

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>

Le Don des Dragons

CONVENTION DE JEUX DE RÔLES

LES 6 ET 7 DÉCEMBRE
EN FAVEUR DU TÉLÉTHON

A L'ARES
10 RUE D'ANKARA
STRASBOURG

SAMEDI 11h

DD3
COPS
STAR WARS
LSR
REVE DE DRAGON
PROPHECY

DIMANCHE 10h

L'APPEL DE CTHULHU
VAMPIRE
NEPHILINA
DONJON CLÉ EN MAIN
MAGNA VERITAS
SHADOWRUN

Illustration par Kevin Decoinneck



Informations et pré-inscriptions sur <http://www.don-des-dragons.fr.st>

Hors-Série 2 : Spécial «Don des Dragons»

Voici donc un nouveau numéro d'Eastenwest qui chamboule légèrement le rythme de parution, mais qu'à cela ne tienne : c'est pour la bonne cause !

Nous avons en effet eu le plaisir de nous associer à l'organisation de la convention «le Don des Dragons» qui s'est tenue les 6 et 7 décembre derniers. Cette rencontre de rôlistes, organisée de manière spontanée au profit du Téléthon a rassemblé une centaine de joueurs dans les locaux de l'ARES à Strasbourg.

Ce numéro spécial commémore cette action de solidarité et publie les scénarios joués à l'occasion de cette convention.

Pour avoir été des témoins privilégiés de l'élaboration et de l'événement, nous sommes d'autant plus fiers d'avoir participé que l'ensemble s'est déroulé sans aucun accroc et dans une très bonne ambiance.

Nous espérons que ce numéro vous apportera autant de plaisir que nos éditions «normales» et que cela renforcera d'autant plus le credo que nous défendons depuis le premier numéro : les plus belles réalisations se font à plusieurs.

Sommaire

Wedding of the Lamb	7
<i>un scénario de Brand pour COPS</i>	
Nigro Notando Llapilo	17
<i>un scénario de Mathieu Grayer pour l'Appel de Cthulhu</i>	
Sa Majesté des Singes	31
<i>un scénario de Thom' pour DD3 ou Warhammer</i>	
Les Masques de Panto-Mirette	45
<i>un scénario de Ghislain Thiery pour Donjon Clé en Main</i>	
On ne peut pas tout à la fois siffler l'apéro et l'opéra	55
<i>un scénario de Léo Henry et Loris Giadanna un scénario chelou dans l'univers d'INS/MV</i>	
Antoine	73
<i>un scénario de Nicolas Galand pour Nephilim</i>	
Un Nouveau Fléau	81
<i>un scénario de Quentin Saint-Georges pour Prophecy</i>	
Balade sur la mer de larmes(promenade lacrymale)	93
<i>un scénario de Benjamin Schwarz pour Rêve de Dragon</i>	
Secret de famille	113
<i>un scénario de Kevin Deconinck pour Shadowrun</i>	
Attention aux coups de soleil !	121
<i>un scénario de Benoît Bastian pour Star Wars</i>	
Exil en eaux troubles	131
<i>un scénario de Naelin pour Vampire, la Mascarade</i>	

LE Don des Dragons

Genèse d'une convention

Un jour, quelques rôlistes du forum Casus, se rendirent compte qu'ils étaient tous des environs de Strasbourg. Ensuite il y eut la bière. La bière autour de laquelle tous ces gens et bien d'autres, décidèrent de se réunir, irl comme l'on dit dans ce milieu. Au cours de cette soirée, un petit bout de papier passa de main en main et donna lieu à une mailing de rôlistes strasbourgeois.

Quelques semaines et soixante huit messages passèrent jusqu'à ce que, sur cette mailing quelqu'un s'étonna qu'il n'y avait plus de convention de jdr sur Strasbourg et proposa qu'On en monte une à l'occasion du Téléthon. Après quelques messages et coups de téléphones désorganisés les bonnes volontés se retrouvèrent à nouveau devant une bière pour décider d'abord du qui, puis du comment. Un rapide travail de nos neurones enhoublonnés, le nom de « don des dragons » s'est imposé. Instantanément nos orgas se transformèrent en dragons et s'envolèrent vers les montagnes de travail qui déjà les attendaient. Pour ma part, je l'avoue humblement, c'est surtout la bière qui m'a attiré...



Le panthéon des dragons

Jaques Witté (coordinateur et webmestre)



Tranquille et méthodique, sachant déléguer et organiser il a réussi à canaliser toutes les bonnes volontés (les pires) jusqu'au jour J. Et puis il nous fallait bien ça, un bon dresseur de dragons, ayant de surcroît le pouvoir spécial « faire 20 avec 1D6 en 'organisation de convention' ».

Audrey Chan Kam (Responsable communication et sponsoring)



Sans conteste le dragon du verbe. Son pouvoir spécial « parler même en atmosphère rare » a été mis à l'épreuve dans la recherche de sponsors et de locaux. Son second pouvoir « langue acérée » qui lui confère un verbe tranchant au propre comme au figuré a en outre permis de motiver les troupes à maintes reprises.

Léo Henry (Responsable scénarios)



Dragon archiviste dont la renommée rôlistique n'est plus à faire. Cette vieille science du parchemin alliée à une bonne humeur constante et un bon sens de l'humour ont fait des merveilles du côté de la gestion des scénarios.

Olivier Greff (Responsable scénarios)



Dragon archiviste dont les talents de persuasion et de furtivité ont été plus qu'utiles pour l'obtention de notre stock de scénarios. On prétend que ses dons proviennent de sa capacité à flairer l'encre fraîche à des lieux de distance.

Pierre-Yves Demange (Responsable logistique et sponsors)



Ce Dragon planeur exerce le métier d'opticien dans le monde des hommes. Une couverture qui lui a permis de développer une vision exceptionnelle, bien utile pour repérer les sponsors depuis les hauteurs.

Sebastien Baumgartner (Coresponsable logistique)



Grognon invétéré et parfois invertébré, dès qu'il s'agit de mettre la main à la pâte fi de mollusquerie, Il prend le dragon par les cornes, trouve et applique des solutions aussi simples que pratiques !

Luc Cotel (Responsable trésorerie et cuisine)



Dragon usurier, il ne quitte son tas d'or que pour se rendre aux cuisines où il boute le feu aux cheminées et aux fesses des marmitons.

Un certain nombre de dragonneaux ont gravité autour de ce noyau, et contribué de manière significative à la réussite de l'événement. Citons parmi eux :

Anne Fluck

Dragonneau à tout faire et digne fille du dragon du travail. Sa transformation en ligne de production automatisée de sandwich a été particulièrement impressionnante.

Kevin Deconinck

Dragonneau des arts, il a, entre autre, réalisé nos affiches.

Alexandre Bellot et sa troupe

D'autres dragonneaux des arts qui, n'étant entré en piste que trois jours avant la date fatidique ont cravaché sans relâche pour planter le décor.

Florient Brevers

Le dragonneau au chapeau mou, il excelle dans le maniement du colt en papier et de la cuiller à yaourt.

Tomas Haeffele

Dragonneau à la longue allonge et à l'œil perçant. Prompt à repérer le rôliste affamé et à le sustenter à sa table. Lorsqu'il n'est pas, lui-même en train de gagner à un jeu de carte.

Benjamin Schwarz

Dragonneau coupable mais pas responsable. Malgré ses vices félicidés, il nous a bel et bien aidé de la cuisine à la scénaristique en passant par la coordination, et ce du début jusqu'à la fin.

Thomas Fleurent Didier

Le dragonneau par qui le bonheur arrive, puisque c'est lui qui a lancé l'idée de la convention.

Evelyn Sandner

Dragonneau couteau suisse dont les clefs à molette et les tubes UHU ont été la bienvenue dans les coups de bourre de dernière minute.

Mohamad et son comparse

Les deux dragonneaux des fourneaux qui ne se sont pas démontés devant les hordes de rôlistes affamés.

David Kieffer

Le dragon dans la place. C'est en effet dans son antre que s'est déroulée notre convention (merci encore à l'ARES), et son expérience ainsi que ses conseils ont été très utiles pour la mise en place.

Louis Cortegianni et petit Ludo

Les deux dragonneaux dopés aux protéines chargés de juguler toute émeute rôlistique et qui n'ont fort heureusement pas eu besoin de prouver leur talent.

Nous n'oublierons pas non plus le staff d'Eastenwest, et tout particulièrement Olivier et Elisabeth qui ont abattu un travail de titan pour réaliser la correction des scénarios en moins de deux semaines, ainsi que Mario qui les a mis en page dans les temps. Ouf.

La convention

La convention s'est déroulée dans une atmosphère joviale et chaleureuse malgré des horaires peu orthodoxes pour ce genre d'événements. Les parties finies à 23h le samedi et 20h le dimanche n'ont pas en effet, empêché les joueurs de s'exprimer sur les quelques 16 tables de jeu. Ces horaires auront-ils peut-être même favorisé une bonne qualité de jeu en évitant le célèbre « plan foireux de 3 heures du mat » ?!

Phénomène étrange autant qu'inexpliqué, les parties du samedi ont généralement été plus courtes que celles du dimanche, ce qui aura permis à certains de monter deux tables dans cette même journée. Les rôlistes, peu habitués à se lever tôt le dimanche, ont été accueillis à grand renfort de chocolat chaud et, chose incroyable, la majorité des tables se sont lancées autour de 11h ce jour-là ! Le timing magistral des MJs a permis que la majorité des tables du dimanche soient arrêtées quelques instants avant 20h, soit une durée de jeu appréciable.

En marge et au cœur de la manifestation, on pouvait observer une volumineuse table de « figurine de reconstitution historique » animée par les Grogards ainsi que de nombreuses tables de jeux de cartes et de plateaux animées par Nicolas Galand de « La Maison des jeux ». Autant d'animations qui auront fait, entre autre, le bonheur des joueurs en attente de tables.





