(s) affecté(s) à cette tâche pourra signaler de temps à autre des passages sur la route. Rien de bien alarmant. Au bout de trois heures, une lueur indiquant l'arrivée du fameux chariot sera visible à l'horizon...

Que se passera-t-il dès que les prêtres arriveront sur place ? Nous l'avons vu plus haut, ils n'hésiteront pas à défoncer la porte pour aller plus vite et pénétreront en force pour fouiller les lieux.

Il est impossible de déterminer la conduite qu'adopteront les PJ. S'ils séjournent trop longtemps sur les lieux, le MJ devra régler un combat meurtrier et inévitable : les soldats ont pour ordre d'éliminer les "témoins gênants" ! Il y a 5 prêtres et 5 soldats et voici quelle sera leur conduite : dans un premier temps les soldats seront occupés à fouiller. Les prêtres resteront sur le chariot et refuseront de descendre, sauf si les soldats insistent.. Les caisses seront trouvées rapide-

ment, surtout si les personnages ont déjà déblayé le terrain. Cependant, seule la caisse décorée semblera intéresser les prêtres (celle qui contient les douze tuyaux... Douze ??? Rappelez-vous la conversation dans l'auberge !). Dès que la caisse sera repérée, elle sera embarquée et les prêtres feront aussitôt démarrer leur engin sans oublier les soldats !

Si les personnages ont eu l'idée de prendre la caisse en question (avec les autres parties de l'instrument éventuellement), les prêtres et les soldats fouilleront plus longtemps, mais ils s'apercevront rapidement (une demi-heure environ) qu'ils ont été devancés. Ils repartiront immédiatement vers Mangor, en espérant bloquer l'entrée de la ville et organiser les contrôles adéquats.

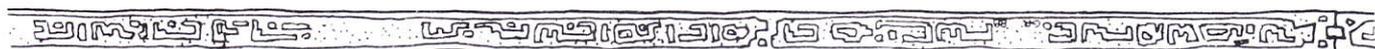
Pour les personnages, vous l'avez compris, il s'agit d'une véritable course contre la montre. Ils commenceront à comprendre que le véritable enjeu de l'affaire ne les concerne pas, mais qu'ils sont pris dans un train infernal dont ils ne peuvent plus sortir pour l'instant. L'enjeu de cette course-poursuite est la caisse contenant les douze tuyaux. Ces derniers mesurent jusqu'à deux mètres environ pour le plus long d'entre eux. La caisse ne peut se porter qu'à deux et elle n'est pas discrète... Si les personnages veulent entrer dans la ville de Mangor, ils devront imaginer un moyen de passer ces tuyaux.

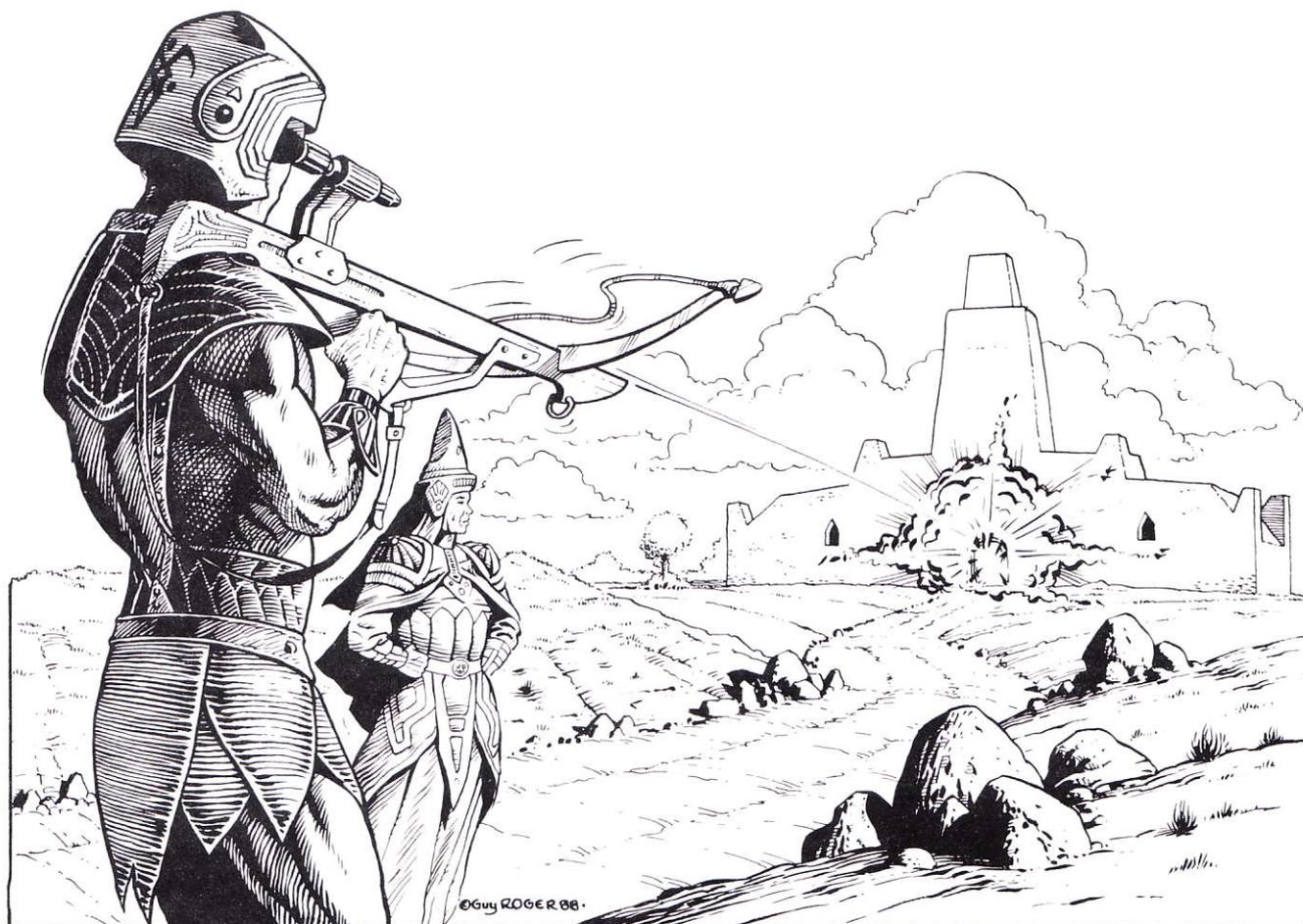
Les patrouilles militaires sont renforcées et fouillent en priorité les chariots... Par contre, une fois que les personnages auront rejoint la troupe des baladins, il leur sera facile de cacher les fameux tuyaux.