Pour ceux qui se demandent ce qu'il en est de la relève, on notera enfin que Jérôme Chardon de la FFJdR aura eue l'occasion d'initier deux jeunes recrues venues découvrir le jeu de rôle et pourfendre de l'orc.

Et après ?

Certaines personnes nous ont déjà demandé s'il y aurait à nouveau un Don des Dragons l'an prochain. A l'heure actuelle il n'est malheureusement pas aisé de répondre. Cet événement s'est improvisé en trois mois et a rassemblé des individualités d'horizons très différents; il n'est donc pas dit que tous souhaiteront remettre ça l'an prochain. Néanmoins, bon nombre d'organisateur semblent avoir pris goût à cette aventure, si bien qu'il est très probable que l'événement se pérennise sous une forme ou une autre.

Cela dit, l'enthousiasme rôlistique semble être reparti de plus belle dans notre belle ville de grès rose de cigognes et de bretzels. Seul événement rôlistique Strasbourgeois pour l'année 2003, le Don des Dragons

annonce la venue d'une année 2004 plus dense. Cela débutera dès le 7 février avec l'Association des Rivaxateurs de Grabuge et continuera notamment avec les Alchimistes.

Affûtez vos crayons et vos dés, l'année 2004 semble promettre une bonne cuvée.



Annexes

La convention en chiffres

- Une manifestation sur deux jours
- Une quinzaine d'organisateur et autres logistitiens
- Quatre mois de préparation, quatre réunions, 300 messages sur le forum des orgas
- Cinq partenaires et plus d'une dizaine de sponsors
- 96 joueurs et Mjs répartis sur 15 tables, dont deux tables de Néphilims, Shadow run, L5R et ADD
- une table de Cops, Cthulhu, Donjon clé en main, Rêve de dragon, Star wars, Vampire, INS/MV
- 1095 Euros de bénéfices dont 731,95 pour le Téléthon 2003 (363,05 euros de frais : location, assurance, alimentaire)

Nos Partenaires

Le Téléthon 2003 <<http://www.telethon.fr>>: auquel les bénéficiaires de la convention ont intégralement été reversés.

La FFJDR <<http://www.ffjdr.org>>: la Fédération Française de Jeux de Rôles qui nous a apporté son soutien et a mené une partie d'initiation pendant la convention.

Les Grogards <<http://grogards-alsace.ouvaton.org/historique/historique.htm>> de Lingolsheim qui ont égayé ces deux journées de leur présence et de celles de leurs figurines de plomb.

Le magazine EastenWest <<http://eastenwest.free.fr>> qui a assuré la correction et la mise en page des scénarios ainsi que leur actuelle mise en ligne.

Les Chroniqueurs du Hulk <<http://www.chroniqueurs.org>>, qui ont offert le squelette légal et l'infrastructure logistique nécessaire à l'organisation de la manifestation.

Les joueurs et les MJs qui sont venus en masse et de bonne humeur.

Nos sponsors

L'ARES <<http://www.ares-le-site.com/>> qui a gracieusement hébergé la convention dans ses locaux.

La Caverne du Gobelin <<http://www.caverne-du-gobelin.com>> qui a fourni des bons d'achats pour les lots.

Le magasin Optique 2000 <<http://www.optic2000.com>> de Koenigshoffen qui a soutenu notre effort logistique et nous a offert des bons d'achat pour les lots.

La brasserie Uberach <<http://www.brasserie-uberach.com/>> qui nous a généreusement abreuvés !

Les Grandes Sources de Wattwiller <<http://www.wattwiller.com>> qui nous a généreusement désaltérés !

La brasserie Fischer <<http://fischerbeverages.com>> qui nous a généreusement offert de quoi nous désaltérer !

La ferme St-Urlich (présente au marché du Neudorf) qui nous a généreusement fournis en produits laitiers !

Alsace Lait <<http://www.alsacelait.fr/>> qui nous a généreusement offert de quoi nous restaurer en produits laitiers !

La MGEL <<http://www.mgel.com>> qui a communiqué sur notre manifestation.

Le Crédit Mutuel <<http://www.creditmutuel.com/>> qui a soutenu notre effort logistique.



L'équipe de l'organisation après la convention (il reste de l'énergie pour l'année prochaine, on dirait...) :

de gauche à droite et de haut en bas : Kevin Deconinck, Audrey Chan Kam et sa moitié, Luc Cotel, Helene Fluck, Pierre-yves Demange, Jacques Witté, Nicolas Galand, Sebastien Baumgartner, Léo Henry, Benjamin Schwarz, Olivier Greff

Don des Dragons

Wedding of the Lamb

pour COPS

un scénario de Brand



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

1. All the seats were occupied

Samedi 10 mai 2031 11:30am
 Ici Kim Lee Sung en direct de Bellfl...
 – Palmiiiiitôôôôô
 – Ah mince c'est quoi ça ?
 – C'est Benito, le perroquet de la mariée
 – Bon on va faire le flash plus loin. Saleté de Piaf !

Ce second week-end de mai se situe au milieu de la belle saison à Los Angeles. Après un printemps pourri passé sous des trombes d'eau, la population profite du beau temps avant le début la canicule estivale. Mais ce jour est un peu particulier pour le LAPD. L'armurier en chef du commissariat central, James O'Flaherty, marie son fils unique Matt, lui-même flic de rue à la Metropolitan Division, avec une pure beauté du nom d'Annabella Altamont.

Ceci aurait pu se passer de façon relativement discrète et familiale, mais c'était sans compter sur la personnalité du vieil homme. Ami de Firmani (chef de la police de Los Angeles) et ami d'enfance de Skripnick (capitaine du COPS), il a tenu à inviter la moitié des officiels du commissariat central et une partie du gratin juridico-policier local. Si on rajoute à ces invités de marque les lèche-bottes, les collègues et amis de Matt, et le fait que le mariage se passe à Bellflower, on comprend vite que la cérémonie est un événement mondain majeur pour tout le LAPD.

Nos cops font naturellement partie des invités.

Sur place, une camionnette de Cops Channel est déjà là. Une femme d'origine asiatique portant un blouson du LAPD sur une robe de soirée en descend. Elle semble furieuse et traite son caméraman de tous les noms à cause d'un problème technique. En s'approchant, ils découvrent que la jeune femme n'est autre que la superbe Kim Lee Sung, égérie de Cops Channel.

En pénétrant dans la propriété de James O'Flaherty (chez qui les jeunes mariés vivent), les joueurs vont vite s'apercevoir que Kim est loin d'être la seule célébrité à s'être déplacée. La réception a lieu dans le jardin et, au milieu des tables, du petit autel kitchissime recouvert de fleurs, de l'orchestre de sept trompettistes,

Ce scénario est prévu pour être jouable en un laps de temps allant de 4 à 8 heures par une équipe d'environ 5 joueurs.

Il est assez atypique et va vous demander des efforts particuliers. D'une part son rythme est très différent de celui des enquêtes classiques : tout va vite, très vite, et il n'est pas question d'attendre les analyses de la police scientifique ou quoi que ce soit d'autre. Vous aurez par ailleurs à gérer une poursuite qui va durer environ un tiers du scénario (soit environ deux heures !). Révissez XXX, Italian job, Fast and Furious, Bullit, Starsky & Hutch, Bad boys et La cité de la peur... ça vous sera utile.

*D'autre part, un très grand nombre de PNJs de l'univers du jeu font des apparitions dans ce scénario. Il s'agit principalement de seconds rôles de la **storyline** qui permettront de rajouter au plaisir des joueurs connaissant bien l'univers.*

Toutefois pas de panique si jamais vous ne les connaissez pas ou n'avez pas lu les suppléments où ils sont décrits : les informations les plus importantes sont résumées dans de petits encadrés ici et là.

Le scénario est prévu pour pouvoir être joué uniquement avec le livre de base, mais Amitiés de Los Angeles (ou une bonne connaissance de LA) et Les Affranchis seront également très utiles.

BOUGE TON COPS

Vous allez faire jouer un scénario **storyline**. Des actions de votre table va dépendre l'avenir de certains éléments de **COPS**.

Dans l'annexe, vous trouverez de quoi organiser le débriefing ainsi que la marche à suivre pour que le résultat de vos joueurs influence l'univers de **COPS**.

des buffets et du personnel engagé pour l'occasion se trouvent entre autres Firmani, Skripnick, Jerry Costello (capitaine du commissariat de Bellflower), et presque tous les chefs de services de la police de Los Angeles. Bien sûr certains arriveront plus tard, la cérémonie elle-même n'étant prévue que pour 16h, mais tous les invités arriveront entre 12 et 14h. Parmi eux on compte également quelques juges, un adjoint de Miss Lane (la maire de Los Angeles, qui n'a malheureusement pas pu venir), Robert Giorelli et sa femme Giovanna Castiglione (parents du témoin, amis de la famille, politiciens et industriels que tout le monde soupçonne d'activités criminelles mais que personne ne semble pouvoir inculper), Danny Giorelli (fournisseur informatique du LAPD, ami d'enfance et témoin de Matt), la famille Madison (un ancien amiral aujourd'hui conseiller du président Ross), Tarja Redfoot (ex-porno star de Van Nuys découverte par le grand public pour son rôle dans « Le syndrome de Babylone »), Cassandra des Undereathed Songs, qui doit jouer plus tard, et quelques autres.

Parmi les invités que nos cops côtoient beaucoup plus souvent : Brian Medina, El Padre, Sniper, Hawkins, Neve Littleman, le toujours populaire Damask, Lohman, Benett, Big Nick, que tout le monde trouve ridicule dans son costume mais que personne n'ose contrarier, Julio Macarenas, Isaac, etc.

COPS ALL-STAR

Prudence, prudence. La multitude de PNJs présents ici n'a pour but que de permettre aux joueurs expérimentés de COPS de se faire plaisir et bien montrer qu'il s'agit d'un événement mondain majeur dans le milieu policier. Si jamais vous ne les connaissez pas, ne vous embêtez pas et ne les insérez pas.

De même si vous pensez à d'autres PNJs marquants, invitez-les.

Les seuls indispensables (que peuvent connaître les joueurs) sont soulignés et/ou décrits plus loin

Ce début de scénario est totalement ouvert. Il ne va rien se passer ou presque pendant environ 2/3 heures (en temps de jeu, absolument pas en temps réel). Les personnages sont à un mariage où la plupart de leurs efforts sera de savoir s'ils pillent le buffet de sushi ou le buffet traditionnel, et comment ils vont le faire discrètement pour que les pontes du LAPD ne les voient pas (et surtout Firmani dont la seule présence suffit à les mettre franchement mal à l'aise).

Profitez-en pour leur faire jouer la scène pendant une bonne heure (ou plus si vous les sentez bien partis) en les faisant discuter entre eux et avec les nombreuses guest-stars. Faites-leur bien sentir cette ambiance si particulière en faisant servir des macarons aux joueurs par une petite mamie au large sourire, tout en les

laissant voir par exemple, James régner en petit chef sur ses employés, tout en obéissant au doigt et à l'œil à sa femme, encore plus tyrannique, Sniper se saouler bien plus que de raison et Littleman le consoler, etc.

Bref, lâchez-vous. Noyez juste les deux éléments suivants dans cette scène :

– Les joueurs remarquent la présence de trois hommes particulièrement baraqués approchant de la cinquantaine. Ils portent des costumes noirs, avec des lunettes noires, et la chaîne en or qui va bien. Ils sont gras, vulgaires, portent des armes à peine dissimulées et parlent bruyamment avec un accent italien sûrement forcé. Ils pestent contre la « bouffe de niak » mais ne cessent d'aller se resservir. Ces hommes prétendent être des gardes du corps du couple Giorelli, même si la seule chose qu'ils semblent garder est le buffet.

– Vers 13h, un des joueurs aperçoit l'arrivée de Robert Kane, un policier du Las Vegas Police Department, qu'il a lui-même fait venir au mariage. Rob ne connaît personne et se contente de rester avec les joueurs.

À peu près un quart d'heure après l'arrivée de Robert Kane, un hurlement se fait entendre depuis l'intérieur de la bâtisse. En se rendant sur place, au milieu de la cohue des personnes venues voir de quoi il s'agit (ne pas oublier qu'il n'y a presque exclusivement que des policiers, et la plupart des invités – dont les « gardes du corps » – ont sorti leur arme par réflexe), les joueurs apercevront une des employées en haut de l'escalier menant à la cave. Son plateau et le champagne qu'il portait sont à ses pieds et elle regarde horrifiée vers la cave. En bas de l'escalier gît Danny Giorelli (un des principaux prestataires informatiques du LAPD, fils de la famille maffieuse des Castiglione mais surtout ami d'enfance et témoin de Matt), inerte, un couteau de cuisine planté dans le dos.

Il y a fort à parier que la panique va commencer à s'emparer des invités. Peut-être même que nos cops ne vont même pas penser à regarder le corps. Grand mal leur en fasse, car Danny n'est pas mort, il est bien sûr blessé, mais il n'est pas mort. Il s'est juste assommé dans la chute.

Arrivé un peu après (dont un avec la serviette autour du cou et la chemise entièrement tachée de sauce bolognaise), les gardes du corps commencent à se lancer dans une recherche frénétique de l'assassin (ils ne savent pas qu'il est encore en vie), pendant que Giovanna Castiglione, la mère de Danny, fond en larme et commence à délirer (« *Sors d'ici maudit serpent, sors d'ici ou je te ferais sortir !* »)

Laissez les joueurs fouiller la scène et procéder comme pour un crime classique, cela ne servira à rien, mais cela leur permettra de rentrer un peu plus dans l'action.

2. The capture of the beast

Samedi 10 mai 2031 14:30am
 – Dis Nô, tu crois qu'il est mort ?
 – Bin on dirait, Willy. Comme ça par terre qui bouge pas ! Il te faut quoi en plus ? De la cervelle éclatée partout ?
 – Pas con. Bon c'est pas tout ça mais je vais me reprendre de la salade.

SPEED, GIVE ME WHAT I NEED

Cette partie là risque d'être assez éprouvante à maîtriser. Il s'agit de faire une poursuite pendant environ deux heures. Cette poursuite est anormalement longue et constitue un des temps forts de la partie. Il s'agit donc de s'arranger pour ne pas laisser un seul temps mort pendant deux heures.

Pour vous aider, la structure de la chasse est composée d'une succession de scénettes.

A priori vous pouvez donc oublier les règles classiques de poursuite, si ce n'est à l'intérieur de ces scénettes. Les résultats entre poursuites devraient vous permettre de jouer les transitions entre les scènes. Chacune d'entre elles devrait durer entre 15 et 30 minutes.

Celles qui sont prioritaires sont décrites ci-dessous alors que les situations optionnelles sont récapitulées dans un tableau. À jouer suivant le temps qu'il vous reste.

Par contre, gardez bien en tête que si les joueurs vont bénéficier d'énormes moyens (un hélicoptère et des voitures), ils ne pourchassent pas de criminels et ne devraient donc pas se permettre de risquer la vie de qui que ce soit.

Au moment où les joueurs ressortent de la maison (moins d'un quart d'heure après les cris étant le mieux), une voiture sort en trombe du garage, et manque de les écraser (faites-leur faire un petit jet d'Athlétisme/Réflexes pour les effrayer).

À son volant, Annabella Altamont, la mariée ! Elle s'enfuit à bord d'une Mini Deluxe modèle 2028. Sur la lunette arrière est écrit en grosses lettres blanches « Just Married » et tout un tas de casseroles la suit.

Parmi les invités c'est l'effervescence. Certains sont estomaqués, d'autres sont déjà dans les startings blocks. Firmani et O'Flaherty sont furieux. Le premier parce qu'un crime a eu lieu au milieu d'une assemblée de policiers, le second pendant le mariage de son fils. Firmani ordonne qu'on lui ramène la mariée avant l'heure de la réception (16h00) et c'est alors une trentaine de policiers qui s'élancent pour la rattraper. Voyant que les « gardes du corps » font de même et sont déjà allés chercher leur limousine, Skripnick ordonne aux cops de les prendre avec eux, pour qu'il n'arrive rien à Annabella au cas où ils la retrouveraient la première. Soucieuse de ne pas se mettre en position

délicate vis-à-vis du LAPD, Giovanna Castiglione ordonne à ses hommes de coopérer.

Matt semble quant à lui effondré. Sous les ordres de son de père, il attend qu'on lui ramène sa promise sans bouger, pour être là quand elle reviendra.

Nos cops se retrouvent donc à poursuivre une Mini dans Bellflower avec une Ford Limo Vintage, une autre voiture civile et trois maffieux (attention, il est vraiment important de faire au moins deux groupes incluant des maffieux et des cops pour que personne ne s'ennuie pendant la poursuite. Cf. encadré « ET MOI, JE FAIS QUOI ? ». De plus la seconde voiture ne doit absolument pas être une voiture de police, même banalisée, mais une voiture civile, faute de quoi la première moitié du scénario nécessitera de nombreuses modifications).

Ils ont à peu près 2 heures s'ils veulent la ramener pour la cérémonie.

ET MOI, JE FAIS QUOI ?

Vous pensiez que c'était difficile de maîtriser une poursuite de deux heures ? Certes, mais ce n'est pas d'une poursuite dont il faut s'occuper. C'est d'une demi-douzaine de joueurs !

Pour que vous ne vous fassiez pas lyncher avant la fin de la partie, il faut que vous fassiez en sorte que tous aient de quoi s'occuper durant toutes les scènes.

Le joueur sur le siège passager peut utiliser l'ordinateur pour essayer à chaque tour de repérer des raccourcis sur une représentation 3D de la ville. S'il fait plus de succès sur un jet d'Informatique/Sang Froid que sa voiture a de dés noirs et de dés ajoutés de cette façon, celle-ci bénéficie d'un dé blanc de poursuite supplémentaire.

Tous les joueurs sauf le passager peuvent également (au choix) se battre, aider à localiser la fuyarde (notamment dans le parking), sauter sur un autre véhicule, utiliser la radio, calmer les maffieux ou bouffer un beignet.

Pour que tout se passe bien, traitez chacun des véhicules comme un « équipage » comportant plusieurs postes.

Scène 1 : Bellflower

La poursuite commence donc dans les rues de Bellflower où les joueurs doivent appuyer sur le champignon pour rattraper Annabella qui a pris un peu d'avance. Elle semble se diriger vers l'Est.

Le quartier est une petite banlieue bourgeoise tranquille de Los Angeles. Par contre de très nombreux policiers y habitent. Il n'est donc pas du tout impossible qu'un ou deux d'entre eux décident de s'en mêler même s'ils ne sont pas en service.

Traitez cela comme une poursuite classique où les cops commencent avec 2 dés de poursuite en moins. Ils doivent prendre pas mal de risques tout en se faisant passablement railler par les trois maffieux.

À la fin de la scène, si vos joueurs sont proches, ils voient la Mini s'engouffrer dans une des grandes rampes en colimaçon qui mènent vers les gigantesques parkings souterrains qui sont la face cachée de Bellflower. S'ils sont plus loin c'est l'agent S.F. Hawk de l'ASD qui leur signale cela depuis son hélicoptère.

Scène 2 : Souterrains Bellflower/Norwalk

Les deux voitures poursuivantes ne sont plus qu'à un dé de poursuite de différence (une des deux a eu des soucis dans la rampe).

Le parking souterrain est immense mais très dangereux car la visibilité y est plus que réduite. Là il est presque sûr que des voitures de police poursuivront les trois véhicules. Dans un tel environnement, la maniabilité de la Mini est un avantage inestimable.