FINAL

Voici brièvement présenté le cadre et les événements de cette aventure. Il est ici impossible de prévoir les réactions des joueurs face à tel ou tel événement et l'art du MJ se mesurera aussi à sa faculté d'improviser et d'imaginer les situations diverses que peut engendrer cette histoire.

Cette dernière a d'ailleurs été conçue pour que le MJ puisse s'investir pleinement dans l'interprétation du rôle des différents PNJ (celui du père, du vieillard, et des nombreux soldats). La durée de la partie est estimée à 4 heures environ, hors création des personnages.





QUELQUES EXPLICATIONS

Vous êtes sans doute curieux de connaître les motivations des uns et des autres, ainsi que la cause de toute cette agitation soudaine...

Le Tegelthan proposé par Akenan le vieillard est bien réel et représente une valeur inestimable. Il fut autrefois installé dans un temple, puis, lorsque le bâtiment fut détruit, mis à l'abri chez un nasher-man. Ce dernier, à sa mort, le légua à un jeune musicien particulièrement prometteur, qui n'était autre que Akenan. Les douze tuyaux de façade, non reliés au mécanisme, étaient donc muets. Ce fait intrigua le musicien et il se mit au travail pour les raccorder. Il suffisait d'installer des "porte-vent", sortes de raccords en plomb pour que l'air puisse les faire parler. Les effets étranges produits par son montage inquiétèrent alors Akenan, qui décida d'en parler au prêtre de son village. Le religieux ordonna le démontage de l'instrument et son transfert à Mangor...

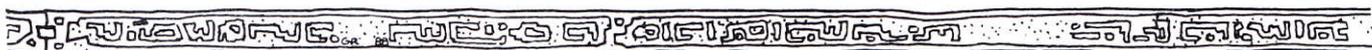
Akenan ne comprit pas la hâte soudaine du prêtre et estima la décision injuste et inexplicable. Il s'agissait carrément d'un vol à ses yeux ! L'instrument ne parvint

jamais à Mangor, mais demeura enfermé dans ses caisses durant plus de 40 ans, le prêtre ayant disparu peu de temps après ces événements. Akenan cacha l'instrument dans la ferme de ses parents et il y resta jusqu'à l'époque où se situe la présente histoire. Durant tout ce temps, Akenan enquêta pour essayer de comprendre l'étrange pouvoir de son instrument, et il alla notamment consulter les grandes bibliothèques de Mangor. En parcourant les vieux grimoires, le musicien apprit certains faits, et jugea soudainement qu'il était finalement préférable de rapporter les 12 tuyaux à Mangor, afin de les soumettre à des études plus poussées. La ferme de Devanii n'était pas un lieu assez tranquille. La ville, par son immensité, permettait plus facilement d'être discret.

Les prêtres de Mangor, informés à l'époque par leur homologue de Devanii, n'abandonnèrent pas cette affaire non plus. Ils surveillaient Akenan depuis longtemps, et furent informés de la démarche qu'il avait effectuée auprès du groupe.

Le Tegelthan est un instrument rare

dans l'Empire, en raison de la complexité de sa fabrication. Il s'agit d'un orgue entièrement construit en bois. On ne trouve cet instrument que dans les temples importants et les demeures fortunées. Si le Tegelthan de Akenan est ancien - il est vieux de trois siècles - les douze fameux tuyaux remontent à une époque encore plus reculée. La tradition rapporte en effet que ces tuyaux, taillés dans des branches de Vihanier, l'arbre mythologique des Hu-Livanii (voir Légende des Temps Gris) proviendraient d'une Vihana... Ces tuyaux seraient alors vieux de 50 000 ans ! Le vihanier possède un bois impu-tescible et léger, très sensible aux vibrations. Il a le pouvoir de faire léviter les fameuses vihanas. On comprend l'intérêt soudain des prêtres pour la musique d'orgue !



SCENARIO WARHAMMER JEU DE ROLE FANTASTIQUE



Une place au soleil...

Fabrice Colin

Si des aventuriers sans le sou sont abordés par un pirate à l'air enjoué qui leur propose de faire fortune par un biais totalement illégal, ils hésitent.

Si on leur dit qu'il s'agit simplement de renverser de ce qui lui sert de trône une larve cupide qui règne vaguement sur une bande de dégénérés, ils laissent échapper un murmure d'approbation. Si celui qui leur a fait cette offre possède un navire, vingt soldats, beaucoup d'or et un peu de charisme, ils acceptent alors de se lancer dans ce qui a de grandes chances d'être leur dernière aventure ...