Après quelques tours de poursuite, Annabella fonce dans une station de métro, les passants se jetant à terre pour l'éviter.

Les voitures devront slalomer entre les passants (oui cela veut dire beaucoup de dés noirs) et faire des virages très serrés dans les couloirs de la station.

Arrivée sur le quai, Annabella s'engouffrera dans le tunnel et les joueurs devront être plus rapide que le métro qui est en train d'arriver pour pouvoir la suivre (faites-leur TRÈS peur). Les autres voitures de police par contre seront semées.

Là encore après quelques rounds à tombeau ouvert (après tout ce serait dommage de se faire rattraper par une rame de métro), les joueurs ressortent par la station de métro de Norwalk Hospital (mêmes obstacles).

Scène 3 : Norwalk Interstate 5

Les joueurs doivent d'abord slalomer entre les ambulances et les malades avant de suivre la Mini qui rentre à double sens sur l'Interstate 5 (là encore, les dés noirs risquent de pleuvoir). Après deux rounds de poursuite elle change de voie et revient dans le sens normal de circulation.

L'Interstate est une autoroute surélevée qui passe au-dessus du quartier de Norwalk. Ce quartier, surnommé la tumeur, est une horreur écologique, un vaste complexe industriel dégageant de nuages toxiques.

En continuant la poursuite dans cette brume empoisonnée, les joueurs vont apercevoir un chauffeur de camion citerne qui tombe par la portière (crise cardiaque – aucun lien avec l'histoire). En explosant, le camion risque de faire des dizaines de morts. La seule solution est de ralentir pour que quelqu'un monte à bord du camion.

Là encore faites très peur au joueur qui tentera la manœuvre, et faites-le échouer (et non c'est pas bien mais tant pis). Le courageux cops sera en train de se

balancer suspendu par les bras (s'il pose les pieds, il les perd) à l'arrière du camion fou où il aura réussi in extremis à se rattraper. Le seul moyen de le sauver est qu'un second joueur grimpe dans la cabine et arrête le camion.

Bien sûr pendant ce temps, Annabella fait tout sauf ralentir.

Scène 4 : Interstate 5 (suite)

Après avoir stoppé la citerne et regrimpé dans leurs véhicules (il est impossible de rattraper quoi que ce soit avec le camion), les joueurs se retrouvent rapidement pris à partie par une bande de bikers. Ils ont vu Annabella fuir et ont voulu aider la jeune mariée apparemment poursuivie par des "méchants maffieux".

Les motards vont essayer de se rapprocher des poursuivants et de les frapper avec des armes contondantes (leurs bras, battes, barres à mine).

Les trois gardes du corps vont commencer à sortir leurs Ruger Falcons et à menacer les bikers. À moins d'être totalement inconscients, les joueurs doivent réussir à les empêcher de s'en servir, sans faucher le moindre motard et tout en essayant de rattraper Annabella. Bon courage !

Fatalement, viendra un moment où un des motards sera soit mis en danger par la Ford Limo Vintage, soit aura du mal à l'éviter. À ce moment-là, il sortira son Colt Terminator et lâchera une rafale dans le moteur de la Ford et les bikers décrocheront.

Les joueurs sont dans une position critique : ils sont sur une autoroute à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du vide, dans une longue ligne droite (qui se termine par un virage) avec une voiture bloquée qui va uniquement tout droit. Heureusement pour eux, le major S.F. Hawk va essayer de les sortir de là en volant juste au-dessus de la Limo.

Ils devront pour certains sauter de la voiture (heureusement elle a un pilote automatique) et se suspendre à l'hélicoptère et pour les autres passer d'une voiture à l'autre. Le tout bien sûr à plus d'une centaine de km/h. Il s'agit d'une manœuvre des plus délicates (vitesse, nombre de véhicules, etc.) : Assurez-vous qu'elle soit intense et inoubliable.

Alors qu'ils voient la Ford tomber dans le vide, et dépassent Annabella et l'autre voiture des PJs, Hawk les dépose à l'intersection des Interstates 5 et 710, où un Californian Hellcat (un van de poursuite ultramoderne) les attend.

Ils atterrissent juste à temps pour voir la Mini passer devant eux en trombe et entrer dans South Central, et pour reprendre la poursuite.

Scène 5 : South Central

La course poursuite à vive allure est loin de passer inaperçue, et assez vite des coups de feu commencent à se diriger vers le véhicule de LAPD. Un peu plus tard, ce sont des lowriders qui commencent à prendre en chasse les trois véhicules. Totalement paniquée, Annabella part dans les ruelles du ghetto.

Dans l'une d'elle, sa voiture fait un tonneau, et s'écrase en bloquant toute la largeur de la ruelle. Elle s'extirpe de la Mini, sans grand mal apparemment, et rentre dans une maison.

Les joueurs quant à eux sont bloqués dans une ruelle devenue impasse alors que les gangbangers commencent à arriver derrière eux. Ils vont devoir agir vite et bien s'ils ne veulent pas se faire cribler de balles, que la mariée se fasse tuer ou la perdre de vue.

S'ils ne font pas assez vite pour la suivre, Hawk les avertit qu'elle est sortie de l'autre côté avec une arme et s'enfuit à bord d'une Impala.

Scène 6 : South Gate

Suivant le temps qu'ont mis les joueurs, ils auront besoin de l'aide de l'hélicoptère pour localiser l'Impala ou pas. Elle se dirige vers South Gate. Ce quartier se situe sous une plaque de béton et Hawk ne peut plus y aider les joueurs.

La poursuite se passe alors sous la dalle dans des chantiers d'immeubles en construction. Après la traversée de la scène d'un concert sauvage dans un chantier, elle va d'ailleurs changer en devenant une poursuite verticale et non horizontale : les trois voitures vont se prendre en chasse dans les étages non finis (que les dalles donc et les rampes) d'une tour de parking encore en chantier au-dessus du vide.

Si vous sentez vos joueurs chauds, faites-leur faire un saut d'une tour à l'autre, quelques étages plus bas et les amortisseurs en moins.

Scène 7 : Glendale

Après à peu près deux heures de poursuite, celle-ci va finir de façon plus que brutale. Utilisez les règles de poursuite et laissez vos joueurs rattraper Annabella. Au milieu des rues cossues de Glendale, alors que les joueurs allaient enfin mettre la main sur la mariée, deux spitfires (patrouilleurs du LAPD) surgissent. Un des deux éperonne l'Impala, et cinq flics en uniforme en sortent.

Pourtant les joueurs vont vite arrêter de se réjouir au moment où les officiers vont commencer à tirer sur eux.

Le combat qui va suivre devrait être éprouvant (après tout, presque tout le monde est à couvert, et ils ont au moins deux benelli face à eux).

Quoi qu'il arrive, si les flics sont capturés, aucun ne parlera pour l'instant et les joueurs ne sauront ce qui se passe que beaucoup plus tard.

Annabella est terrifiée et les joueurs peuvent assez aisément la faire monter dans l'hélicoptère (bien

qu'elle semble encore plus terrifiée à l'idée de repartir se marier) pour la ramener à Bellflower à temps pour la cérémonie.

Les officiers arrivés en renfort vont s'occuper d'arrêter les ripoux et des "dommages collatéraux".

Un après-midi normal somme toute.

SI VOUS EN VOULEZ PLUS...

La poursuite se retrouve ralentie par un défilé dans les rues de la ville

Les joueurs se retrouvent au milieu d'une fusillade entre le NADIV et des narcotrafiants

Une équipe TV a pris la poursuite en chasse

Un 10-18 demande aux patrouilleurs de prendre en chasse les joueurs

Les cops sont témoins d'un braquage de liquor store et peuvent intervenir

Annabella a abîmé la voiture d'un yakusa qui n'a pas le sens de l'humour

Course dans un étage de bureaux (occupés)

3. Rain and tears

De retour à Bellflower, James – furieux et dépassé – traîne immédiatement une Annabella terrifiée et un Matt encore en larmes devant l'autel. L'ambiance est clairement au malaise et personne n'ose vraiment s'interposer. Même le prêtre semble gêné, ce qui ne l'empêche pas d'officier.

À la fin de la cérémonie, les mariés vont s'expliquer dans la maison des O'Flaherty pendant que James joue les maîtres de cérémonies dans le jardin pour détendre ses invités.

Firmani et Skripnick en profitent également pour demander des comptes aux joueurs sur la poursuite, une flûte à la main. Laissez leur expliquer ce qu'il s'est passé et avec quels « tact et subtilité » l'affaire a été menée. La conversation est suspendue pendant un moment quand Matt revient dans le jardin et passe à proximité.

Après quelques instants, l'ambiance se réchauffe un peu, mais pas pour très longtemps.

Soudain, deux coups de feu retentissent de l'intérieur de la bâtisse. Tous les invités qui ne sont pas en train de se jeter à terre pour se protéger d'un danger imaginaire se dirigent une fois de plus vers l'origine des coups de feu.

Les coups viennent de la chambre du couple, qui est fermée à clé de l'extérieur. Matt ouvrira la porte en expliquant qu'il a convaincu Annabella de prendre

TRIBULATIONS

L'histoire en quelques mots

Las Vegas 2027. Dans la ville du jeu, un tueur en série massacre prostituées après prostituées. Sa fâcheuse habitude de leur tailler un sourire sanglant avec sa lame lui a valu le surnom de « Joker ».

Deux policiers du LVPD ont été chargés de l'enquête : David Lee et Robert Kane. Après des mois d'enquête, les deux officiers se retrouvent nez à nez avec le criminel. Malheureusement, la confrontation ne tourne pas à leur avantage, et Rob Kane, à demi conscient suite aux coups du Joker, l'observe impuissant graver un sourire dans le visage sans vie de son co-équipier. Il ne dut sa survie qu'à l'arrivée des renforts et à la fuite du tueur.

Depuis Rob Kane est obsédé à l'idée de retrouver le Joker. Certains l'ont même surnommé « Batman », mais personne n'ose le faire devant lui.