(Un scénario warhammer fantasy roleplay pour joueurs aguerris et expérimentés)

Le départ

L'action débute à l'auberge du "marcassin écarlate", située aux abords d'une petite bourgade côtière voisine de Luccini (Tilean city-states) qui fait face à l'Océan. Paisiblement installés devant leurs coupes d'hydromel, les PJ accueillent à leur table un homme courtois et civilisé, qui a tout l'air d'un riche pirate. Sa compagnie ne manque pas le moins du monde d'intérêt. Cependant, la conversation se fait réellement passionnée dès le moment où elle se porte sur Sankara. Tout le monde ici connaît la citadelle et les légendes qui s'y rattachent. De plus, tout PJ réussissant un jet de "History" se souviendra avoir entendu parler du baron Henrick en termes peu flatteurs. C'est alors que le pirate, se rapprochant des PJ, lisse lentement sa moustache noire, et entame à voix basse un étonnant discours :

"Je suis persuadé que renverser du trône ce vil pourceau d'Henrick ne présente pas plus de difficulté que d'écraser une mouche. J'ai des relations à Sankara, et pour tout vous dire, il ne me manque qu'une poignée d'hommes pour mener à bien un coup d'état."

Breck Zareth (c'est son nom) regarde les PJ droit dans les yeux. "Vous êtes ceux qu'il me faut" déclare-t-il sans transition. "Alors, c'est oui ?"

Avant que les PJ aient pu répondre quoi que ce soit, Breck les noie sous un flot d'arguments infaillobles, du type : "Voyons, vous ne pouvez pas me refuser ça ! Pensez un peu au butin ! Vous vivrez comme des rois jusqu'à la fin de vos jours ! Et puis, entre nous, c'est un fier service que nous rendons au monde, que de le débarrasser de cette crapule - que dis-je - de ce tyran ! Allez-vous laisser passer une pareille occasion ?"

On peut sans s'avancer penser que les PJ accepteront. Réellement satisfait, Breck leur apporte quelques précisions mineures tout en payant une nouvelle tournée d'hydromel. Il donne rendez-vous à ses nou-

veux amis au lever du soleil sur le port, car Sankara se trouve par delà les mers, sur l'île de Sartosa, et prend congé d'eux.

Cette nuit-là, au "marcassin écarlate", les PJ sont victimes de deux attentats simultanés. En voici l'explication : le tenancier, homme sympathique mais dans le besoin, ferme gentiment les yeux sur les vols commis dans son auberge, à condition bien sûr de toucher une part du pactole. Ce soir-là, comme souvent, Guthyr (surnommé "le chat") prépare un grand coup. Il se dirige silencieusement vers une chambre contiguë à celle des PJ et communiquant avec cette dernière par un passage secret.

C'est malheureusement le moment choisi par trois énergumènes masqués pour surgir dans l'auberge, avec la ferme intention d'organiser un massacre en règle.

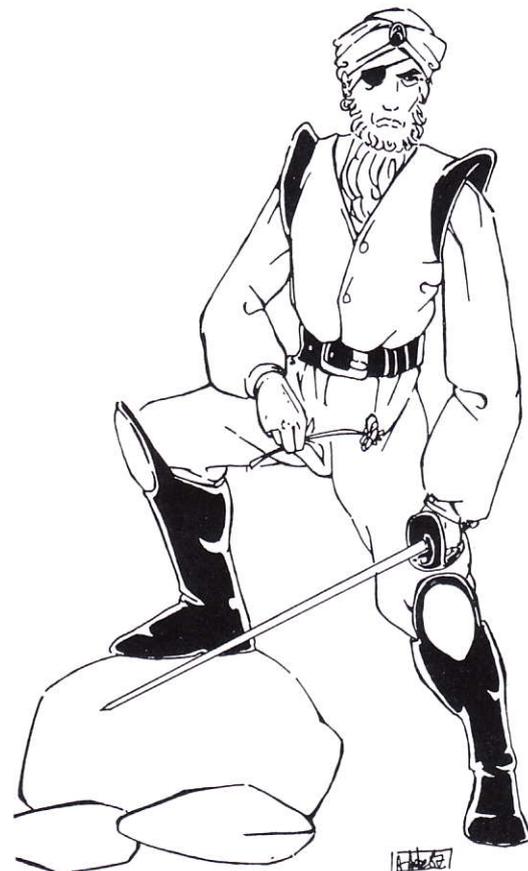
Attention ! : si la présence de Guthyr n'a aucun rapport avec les événements ultérieurs, celle des tueurs n'est pas fortuite. Ces hommes ont été envoyés par Smoldini, dont on reparlera, et ont pour mission de supprimer les PJ.

Déconcerté, Guthyr se retourne et une dague finement ciselée vient se planter entre ses deux yeux. Cependant, il ne semble pas impressionné par la beauté tra-

gique de l'instant, et ce qui n'est déjà plus qu'un cadavre s'affale sans discrétion sur la porte de la chambre des PJ dans un grand fracas : à peine le temps pour vos aventuriers de se saisir de leurs armes et le combat commence (voir les caractéristiques des tueurs). Si les trois hommes sentent qu'ils ont le dessous, ils s'enfuient

non sans avoir brisé dans leur course quelques ampoules desquelles s'échappe un gaz opaque et aveuglant ; quand le nuage se dissipe, les mystérieux tueurs sont déjà loin. Il ne reste comme seule trace des événements qui viennent de se dérouler que le cadavre du malheureux Guthyr, que les PJ ayant réussi un jet sous Divining identifieront immédiatement. En le fouillant, on peut découvrir un passe (qui ouvre toutes les portes de l'hôtel), une dague et une douzaine de Goldcrowns. S'il vient aux

PJ l'idée de se renseigner auprès de l'aubergiste, ce dernier demeurera introuvable (il se terre en fait dans sa chambre, en attendant que les choses reprennent pour lui une tournure favorable), et il faut alors s'arranger pour faire comprendre aux PJ que tout scandale est à éviter car la police locale est très suspicieuse à l'égard des étrangers, surtout armés...