Toutefois, le Joker n'est pas un assassin aussi parfait qu'il aimait le croire. Alors qu'il tuait une dénommée Stacy Jones dans son appartement, il ne s'aperçut pas de la présence de sa colocataire, Karen Joyce, qui assista à la scène cachée dans le placard et vit l'insigne de police du Joker.

Après enquête et avoir interrogé de façon poussée, Batman découvrit que quelqu'un avait vu la scène et demanda des analyses pour savoir de qui il s'agissait. Mais le temps de savoir qu'il s'agissait de Karen, celle-ci avait déjà quitté la ville pour Los Angeles, terrifiée et n'osant parler à la police. Elle y commença une nouvelle vie sous le nom d'Annabella Altamont (notamment grâce aux nouveaux papiers fournis par ses anciens amis de Las Vegas) et tomba éperdument amoureuse de Matt O'Flaherty.

Toutefois, alors qu'elle se rendait souvent à Bellflower pour rendre visite à son amant, elle rencontra dans la rue le Joker, qui n'est autre que Stewart Nitti, un habitant du quartier, membre du LAPD et détective à Pasadena.

Celui-ci est un père de famille allant sur la quarantaine qui cumule de nombreuses tares. Sadique et fanatique religieux, il est sous la coupe d'une organisation criminelle de flics ripoux basée à Bellflower, pour laquelle il organise les activités liées à la drogue.

Il y a quatre ans, il fut amené à se rendre souvent à Las Vegas pour une enquête et, ne pouvant assouvir tous ses besoins auprès de sa femme alors enceinte, il fréquentait des prostituées. Malheureusement son esprit malade culpabilisait et, pris de folie, il taillada l'une d'entre elles et y prit du plaisir. Il continua ainsi cinq fois avant que ses allers-retours dans le Nevada (et ses meurtres) ne cessèrent. L'ironie voulut qu'il fût chargé d'aider Rob Kane sur cette affaire après le meurtre de David Lee, et qu'il apprit donc que Karen savait qui il était, mais qu'elle avait disparu.

Contre toute attente, lors de leur récente rencontre, Nitti ne put se résoudre à la tuer. Il décida de lui faire peur et de menacer de la tuer s'il avait le moindre doute de son silence. Cela marcha très bien jusqu'à aujourd'hui.

Mais à l'arrivée de Kane sur le lieu du mariage, les choses se sont précipitées. Karen/Annabella a paniqué et Stewart aussi. La première a fui dans toute la ville, et le second a d'abord fait jouer les membres de son organisation pour la tuer lors de la poursuite (cf. Scène 7) en les menaçant assez pour que ceux-ci se risquent à une action aussi visible. Ensuite, voyant que cela avait échoué, il n'eut d'autre choix que de la tuer lui-même avant qu'elle ne révèle son secret.

S'il est arrêté et non tué (mais vos joueurs vont devoir vraiment assurer pour ça), Nitti fait courir un grand risque à son organisation et il y a fort à parier qu'il mourra au commissariat ou lors d'un transfert avant d'avoir eu l'occasion de dire quoi que ce soit. Bien sûr l'organisation sera fortement désorganisée par la perte de son baron de la drogue, mais elle préfère ça à un démantèlement.

un calmant mais qu'elle a souhaité que la porte soit fermée à clé.

En entrant, ils ne trouvent que son cadavre criblé de deux balles, une dans la cage thoracique et une dans la tête.

Pour la première fois, les joueurs vont avoir l'occasion de voir Firmani hors de lui. Il ordonne que le périmètre de la propriété soit fermé et que personne ne sorte ou ne rentre, à part une équipe de la police scientifique. Comme nos cops ont réussi à ramener Annabella, et qu'ils ne peuvent être coupables (Firmani discutaient avec eux au moment des coups de feu), ils sont chargés de résoudre l'enquête.

En fouillant la salle du crime, s'ils en interdisent l'accès à tous les invités qui veulent mettre leur grain de sel et qui risquent donc de détruire toutes les preuves, ils trouveront les éléments suivants (selon le nombre de réussites) :

- Un verre d'eau et un emballage de cachet de somnifère sur la table de chevet
- Une photo d'elle avec une autre femme (Stacy) devant le Caesar's Palace (si les joueurs le demandent, c'est un casino de Las Vegas)
- Un capuchon de stylo (qui est en fait celui d'une sorte de disque dur amovible peu encombrant)
- L'arme du crime, qui est un pistolet de gros calibre artisanal apparemment de très bonne qualité (c'est une arme fabriquée par James. Il s'agit de son passe-temps

favori, seules ses empreintes et celles de Matt sont dessus)

- Un Post-it avec un nom (Kane) un numéro de téléphone au Nevada (le LVPD, mais la ligne directe - celle de Batman - n'existe plus)
- Un ordinateur portable de marque Do-it (celui du couple)
- Les papiers d'Annabella comportant un ticket de caisse marqué au dos « THE SEVENTH SEAL ».

Si les joueurs interrogent Rob Kane ou le mettent nez à nez avec Annabella ou la photo, il la reconnaîtra et racontera son histoire aux joueurs. Faites-en un moment touchant, mais ne dévoilez pas l'intervention de Nitti dans l'enquête.

En fouillant ailleurs dans la maison, ils peuvent découvrir :

- La vitrine où se trouvait l'arme du crime (fracturée, mais de façon discrète)
- Une boîte à clé près de la cuisine au rez-de-chaussée (nécessite au moins 4 réussites) comprenant des doubles des clés de toutes les salles de la maison. Il manque celle de la cave (James l'a, il est allé chercher du vin) et de la chambre du couple.

Si l'un d'entre eux pense à se renseigner sur Annabella, ils apprendront qu'elle n'a pas d'existence légale et qu'elle n'est enregistrée nulle part, malgré les papiers retrouvés dans la chambre. Si on appelle les institutions qui ont émis les dits papiers soit, elles n'existent pas (comme sa ville de naissance), soit les documents n'ont jamais été émis. Il s'agit donc de faux.

De même si quelqu'un pense à demander s'il n'y a pas de double de la clé, Matt pensera à la boîte à clés et leur en révélera l'existence.

Si quelqu'un fouille le cadavre (ce qui ne devrait pas aller sans contestation), elle ne portait que sa robe de mariée et ses sous-vêtements sur elle, à part un disque amovible (Cf. ci-dessus) caché dans la jarrettière.

Une fois le disque connecté à l'ordinateur, on peut voir un seul fichier intitulé « dernières volontés ». Il faut un mot de passe pour l'ouvrir (THE SEVENTH SEAL) ou qu'un spécialiste casse le code (3 réussites).

Ce fichier comprend juste le texte suivant :

« Si jamais vous lisez cela, c'est que je suis morte. Le joker m'aura sûrement tuée. Je connais son identité, il s'agit de l'officier Nitti de la police de Los Angeles. Si vous trouvez ce fichier, envoyer une copie à la presse et une autre anonyme à Robert Kane du LVPD. Toutefois méfiez-vous, le LAPD et le LVPD sont au moins partiellement impliqués.

Dites à Matt que je l'aime et que je veille sur lui depuis l'endroit où je me trouve. »

Dès que les joueurs sortent de la bâtisse pour arrêter Nitti (qui est aussi un des invités), ils auront la surprise de voir la plupart de leurs collègues les mettent en joue avec leurs armes et leur ordonner de se fixer. Nitti les a montés contre eux, jouant sur leurs prétendus contacts avec les maffieux et le fait qu'ils aient falsifié les preuves qu'ils ont trouvées. Cette scène finale va se résumer ainsi : vous allez devoir jouer une joute orale entre Stewart Nitti et les joueurs (menez-leur la vie dure) pour convaincre les autres policiers que c'est l'autre qui a assassiné la mariée. Si Nitti gagne, les joueurs sont arrêtés. Sinon les policiers pointeront maintenant leurs armes sur Nitti et tenteront de l'arrêter. Faites monter la pression à fond (policiers enlevant la sécurité, armant leurs pistolets, etc.).

Sauf superbes interprétations et actions des joueurs, Nitti, une fois battu, tentera d'abattre celui qui aura convaincu les invités de sa culpabilité. Il sera toutefois tué de plusieurs balles (des maffieux, de Jerry Costello, et d'un certain nombre d'autres flics) avant de pouvoir faire feu.

Assez pour ce soir. Les joueurs peuvent désormais tenter de se reposer. Le temps de la paperasse et du SAD viendra. Mais c'est une autre histoire...

AU FAIT ?

Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué qu'on ne sait toujours pas qui a poignardé Danny. La raison en est très simple, ce coup de poignard est un « accident » qui n'a aucun rapport avec le reste de l'intrigue. Qui a fait le coup ? Vous vous souvenez de cette souriante mamie qui servait les macarons et qui semble avoir disparu sans que personne ne le remarque ? Ça ne vous rappelle rien ? Pas touche à ce PNJ. Mega-code-rouge-de-la-mort.

Pour plus d'info...

Vous trouverez ci-dessous les références des personnages ou factions principales dont il est question dans ce scénario :

COPS, Pilote	Le LAPD
Amitiés de L.A.	La ville, les Giorelli et Castiglione (p. 99)
Lignes Blanches	Las Vegas, Batman et Joker (p. 52)
Les Affranchis	Bellflower (p. 99)

ATTENTION MJ ! CE BULLETIN EST POUR VOUS !

Vous venez de faire jouer ce scénario. Bravo. A présent, prenez votre plus belle plume ou votre clavier et dites-nous dans quelle mesure vos joueurs ont réussi le scénario.

LA MARIEE

Le mariage a-t-il eu lieu? Ont-ils pu ramener Annabella? Dans quel état? Ont-ils déplumé le perroquet de la mariée ?

Quelles ont été les répercussions de la poursuite ? Ont-ils détruit la moitié de la ville ?