Le lendemain matin, Breck, nonchalamment accoudé au bastingage d'un superbe navire, attend les aventuriers sur le port. L'embarcation possède des dimensions moyennes (environ 35 mètres de long pour 12 de large) et compte à son bord une vingtaine d'hommes d'équipage qui font office à la fois de marins et de soldats. S'ils interrogent Breck sur l'attaque dont ils ont été victimes la veille, les PJ n'obtiendront du pirate qu'une réponse évasive. Mais pendant tout le voyage, il se montrera soucieux, tout en cachant le véritable motif : il refuse de s'avouer qu'il soupçonne Smoldini, d'autant plus, et lui seul le sait, que ce dernier lui sera d'une aide capitale le moment venu. Avec l'aide de ce pirate établi à trois jours de marche de Sankara, Breck compte bien s'emparer de la forteresse plus par la diplomatie que par le fer et le feu...

Le voyage

Alors que le soleil est déjà haut dans le ciel, le fier navire de Breck largue ses amarres et met le cap sur Sankara. Les marins font preuve d'un enthousiasme débordant et l'ambiance générale est plutôt à l'euphorie. Le temps chaud et ensoleillé peut laisser espérer un voyage rapide et sans problèmes, d'autant plus que le vent semble pousser les futurs conquérants dans la bonne direction. Pour les PJ, le temps libre est employé à pêcher et à jouer aux dés avec les hommes de Breck, qui ont tout de suite sympathisé. Seuls quelques incidents viennent émailler cette douce monotonie.

Les événements en mer

1er jour : rien à signaler

2nd jour : à l'heure du repas du soir, le navire est brusquement percuté par un serpent de mer apeuré. "Ne tirez pas !" ordonne Breck. Mais un marin, pris de panique, s'apprête à décocher une flèche à l'animal. Funeste maladresse ! Sans hésiter, Breck fait un signe : avant que les PJ aient pu s'interposer, l'imprudent est impitoyablement abattu et bascule par-dessus bord. Personne ne semble choqué par cet

un doute s'installe dans son esprit : et si Smoldini le trahissait ? Bien entendu, le chef des pirates ne fait part à personne de ses soucis. Mais si l'on observe le capitaine et que l'on réussit un jet sous "Divining", on se rend bien compte que quelque chose le tracasse.

5ème jour : des mouettes survolent le navire : la terre n'est plus loin... Aujourd'hui, d'un commun accord, Breck et Smoldini devaient se retrouver pour faire voile ensemble vers Sankara ; un seul homme est présent au rendez-vous.

6ème jour : Breck réunit tous ses hommes sur le pont et leur explique enfin la marche à suivre. Des murmures de mécontentement s'élèvent dans l'assistance. Les marins sont furieux de ne pas avoir été mis au courant plus tôt. De plus, les soldats devront, à une offensive rapide et meurtrière, préférer une méthode plus subtile : le premier objectif sera de sympathiser avec Henrick et d'être introduit à sa cour, pendant que quelques hommes iront chercher du renfort auprès de Smoldini comme il était convenu entre les deux chefs. Breck se lève et se déclare prêt à répondre aux éventuelles questions. Voici ce que les PJ peuvent apprendre si, bien sûr, ils interrogent judicieusement leur interlocuteur :

- Smoldini est un ancien compagnon de route de Breck ; c'est un pirate expérimenté et rusé comme un renard qui possède quelques terres au-delà de la forêt qui entoure Sankara ; il libérera un bon nombre de soldats le moment venu, et les hommes restés à Sankara n'auront plus



guerre), la faune est aussi variée qu'hostile et comestible (sangliers, ours, vipères), et ils subsisteraient si l'on en croit les rumeurs quelques couples de charmants (mais heureusement pacifiques, enfin, normalement) hommes-arbres.

...et soudain, un cri : "terre en vue !"

Sankara

Tous les regards convergent vers la direction indiquée par la vigie. Extérieurement, la citadelle est une masse grisâtre et robuste, taillée pour braver les éléments, cernée par la mer et la forêt, et écrasée par la chaleur implacable d'un soleil de plomb. De tous temps, les canailles et les forbans des mers du sud se sont pressés à la cour du redoutable baron Henrick, qui règne sans partage sur cet univers de complots et de dépravation. Ni les hommes-bêtes, ni les orcs sauvages et bariolés de peintures de guerre qui sévissent dans la forêt, ni la menace d'une brusque attaque de pirates, qui reste toujours en suspens, ne semblent faire obstacle à l'activité fébrile et malsaine qui se développe autour du tyran. Naturellement, des rumeurs de richesses cachées et de trahisons suspectes sont parvenues un jour ou l'autre aux oreilles des PJ qui ont toujours remis à plus tard l'occasion de faire la connaissance des joyeux drilles qui fréquentent la forteresse d'Henrick. Et aujourd'hui, cette occasion se présente enfin à eux.

Breck donne l'ordre d'accoster.

Si les PJ ont choisi d'aller chercher Smoldini, Breck les remercie et leur donne les dernières instructions : "Je vous laisse Dertj, qui sera votre guide. Dans les sacs qu'il vous donnera, vous trouverez des vivres pour trois jours, des torches de

WARHAMMER R.P.G.

événement, et les marins connaissent tous trop bien les dégâts que peut causer un serpent de mer qui se sent menacé... Le reste de la soirée se passe dans le silence, et chacun repasse mentalement dans son esprit l'image obsédante du cadavre de son compagnon atrocement déchiqueté par le plus terrifiant des enfants de l'abysse.