FIRMANI, LES PONTES DU LAPD, ET LES VICE PEOPLE

Qui s'est ridiculisé devant les huiles ? Qui - au contraire – s'est fait bien voir ? Le représentant de la mairie a-t-il vu que des policiers semblaient liés avec des maffieux ?

LE JOKER

Le joker a-t-il été démasqué ? Arrêté (ce qui se soldera par sa mort aussi) ? Qui est officiellement reconnu comme le joker ? Le vrai, les PJ ou quelqu'un d'autre ? Comment a réagi Batman ?

L'envoyé de la mairie s'est-il aperçu qu'il avait des flics pourris ?

LA MAFIA

Qu'est-il arrivé aux membres du clan Castiglione ? Aux trois gardes du corps ? Ont-ils été mis en difficulté dans cette histoire ou sont-ils toujours inattaquables ? Les connivences entre maffieux et flics sont-elles passées inaperçues ?

En fonction de vos récits et des réussites de vos cops, nous modifierons la storyline et nous vous donnerons des détails sur les implications de cette journée sur la vie quotidienne du LAPD et du LVPD.

Envoyez-nous vos réponses avant fin décembre 2004 par email sur www.asmodee.com ou par courrier à :

Asmodée Editions
COPS
91 rue Tabuteau
BP 408
78534 BUC cedex

Don des Dragons

Nigro Notando Llapillo

pour l'Appel de Cthulhu

un scénario de Mathieu Grayer et Marie Aubignac



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Ce qu'il faut savoir sur le passé

OÙ TOUT A COMMENCÉ

L'expédition Fallworth

Le 18 juin 1979, Abraham Clayton Fallworth II, riche homme d'affaires américain, entraîne un groupe de scientifiques, pour la plupart de l'université Hellentrop de Minneapolis, Minnesota, en Antarctique. L'expédition Fallworth, ainsi que l'ont baptisée les journaux de l'époque, se lance sur les traces d'un explorateur norvégien du début du siècle : Harald Pirinsen.

Les intentions du mécène paraissent louables : compléter la précieuse série d'échantillons rocheux rapportés par leur prédécesseur et offrir ainsi au monde une meilleure connaissance du continent Antarctique et de son histoire géologique. Toutefois, le véritable dessein du milliardaire est de mettre la main sur certaines reliques d'une civilisation antique mentionnée dans les rapports secrets de l'expédition Miskatonic de 1931 (lire Les Montagnes Hallucinées par H.P. Lovecraft).

Malgré tous ses efforts et investissements colossaux, Fallworth n'obtiendra qu'un succès partiel. En effet, s'il ne parvient pas à découvrir l'emplacement de la cité mystérieuse, il met à jour un sanctuaire de pierres noires couvertes de symboles impies. Après de longues semaines d'étude, Fallworth et son plus proche collaborateur, Bjorn Jensen, réussissent à déchiffrer les écrits occultes. Ils conduisent alors un rituel abject, au cours duquel plusieurs membres du groupe (Edwyn Calloway, Lambert Berham, Thomas Nordman, Albert Greensborough et Bartleby Mac Tierney) versent leur sang, sous la contrainte pour la plupart. Les créatures invoquées, des Lloigors, les Maîtres des Tentacules, échappent bien vite au contrôle du sorcier amateur et s'égaillent dans le blizzard, non sans avoir semé la panique parmi l'équipe scientifique.

La malédiction des Lloigors

Si le retour des « explorateurs » aux États-Unis le 23 mars 1980 ne manque pas de susciter l'intérêt de nombreux journaux spécialisés, la fortune et les relations de l'homme d'affaires lui permettent de garder le secret sur les événements tragiques qu'il a provoqués. De la même façon, le cercle de pierres noires qu'il fait ériger à proximité de Solomon's Falls, une petite communauté du nord du Minnesota, restera une lubie de millionnaire pour les rares personnes informées de son existence. Pourtant, dans l'esprit malade de Fallworth, la reconstitution du cercle d'invocation, dont il a fait rapatrier le moindre caillou, apparaît comme une absolue nécessité pour le bon déroulement de ses recherches blasphématoires. Il tente ainsi, durant de nombreuses années, de reprendre contact avec les Lloigors. Ses efforts resteront pourtant

À l'occasion de leurs retrouvailles, quatre jeunes trentenaires vont être confrontés à un sorcier sous l'emprise des Lloigors, dont le grand but secret est d'invoquer Ithaqua, le Marcheur de Vent. Si la partie paraît ardue, les investigateurs pourront toutefois compter sur l'aide d'un allié aussi dangereux qu'inattendu : Nyarlathotep.

vains, un des géologues-arpenteurs ayant dérobé un fragment de pierre.

La mort du zoologiste Edwyn Calloway, le 27 août 1987, frappe les esprits et s'étale en première page de nombreux journaux américains. Son corps déchiqueté est retrouvé dans l'amphithéâtre Isaac Newton de l'université de Californie à Los Angeles (UCLA), où une chaire prestigieuse lui avait été offerte. Fallworth comprend alors que les entités qu'il a réveillées n'ont pas oublié, et que la chasse est ouverte. Dans les années qui suivent, une véritable malédiction semble s'abattre sur les malheureux membres de l'expédition. Le châtement des Lloigors frappe le photographe Lambert Berham, le 19 octobre 1988 ; le linguiste Albert Greensborough, le 2 juin 1990, le géologue Thomas Nordman, le 11 mai 1993. De 1993 à 1999, les techniciens et hommes de main ayant accompagné les explorateurs, trouvent la mort dans des circonstances tout aussi horribles. Bien que se sachant traqué, Fallworth fait jouer son influence et ses arguments pour étouffer l'affaire. Comprenant que son unique planche de salut est le contrôle des Lloigors, le millionnaire se retire à Solomon's Falls et travaille d'arrache-pied avec Bjorn Jensen, son guide sur la voie obscure de la sorcellerie.

Le 7 septembre 1999, alors qu'il touche au but, l'apprenti sorcier assiste, impuissant, à la mort violente de Jensen. Cela le terrifie au point qu'il abandonne ses études et Solomon's Falls pour la sécurité toute relative de Chicago. Le magnat prend toutefois la peine d'emporter avec lui quelques pierres sombres sans lesquelles le cercle ne saurait remplir son office. Le 13 septembre 1999, les morceaux éparpillés d'Abraham Clayton Fallworth II jonchent le parterre de roses flétries de sa propriété de l'Illinois. Ses héritiers, plutôt satisfaits de leur sort, ne portent qu'un intérêt limité aux trois blocs de roche noire conservés dans un vieux coffre poussiéreux de la cave de la demeure familiale. Grands seigneurs, ils en font don à trois musées d'histoire : le Marxman Museum de Chicago, le Sutherby Museum de Calgary (Canada) et le musée Ostragen de Bergen (Norvège).

Mac Tierney, puissant sorcier en devenir

De tous les membres de l'expédition Fallworth, l'ethnologue et linguiste Bartleby Mac Tierney, est, en 1999, le dernier rescapé. S'il a toujours été un homme chanceux, sa survie ne doit pourtant rien au hasard. Éveillé au monde de l'occulte par le funeste rituel d'invocation des Lloigors, Mac Tierney a senti ce jour-là naître en lui une terrible soif de connaissance. Comprenant que le voile de la réalité ne pèse pas bien lourd pour qui sait par où l'attraper, il n'a eu de cesse de l'écarter pour découvrir ce qui peut bien se cacher derrière. La mort de ses confrères, inexplicable sous bien des aspects, le pousse à s'intéresser à Fallworth et à ses travaux impies. Il saisit que le mécène n'a pas abandonné ses recherches en sorcellerie, et qu'il lui faudra le garder à l'œil.

Début alors pour Mac Tierney un long voyage initiatique qui le mène à travers les États-Unis, l'Amérique du Sud et l'Europe. C'est ainsi qu'au cours de ses pérégrinations, il parvient à se procurer un exemplaire presque complet du manuscrit Voynich, qui traite, entre autres sujets, des Lloigors (lire [Le Retour des Lloigors par Colin Watson](#)). S'il finit par accumuler un savoir théorique considérable, qui lui permet d'échapper aux monstres qui déciment ses anciens confrères, il comprend un beau jour que le passage à la pratique ne pourra se faire sans les outils idoines. Cette idée le ramène aux États-Unis, au plus près de Fallworth et de Solomon's Falls.

La mort du millionnaire est pour lui du pain béni, pourtant il déchant bien vite lorsqu'il comprend que les blocs de roches emportés par Fallworth peu avant sa mort lui sont indispensables. Il se lance alors dans un travail de longue haleine. Il achète la demeure de Solomon's Falls aux descendants de l'homme d'affaire. Puis, il reprend contact avec un certain Yedel Bronsky, homme de mauvaise vie dont il a fait la connaissance durant l'un de ses voyages. Il attire tout d'abord Bronsky en lui faisant miroiter la maîtrise d'un grand pouvoir, et va jusqu'à faire de lui son assistant [**Gardien** : ce qui explique que Bronsky possède la clef du laboratoire/ voir **Le Scab's Hole**]. Ensuite, à grand renfort de promesses et de liquidités, il parvient à convaincre le malandrin de dérober pour lui les blocs de roche manquants, dans les musées où ils sont exposés. Contre toute attente, Bronsky réussit à s'acquitter de sa tâche sans se faire attraper, aidé en cela par un mystérieux allié (voir **Et Nyarlathotep dans tout ça ?**). En août 2000, le voleur met la main sur la pierre de Chicago, qu'il remplace par un faux. Puis, en septembre 2002, après une préparation minutieuse et une exécution désastreuse, Bronsky échappe de justesse à toutes les polices de Norvège et rapporte le bloc noir à Solomon's Falls. Pendant ce temps, Mac Tierney découvre un moyen de « dialoguer » avec les Lloigors, et ces derniers lui font comprendre qu'il lui faudra se plier à leurs désirs s'il veut rester en vie. Ils « promettent » ainsi au sorcier des pouvoirs indicibles et totalement non-euclidiens, s'il parvient à invoquer l'un de leurs « maîtres » (c'est tout du moins comme cela que le conçoit Mac Tierney) : Ithaqua, le Marcheur de Vents. Des entrailles du manuscrit Voynich, il exhume un rituel d'appel du Wendigo (surnom affectueux d'Ithaqua), reposant sur deux éléments fondamentaux : un cercle d'invocation entier et le sang de ses précédents utilisateurs. Mac Tierney se trouve alors confronté à un problème de taille : il est le seul survivant de l'expédition Fallworth. Pourtant, une note de bas de page, écrite en caractères minuscules et indéchiffrables, lui apprend que le sang des descendants des invocateurs pourra constituer un substitut acceptable à celui de leurs aînés. Après avoir envoyé Bronsky récupérer l'ultime bloc de roche noire au musée de Calgary, Mac Tierney se met en quête de ses proies.