3ème jour : Breck et ses marins ont perdu de leur superbe ; des disputes anodines éclatent, et le vent souffle dans le mauvais sens.

4ème jour : l'euphorie du départ est définitivement entamée. Le regard perdu sur l'Océan, Breck commence à s'inquiéter ;

qu'à leur ouvrir les portes...

- Breck est prêt à offrir une récompense énorme (son navire par exemple), à ceux qui accepteront de traverser la forêt pour aller chercher Smoldini. Mais les chances de survie ne sont pas énormes...

- Les PJ sont tout désignés pour cette mission, mais libre à eux de refuser (cela ne perturberait pas l'ordonnance du scénario, et d'autres qu'eux accepteraient sans hésiter).

- La traversée de la forêt prend trois jours au moins. Les dangers sont multiples : orcs et hommes-bêtes du chaos cohabitent à grand peine (ils sont perpétuellement en



poix et une lettre destinée à Smoldini. Ne vous montrez à personne, ici, et ne parlez que quand la nuit sera tombée. Bonne chance et revenez vite..." Au loin, les PJ ont le temps d'apercevoir la silhouette grassouillette du baron qui court maladroitement vers Breck et ses hommes. Ils ont la désagréable impression qu'Henrick est heureux de la venue du pirate, ce à quoi même ce dernier était loin de s'attendre...

La forêt

Ce chapitre ne concerne les PJ que si ceux-ci ont pris la décision d'aller eux-mêmes quérir l'aide de Smoldini. Lorsque la nuit est tombée, Dertj mène silencieusement les PJ à l'orée de la forêt. Cette dernière est comparable à nos bois provençaux, et elle est très vallonnée. On y sent incontestablement la marque de l'emprise corruptrice du Chaos. Il faut trois jours pour parvenir au repaire de Smoldini, et Dertj connaît parfaitement le chemin, mais rien ne vous empêche de saupoudrer la troupe des aventuriers de péripéties diverses.

Pour éviter la fièvre noire (spécialité de la région), un test sous Toughness*10 est nécessaire. S'il échoue, une utilisation conjuguée des skills "Herb lore" et "Cure disease" peut tirer le malade d'affaire.

Sinon, les effets de la maladie sont comparables à ceux de la "red pox". En ce qui concerne les mauvaises rencontres, tirez 1d6 trois fois par jour et consultez la table

suiuante :

1d6 Rencontres

- 1 Vipère
- 2 1d4 orcs
- 3 sanglier
- 4 1d2 hommes-bêtes du chaos
- 5 ours
- 6 Treeman

La marche est longue et pénible pour tous, et les moustiques abondent. La veillée devant le feu est le seul moment de réconfort de la journée, et encore faut-il rester vigilant car de nombreux dangers menacent...

Après trois journées éprouvantes passées à traverser l'immense domaine des hommes-bêtes, tout en les ayant, grâce au précieux Dertj, soigneusement évitées, les PJ arrivent enfin en vue du domaine de l'énigma-

tique roi Khus. Mais c'est pour constater avec stupeur que ce qui, jadis, avait dû être une puissante citadelle, est maintenant réduit à l'état de ruines fumantes ; et il n'y a pas âme qui vive dans cet amas chaotique de pierres noircies. A en juger par les nombreux cadavres qui jonchent le sol, une terrible bataille a eu lieu il y a peu. Un jet réussi sous "Sixth sens" laisse deviner qu'elle opposait les hommes-bêtes à Smoldini et ses troupes. Si les PJ décident de jeter un coup d'œil à la lettre adressée à Smoldini, ils ne lisent que deux mots : "comme prévu".

Il ne reste plus maintenant à nos aventuriers qu'à refaire le chemin en sens inverse, avec tous les tracasseries habituels à ce genre de promenade. Dertj fait part aux PJ de son inquiétude en ce qui concerne la marche à suivre à Sankara. Smoldini disparu, il faudrait selon lui abandonner l'idée de Breck et aller prendre l'air ailleurs. Une semaine s'est écoulée quand ce qui reste des PJ arrive à Sankara. On les laisse entrer sans formalités dans la citadelle et ils sont presque accueillis chaleureusement par Henrick qui se montre, contrairement à ses habitudes, courtois, empressé, et en aucun cas il ne posera aux PJ de questions embarrassantes (*alors canailles, on est venu pour dépouiller ce vieil Henrick ?*). Breck apparaît peu après ; il semble très las. Si les PJ veulent éloigner le baron et s'entretenir avec Breck, ils devront faire un jet sous "Blather" et trouver un prétexte quelconque ; Breck leur racontera alors ce qui s'est passé durant leur absence, ce qui est rapporté dans "une semaine à Sankara".

Une semaine à Sankara

Ce chapitre ne concerne les PJ que si d'autres qu'eux sont allés chercher Smoldini. On l'a vu, Henrick semble satisfait de la venue de Breck et de sa troupe. Il leur offre spontanément à tous couvert et lit. "*Je ne le voyais pas comme ça*", confie l'un des pirates et il traduit à merveille l'impression générale. Un jet sous "Divining" permet au PJ qui le réussit de se rendre compte que le baron craint quelque chose. Pressé de questions, il avouera, soulagé de pouvoir se confier à quelqu'un, que ses éclaireurs ont remarqué une agitation inhabituelle dans la forêt. Il craint une attaque imminente des hommes-bêtes, même s'il est incapable de justifier un tel pressentiment. Apprenant la nouvelle, la plupart de ses courtisans sont partis tenter leur chance ailleurs, ce qui explique que la citadelle paraisse presque abandonnée...

Pendant 6 jours, Breck et sa troupe attendent le retour des messagers accompagnés - du moins faut-il l'espérer - de Smoldini. Le temps s'écoule, lent et monotone. Lors du quatrième jour, on frappe aux portes de la forteresse : c'est un orc qui supplie qu'on le laisse entrer, arguant dans un old worlder approximatif qu'il possède des nouvelles de très haute importance ; Henrick obtempère de mauvaise grâce. L'orc s'exprime avec précipitation, parlant le "goblinoid" avec un fort accent. Si les PJ comprennent cette langue ou s'ils se font traduire, ils apprennent que les hommes-bêtes préparent une attaque contre Sankara pour les jours qui viennent. Ils sont menés par "un grand sorcier avec une cape noire". L'orc n'en sait pas plus, et il est clair qu'il a agi plus par haine des hommes-bêtes que par amour des habitants de Sankara.

Les jours suivants se passent dans l'édification d'ouvrages de défense, en prévision d'une attaque qui promet d'être rude.

Au sixième jour, 3 des 5 hommes envoyés par Breck pour aller chercher Smoldini reviennent vivants mais épuisés au fort. Le récit qu'ils font de leur mission est à peu de choses près celui qui est relaté dans le chapitre "la forêt".

Deux offensives du "démon noir"

Le soir même, la bataille tant redoutée se produit. Alors que le soleil se couche, 150 hommes-bêtes du chaos se lancent à l'assaut de la citadelle, qui compte à peine 60 habitants pour sa part. Le fracas des armes est épouvantable. Chaque PJ se voit confronté à 1d4 hommes-bêtes, mais au bout de 6 rounds, les assaillants, surpris de constater l'efficacité des défenses ennemies, se rendent compte qu'ils ne viendront pas à bout de Sankara, et ils se replient dans le plus grand désordre.

N.B. : vous pouvez jouer cette bataille avec les règles de bataille de Warhammer,

et le supplément anglais "siège", mais cela vous demandera une lourde préparation et beaucoup de précautions. Il reste une trentaine de survivants et une quinzaine de blessés, et l'ambiance n'est pas à la rigolade. Si durant la bataille, un des PJ a réussi un jet d'"excellent vision" et qu'il a survécu, il se souviendra avoir vu au loin une silhouette drapée de noir : sans doute l'énigmatique chef dont parlait l'orc...

Le jour suivant se passe dans la morosité : on soigne les blessés, on échafaudé des plans. Breck est véritablement furieux. *"Rien ne me sera donc épargné ?"*, gémit-il à longueur de temps. On le comprend : non content de devoir supporter la présence de l'individu qu'il était venu pour tuer, il doit par-dessus le marché s'allier avec lui. Et le pire est qu'Henrick ne se rend compte de rien. Le soir même, le baron arrive vers les PJ., qu'il a pris en amitié, un parchemin à la main. *"Regardez un peu ce que j'ai trouvé sur mon trône"*, leur beugle-t-il. *"Rien de grave, j'espère ?"* Si les PJ savent lire le "dark tongue", voici ce qu'ils déchiffrent :

"Si vous tenez à revoir Smoldini vivant, venez au pic du diable, demain, au lever du soleil, et grimpez !"

C'est là une aubaine pour les PJ. Pour faire croire à Henrick que le parchemin ne révèle qu'un message sans importance, il faut réussir un jet de "Blather". En cas d'échec, ou si les PJ lui disent la vérité, l'issue de l'aventure serait le cachot pour eux et leurs compagnons, car Henrick n'est tout de même pas aussi bête qu'il en a l'air (il y a des limites à la vraisemblance). Sinon, rassuré par ses amis en qui il a entière confiance, il retourne vaquer à ses occupations. L'un des hommes de Breck qui n'a rien perdu de la conversation lit à son tour le message. Si les PJ n'ont pas su déchiffrer le texte ou persuader Henrick qu'il ne précisait rien d'important, le marin s'en charge sans difficulté. Sitôt Henrick disparu, il convainc les PJ d'aller trouver Breck ce qui est somme toute un bon conseil. Le pirate n'hésite pas : il supplie les PJ de se rendre à ce fameux pic. Une nouvelle fois, il leur confie Dertj, toujours vaillant, et donne à chacun une bourse contenant 100 GC. *"Je ne suis pas un ingrat"*, affirme-t-il, et pour une fois, nos PJ seront sans doute tout à fait disposés à le croire...

Dernière mission

Le lendemain à l'aube, les PJ, guidés par Dertj, se dirigent incognito vers le pic du diable, dans l'espoir cette fois de ne pas y aller pour rien, et surtout d'en revenir. Si tous les PJ et Dertj réussissent un jet de "concealment rural", il n'y a pas de rencontre. Sinon, il faut en tirer une sur la table du chapitre "la forêt".

Quand le soleil est au zénith, le pic est en vue : très escarpé, il fait 30 mètres de hauteur et présente à son sommet une anfractuosité assez large pour permettre à un homme de s'y glisser. Pour y grimper,

les PJ doivent réussir un jet de "Risk", sinon c'est la chute (page 75 de WFRP). Arrivés en haut, les PJ se trouvent nez à nez avec l'homme en noir qui achève une incantation. "Vous cherchez Smoldini ? Eh bien ! Je suis là ! Vous ne mourrez pas en n'ayant rien compris." Et tandis qu'une brume dansante se matérialise lentement sous la forme d'un grand démon, le traître Smoldini aide les PJ à mettre leurs pensées au clair (voir "le plan de Smoldini"). Puis, quand la belle histoire est terminée, Smoldini se retire en ricanant dans le fond de la caverne et un "Greater Demon" se précipite sur les PJ qui pendant trois rounds vont vivre l'enfer...