Après de longs mois de recherches désordonnées et (donc) infructueuses, notre sorcier bien-aimé se résout à s'intéresser à sa propre progéniture, car après tout le sang de sa lignée est une composante *sine qua non* du rituel. Une fois de plus, la chance vole à son secours. Il découvre que son unique petite-fille, Emily Mac Tierney, entretient depuis son enfance une amitié franche et sans détour avec cinq garçons originaires de Minneapolis : Paul-Edouard Calloway, Bernard-Marie Greensborough, Pierre-Emile Nordman, Jacques-Christian Drexler et Todd Gillard. Et, par un hasard des plus troublants, quatre d'entre eux sont les petits-enfants de ses anciens collègues explorateurs (comme leurs noms l'indiquent pour Calloway, Greensborough et Nordman, Drexler étant le petit-fils de Berham). Mac Tierney élabore alors un plan ineffable pour les attirer à lui. Emily étant une ethnologue passionnée par les populations sub-polaires, il orchestre sa « disparition » et lègue son chalet de Solomon's Falls à sa petite-fille, à la condition expresse qu'elle vienne en prendre possession le 5 décembre 2003 (période durant laquelle les astres sont propices, dirons-nous).

Au début du jeu, Mac Tierney attend sa petite-fille et ses amis de pied ferme, caché dans la cabane de son homme de main indien, Sam Kaosha.

Note au Gardien : Les prénoms et le sexe des investigateurs (Calloway, Greensborough, Nordman et Drexler) seront bien évidemment laissés à l'appréciation des joueurs.

OUÛ L'ON FAIT LA CONNAISSANCE DES INVESTIGATEURS DE L'ÉTRANGE (BIEN MALGRÉ EUX...)

C'est l'histoire d'une bande de sept jeunes gens intrépides, tous originaires de Lewton, dans la banlieue sud de Minneapolis, Minnesota : P.-E. Calloway, B.-M. Greensborough, P.-E. Nordman, J.-C. Drexler, Emily Mac Tierney, Todd Gillard, et Jonathan Christafield. Les cinq premiers sont les rejetons de « grandes » familles d'universitaires et de scientifiques, dont les grands-pères ont fait partie d'une obscure expédition polaire (dont ils ne savent presque rien). Todd est le fils d'un industriel de la région. Quant à Jonathan, pupille de la nation, nul ne sait qui peuvent bien être ses géniteurs.

Leur amitié a vu le jour le 19 août 1977, à l'établissement élémentaire Richard Stiles de Lewton. Ensemble, ils ont sauvé Poppy, la mascotte de leur école, coincée dans une canalisation d'évacuation d'eaux usagées ; délesté le poirier de Melvil « la barbe » O'Connel de près de trois tonnes quatre cent cinquante de fruits verts ; repeint intégralement le mur ouest de l'église Saint-Ezechiel après s'être fait attraper en train d'enterrer le chat d'Emily dans le cimetière attendant... Rien que de très naturel pour des enfants pleins de vitalité.

Très tôt, Jonathan, d'un an l'aîné du groupe, s'est imposé naturellement comme le meneur de la bande, et alors que Calloway est apparu bien vite comme le plus inventif.

Le fantastique fait une première apparition dans leur vie vendredi 6 août 1981, à 01h02. Alors que John, bien plus libre de ses mouvements que ses amis, longe les façades vitrées de la galerie marchande K-Mart X-Tra, il assiste à une scène troublante. Il aperçoit une silhouette sombre déambulant dans le centre commercial, pourtant fermé depuis 22h. Après quelques minutes d'hésitation, l'homme noir s'arrête devant une boutique new-age nommée Red Circle et y pénètre, traversant la grille de métal et la porte de verre comme le ferait un spectre. Une fois à l'intérieur, il s'avance vers un présentoir, s'empare d'un objet de petite taille et se tourne d'un bloc vers John, plongeant en lui son absence de regard. Pétrifié, le jeune garçon a l'impression de perdre pied. Lorsqu'il reprend le dessus, la boutique est déserte et silencieuse... Le lendemain, il narre son aventure à ses amis, non sans enjoliver un brin la chose. Le centre commercial et son Homme Noir entrent alors dans leur mythologie secrète. Toutefois, cette obsession naissante laisse bientôt place à des préoccupations plus terre à terre. Ils s'élancent dans l'adolescence, jouissant intensément de l'insouciance propre à cet âge de la vie. Après s'être cherchés quelques années durant, John et Emily entament une relation plus intime. Tout n'est que calme, volupté et pétard. Mais le spectre de l'Homme Noir n'est pas loin, attendant son heure, dans les replis enténébrés de leur mémoire.

Le 21 juillet 1984, ils parviennent à se faire enfermer dans le K-Mart à moitié désaffecté, l'ouverture d'un supermarché discount non loin de là ayant entraîné la fermeture de la moitié des magasins de la galerie marchande. Grisés par l'excitation et la bière bon marché, ils s'introduisent dans le Red Circle abandonné et s'installent à même le sol. Les joints tournent de plus en plus vite et la Nudweiser coule à flot. Débute alors l'un de leurs jeux favoris : le What If, qui consiste à essayer d'imaginer la tournure que prendrait leur existence si un événement particulier venait à en modifier le cours. Ce soir-là, John mène la danse, posant toutefois des questions étrangement précises (voir plus loin). Tout se passe bien jusqu'à ce qu'il lève un regard grave vers Emily, et lui demande ce qu'elle deviendrait s'il venait à disparaître. D'abord stupéfaite, la jeune fille se met à pleurer, et John quitte la boutique, sans un geste pour ses amis. L'atmosphère brusquement refroidie, nul ne pipe mot.

Après une éternité d'incompréhension, John leur revient, mais semble changé. La sensation est subtile et fugace, mais tous la ressentent au plus profond de leur être. Elle s'accompagne pourtant d'une manifestation physique, presque un tic qu'ils ne lui connaissaient pas : il ne cesse de porter son pouce et son index juste au dessus de son nez, puis de les passer simultanément sur ses sourcils, comme pour les lisser. Il console Emily, et, après le passage d'une escouade de séraphins, la

fête reprend. Ils sombrent petit à petit dans une torpeur bienheureuse. John, visiblement très inspiré, part dans un grand délire mystique et leur révèle que la réalité est plus complexe qu'il ne paraît. *Pour appuyer sa thèse, il leur affirme qu'ils sont tous capables de prodiges qu'ils n'osent même pas imaginer, et, après quelques minutes de ce discours, leur propose de se donner la main afin de former un cercle. Il demande à ses amis ce qu'ils aimeraient pouvoir accomplir d'extraordinaire. Sans vraiment prendre le temps de réfléchir, Drexler répond qu'il voudrait pouvoir parler aux animaux. John les enjoint alors de se concentrer sur cette idée et, à leur stupéfaction, un petit rat brun s'approche de leur cercle et lève vers eux un museau interrogateur. Le premier, Drexler parvient à dépasser son ahurissement et ordonne à l'animal de faire une pirouette. L'instant d'après, le raton s'exécute. Petit à petit, l'excitation prend le pas sur la stupeur, et ils se laissent entraîner dans le jeu. D'autres rats arrivent, parmi lesquels un mastodonte dont ils ne peuvent qu'admirer l'intelligence et l'adresse. Après un temps, ils sombrent dans une torpeur, dont ils ne s'arracheront qu'à l'aube. Les rats ont tous disparu, sauf un, le mastodonte, dont la carcasse, gisant au milieu de leur cercle, grouille de vers. Cet animal est mort depuis des jours...*

Note au Gardien : En début de jeu, les investigateurs n'ont que peu de souvenirs des manifestations surnaturelles de la fin de cette soirée (passage en italique). Alcool, drogue, refoulement inconscient, tout peut être bon pour expliquer cette amnésie salvatrice. Il appartient au Gardien d'exhumer ces souvenirs au cours du jeu, afin d'offrir aux joueurs une compréhension progressive du fin mot de l'histoire. Et pourquoi pas de les troubler...

Le 23 juillet 1984, John meurt d'une méningite foudroyante. Emily sombre dans la dépression et, malgré leur volonté de la soutenir et de faire corps, ses amis finissent par s'éloigner d'elle. Le groupe se délite et les compagnons d'enfance se voient de moins en moins. Certains parents déménagent, ce qui achève de détruire la bande de Lewton. Ils vieillissent et deviennent adultes, se voyant toutefois à l'occasion. Ils savent bien que le passé est mort et enterré et doutent d'être un jour à nouveau réunis. Jusqu'à ce qu'ils reçoivent un coup de téléphone d'Emily, un beau soir de novembre 2003...

La jeune femme leur explique que son grand-père, récemment disparu, lui a légué un chalet à l'extrême nord du Minnesota, dans un petit patelin nommé Solomon's Falls. Elle leur propose de venir passer quelques jours dans la maison, où elle compte s'installer pour un temps, et leur demande de rapatrier quelques unes des affaires qu'elle a laissées moisir chez une tante de Minneapolis. Ils prennent ainsi date, Calloway, Greensborough, Nordman et Drexler devant se rendre de Minneapolis à Solomon's Falls dans une

camionnette de location, Todd Gillard les rejoignant sur place.