Un cri déchire l'air et Breck bascule dans le vide, entraînant dans sa chute Smoldini. Le fier pirate a eu un éclair de lucidité, s'est précipité sur les traces de ceux qu'il avait envoyés à la mort et donne sa vie pour les sauver. Non décidément, Breck Zareth n'était pas un ingrat...

Le démon étant retourné sur son plan d'origine, les PJ désabusés retournent vers Sankara. Pas de surprise : cette fois, les hommes-bêtes du chaos ont trouvé leur nouvelle demeure.

Les quelques survivants embarquent sur le bateau de Breck et font monter les aventuriers à leur bord. Ils n'auront finalement rien gagné dans cette affaire...

Et alors que Sankara n'est plus qu'un petit point à l'horizon, les marins entourent le personnage qui a le "fellowship" le plus haut et lui donnent de grandes tapes sur l'épaule. *"Nous attendons vos ordres, mon capitaine !!!"*

Le dernier souhait de Breck est respecté.

Le plan de Smoldini

En voici les grandes lignes : Smoldini a rallié les hommes-bêtes sous ses ordres (trois ou quatre lesser demons sont très persuasifs à cet égard). Détruisant son propre fort pour rentrer dans un rôle de victime, il a d'abord lancé ses alliés sur Sankara, comptant sur le nombre et la surprise. Mais la trahison d'un orc ayant bouleversé ses plans, il a préféré attirer quelques person-

nages dangereux (accepter une mission au pic du diable est un gage de bonne santé) dans un traquenard pour distraire l'attention des autres et lancer l'assaut final. La plus grande partie de son plan a réussi car il vouait une haine féroce à Breck, mais il était loin de se douter que certains pirates ont parfois du cœur...

Caractéristiques

Pour la description psychologique et physique des principaux personnages, le MJ avisera avec comme seule règle le réalisme et la façon dont il "sent" ce scénario.

Équipage du navire au départ : Breck Zareth (sea captain) + Dertj (pilot) + 1 navigateur + 10 marines.

Sankara : Henrick (noble) + 2 bodyguards + 10 mercenaries + 18 militiamen + 1 ministrel + 1 pharmacist + 1 scribe

Smoldini (demonologist) + 3 protagonists

Forêt : Treemen, vipers, boars, orcs, beastmens of chaos, greater demon.

◇◇◇





Prochainement...

Hurlements

le jeu de l'initié

un jeu de rôle... différent

conçu par

Valérie et Jean luc BIZIEN

édité par

"Dragon Radieux"



Présenté une première fois au Salon des Jeux de Réflexion à Paris, en 1987 et en 1988, testé aux "Semaines de l'Hexagone" à Morestel, en Aout 1988, apprécié par de nombreux joueurs lors de multiples démonstrations pendant les dernières grandes conventions de jeu, Hurlements sera certainement l'un des grands événements de l'année ludique 1989.

Hurlements présente la particularité d'être à la fois un jeu d'une très grande richesse (découverte originale et enrichissante de passages méconnus de l'histoire de France, mais aussi... connaissance approfondie de la psychologie animale) et d'une très grande simplicité de règles.

Nous vous proposons d'acquérir en souscription, l'un des deux cents exemplaires du tirage de tête de Hurlements, édition de luxe, numérotée et dédiée, et d'être ainsi parmi les premiers à découvrir ce jeu fantastique.

Réservez dès à présent votre exemplaire en utilisant le bon de commande ci-contre.



Hurlements, "édition luxe", numérotée, et dédiée

Bon de Commande

Je désire recevoir ... exemplaire du tirage de tête du jeu Hurlements, au prix spécial de souscription (250.00 F l'exemplaire, franco de port).

Nom : Prénom

Adresse complète

Code Postal Ville

Veuillez trouver mon règlement ci-joint par chèque postal ou bancaire à l'ordre de "Editions Dragon Radieux" Le Charbinat 38510 - Morestel.

DRAGON RADIEUX EDITE :

- ◇ Le Monde de Trégor (3 brochures)
- ◇ Le jeu Empires & Dynasties et son supplément régulier "Anashiva Reahna"

DRAGON RADIEUX DIFFUSE :

- ◇ Les Scénarios du Dernier Cercle
- ◇ Les éléments de décor figurine "Miniathèque"
- ◇ Le Journal du Stratège
- ◇ Le jeu de rôle "Laborinthus", éditions ecg

Toutes ces productions sont en vente dans votre magasin de jeu habituel
ou par correspondance

(utiliser les bons de commande ci-dessous svp)

<p>Nom :</p> <p>Prénom :</p> <p>Adresse :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Code Postal :</p> <p>Ville :</p> <p>Montant total de mon règlement :</p> <p><small>(par chèque postal, chèque bancaire ou mandat à l'ordre de "Editions Dragon Radieux")</small></p>	<p>JE DESIRE RECEVOIR :</p> <p>◇ BROCHURES TREGOR</p> <p>... TREGOR Univers Médiéval (89 F + port brochure)</p> <p>... AVENTURES en Trégor (70 F + port brochure)</p> <p>... ATLAS de Trégor (140 F + port brochure)</p> <p>◇ JEU EMPIRES & DYNASTIES</p> <p>... BOITE complète (230 F frais de port inclus)</p> <p>... ANASHIVA REAHNA N°1 (79 F + port brochure)</p> <p>◇ JEU LABORINTHUS</p> <p>... BOITE complète (595 F frais de port inclus)</p>	<p>B O N D E C O M M A N D E</p>
---	---	--

<p>A B O N N E M E N T</p>	<p>◇ DRAGON RADIEUX</p> <p>△ JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX :</p> <p>△ Un an, six numéros, 150 F (Etranger 180 FF - expédition par avion, nous consulter)</p> <p>△ Deux ans, 12 numéros, 280 F (Etranger 320 FF)</p> <p>△ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS :</p> <p>2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - (25 F l'ex) - 17 - 18 (30 F l'ex.)</p> <p>Hors Serie 2 (Décembre 88 - 40 F l'ex.)</p> <p><small>port : gratuit pour les abonnés, sinon 5 F par exemplaire (pour 1, 2 ou 3, gratuit à partir de 4)</small></p> <p>◇ JOURNAL DU STRATEGUE</p> <p>△ JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGUE :</p> <p>△ un an, six numéros, 98 F (Etranger 110 F)</p> <p><small>Liste des numéros anciens sur demande.</small></p>	<p>Nom :</p> <p>Prénom :</p> <p>Adresse :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Code Postal :</p> <p>Ville :</p> <p><i>(facultatif)</i> Age :</p> <p>Profession :</p>
--	---	--

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - 74 80 10 64

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

M. Alain EGGER - Rue Centrale 40 - CH 2503 - BIENNE

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA BELGIQUE :

S.C. J.P. FILS.FILS - 31, 32, 33, Chaussée d'Yvoir - 5500 - DINAN

Laborinthus

on ne prête pas



Un jeu de rôles des éditions ecg, distribué en France par Dragon Radieux.



Je désire recevoir

un exemplaire du jeu de rôle
"Laborinthus" au prix unitaire
 de 595.00 F (franco de port,
 envoi en recommandé).

Je joins mon règlement par chèque postal
 ou bancaire à l'ordre de
 "Editions Dragon Radieux"
 Le Charbinat - 38510 MORESTEL

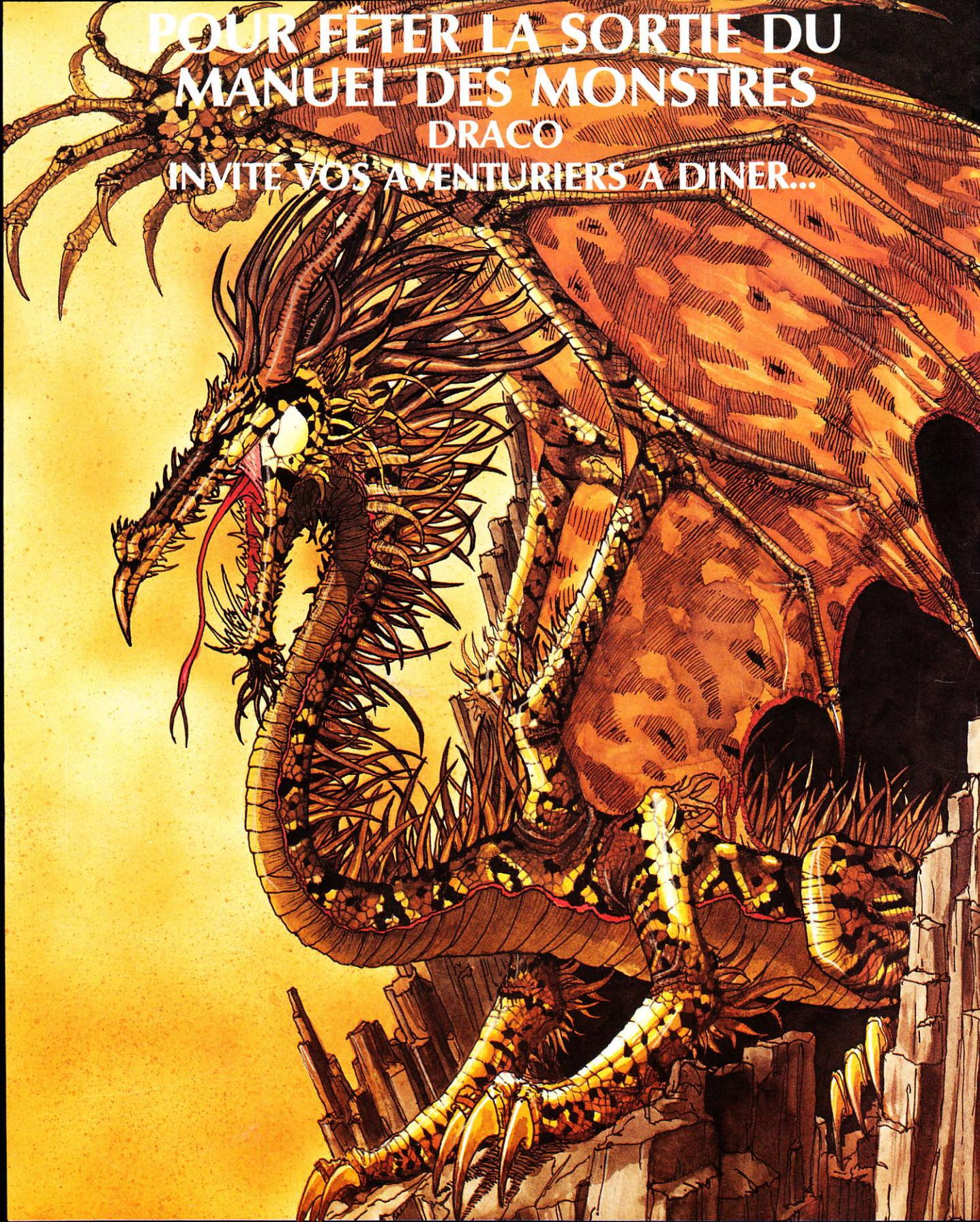
NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :



**POUR FÊTER LA SORTIE DU
MANUEL DES MONSTRES
DRACO
INVITE VOS AVENTURIERS A DINER...**

**RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS
DÉJÀ TROIS VOLUMES DE RÈGLES EN FRANÇAIS**

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles
AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.