ET NYARLATHOTEP DANS TOUT ÇA ?

Du jour où l'expédition Fallworth a invoqué les Lloigors, Nyarlathotep n'a pas cessé de trimer. Comprenant que les Maîtres des Tentacules risquent de semer la zizanie en Amérique du Nord et qu'ils ne souhaitent qu'une chose, appeler Ithaqua, il décide de tout faire pour les renvoyer chez eux (leur présence contrarie en effet ses grands plans secrets, qui sont bien trop horribles pour être détaillés ici). Il sait aussi bien que Mac Tierney qu'un cercle de pierre intègre est nécessaire au rituel qui lui permettra de révoquer les Lloigors. Il met donc la main sur le morceau de roche noire dérobée par le géologue-arpenteur : le 6 août 1981, il s'introduit dans une boutique de Lewton, le Red Circle. Au passage, il sonde l'esprit de Jonathan Christafeld et obtient certaines informations réutilisables dans un futur proche.

Le 21 juillet 1984, alors que les adolescents sont dans le K-Mart X-Tra, Nyarlathotep entre en contact avec John. Les questions, troublantes, que posent John à ses amis durant le What If ne sont que les prémices de la possession du jeune homme par le Dieu Malin. Lorsque John sort du Red Circle, Nyarlathotep « entre » en lui, et lui commande de retourner auprès de sa bande. Les manifestations surnaturelles qui suivront sont rendues possibles par le pouvoir du dieu, qui ne peut animer que des choses mortes ou mourantes (pour les besoins du scénario...). Il en profite également (et c'est d'ailleurs le but de la manœuvre) pour leur glisser quelques allusions à un choix judicieux qu'ils auront à faire dans le futur. Ils en retiennent une expression, qu'ils continueront à utiliser jusqu'au moment du scénario :

« À marquer d'une pierre noire », qui signifie qu'ils sont confrontés à des jours ou des événements funestes. Avec le temps, la formule se réduit à : « Pierre Noire ».

Plus tard, Nyarlathotep donne un coup de pouce à Bronsky, afin que ce dernier puisse aider Mac Tierney à collecter les pierres et recomposer le cercle dans son entier. Enfin, durant le vol du bloc du musée de Calgary, il place le morceau dérobé au Red Circle entre les mains de Bronsky. En effet, à partir de ce moment, Nyarlathotep considère qu'il maîtrise tous les paramètres de l'équation et peut permettre à Mac Tierney de reconstituer le cercle d'invocation.

En route pour l'aventure

OUVERTURE

Le scénario commence au moment où la camionnette de location s'arrête devant le Ringthroat's Grocery, épicerie-bar-restaurant de Solomon's Falls. Tout autour d'eux, la neige, le froid et un peu de vent. Jusque-là la progression n'a pas été trop difficile, grâce en soit rendue aux chaînes placées quelques heures auparavant sur l'utilitaire. Plus tôt dans la journée, Greensborough est passé à l'agence de location, puis est passé prendre Calloway chez lui, avant de récupérer Drexler à la gare de Minneapolis. Un crochet par Lewton et le Titi Nipper pour récupérer Nordman et la bière, et en route pour la grande aventure. Ainsi, lorsqu'ils s'extraient de l'habitacle encombré de cadavres de Nudweiser et de Chnippers paprika (« passque les bacon ont un goût de ragondin crevé depuis trois jours » aux dires de Nordman), un certain soulagement peut se lire sur le visage de certains d'entre eux.

Emily leur a donné rendez-vous au Ringthroat's Grocery à 16h30 et visiblement elle n'est pas dehors à les attendre. S'ils décident d'explorer un peu les lieux, ils pourront découvrir que Solomon's Falls est un patelin paumé à la frontière entre le Minnesota (USA) et l'Ontario (Canada), que l'on y dénombre 237 habitants, dont certains ont visiblement du sang indien et qu'il y fait froid.

Le Ringthroat's Grocery est probablement le seul endroit où ils peuvent trouver refuge. D'aspect un peu miteux, il recèle tout un tas de bonnes surprises : une salle enfumée, des habitués renfrognés à l'air épuisé (et c'est un détail d'importance, puisque ce sont les Lloigors qui leur « volent » leur énergie pendant leur sommeil) et des frites grasses servies par un Mitchell Ringthroat pas vraiment ravi de voir des étrangers entrer chez lui. Si les personnages sont pris par une frénésie de communication, ils pourront apprendre (en se débrouillant bien) que le vieux Mac [Tierney] habitait un peu plus haut, dans un vieux chalet appelé le Scab's Hole [*le Trou du Goupil*, en anglais dans le texte], qu'il a disparu voilà un peu plus de deux semaines et que nul ne sait ce qui a bien pu lui arriver. Un peu de diplomatie (sonnantes et trébuchantes... pourquoi pas) et de persévérance, et Mitchell leur dira peut-être que le chalet appartenait auparavant à un millionnaire un peu fou, appelé Fallworth (ce qui pourra les lancer sur la piste de l'expédition et de leurs grands-parents, avec un **jet d'Idée** réussi).

Qu'ils soient dans le bar ou à l'extérieur en train d'attendre leur amie et Todd Gillard, ils devraient finir par voir arriver une vieille motoneige portant un individu emmitoufflé de fourrure, un bonnet à rabat profondément enfoncé sur la tête. Son visage buriné et basané indique qu'il doit s'agir d'un indien ou d'un

sang-mêlé ; de longs cheveux noirs lui arrivent à mi-dos. Sur l'avant de sa veste, on peut remarquer des traces rouges (de sang), ainsi que sous ses ongles. Une coupure assez profonde, qu'il tente de dissimuler, orne sa main droite. À son arrivée, il jette un regard mauvais aux personnages. Lorsque Ringthroat lui demande ce qu'il s'est passé, Sam Kaosha prétend avoir eu des démêlés avec sa motoneige [**Gardien** : il a tué Todd Gillard lorsque celui-ci s'est présenté chez lui. En effet, Gillard est inutile à Mac Tierney].

Après un quart d'heure, la voiture d'Emily s'arrête devant le Ringthroat's et leur amie en jaillit. Elle est rousse, cheveux mi-longs bouclés, et plutôt en forme. Elle leur demande si Todd est avec eux et, après un temps, suggère de lui laisser un mot au bar (évidemment il n'y pas de réseau à Solomon's Falls). Puis, elle leur propose de monter vers le Scab's Hole.

Le trajet vers la demeure de Mac Tierney s'avère bien plus difficile que la montée jusqu'à Solomon's Falls. La route est enneigée et glissante, il recommence à neiger et la pente est importante par endroits. L'ambiance doit commencer à s'alourdir, et un mémorial situé sur le bord de la route devrait y aider. Il s'agit d'un ange de pierre noire aux ailes à moitié repliées, le visage baissé et les mains écartées en signe d'impuissance. Après un temps, ils parviennent sur un plateau, et ils pénètrent dans une lugubre forêt de conifères. La lumière décline, mais ils peuvent distinguer (grâce à **Jet de TOC**), sur leur droite, au travers d'un rideau de neige, un traîneau tiré par un équipage de sept chiens lancés à vive allure. L'attelage progresse dans une direction opposée à la leur, probablement sur un petit chemin. Si l'un d'entre eux le suit des yeux, il pourra avoir l'impression que le traîneau est brusquement avalé par un nuage de ténèbres, ou par la nuit. C'est à ce moment précis que la voiture passe sur une plaque de verglas et que le conducteur risque de perdre le contrôle du véhicule. Un **jet de Conduite** (à -20 %...) pourra permettre de reprendre la situation en main. Toutefois, il serait peut-être bon de ne pas tuer de suite les personnages ou de trop endommager la camionnette (« passque 1 500 dollars, c'est quand même une putain de saloperie de grosse caution »). Après cet incident, la route ne devrait plus être trop longue jusqu'au Scab's Hole (une bonne demi-heure tout de même...).

LE SCAB'S HOLE

L'arrivée au chalet

Au moment où ils arrivent dans la grande clairière au milieu de laquelle se tient le Scab's Hole, un magnifique et improbable coucher de soleil les accueille : les teintes tiennent davantage du violet et du verdâtre (sans aller dans le ridicule) que du rouge et du orangé.

Le Scab's Hole est un chalet de taille convenable, mais d'aspect assez peu engageant ; il semble avoir

subi plus que de raison les outrages du temps et des intempéries, ou ne pas avoir été entretenu ces dernières années.

En s'approchant de la demeure (qu'Emily ne connaît pas plus que les personnages), il est possible de remarquer des traces de roues larges à sillons profonds, qui rappellent un peu celles d'un 4x4. Il s'agit de celui de Todd Gillard, qui s'est arrêté ici avant d'aller jusqu'à la cabane de Kaosha, sur les conseils de Ringthroat.

Un très bon jet de TOC permet de distinguer deux types d'empreintes, toutes deux faites par des bottes de neige : certaines de taille 44 (celles de Todd) uniquement devant le chalet, les autres de taille 39 (celles de Bronsky), à crampons, qui font le tour de la demeure, jusqu'à la porte arrière, fracturée. On peut également détecter quelques traces de sang sur l'escalier qui monte vers la porte. [**Gardien** : suite à une mauvaise compréhension des instructions, Bronsky, de retour de Calgary avec la pierre, s'est présenté à la porte du chalet bien plus tôt dans la journée et n'y a trouvé personne. Il est gravement blessé au torse : il a pris une mauvaise balle lors de sa fuite, les policiers canadiens étant probablement de plus fines gâchettes que les norvégiens. Il s'est donc permis d'entrer, à la recherche de Mac Tierney. Comme le vieux ne semblait pas être chez lui, Bronsky en a profité pour bander sa plaie et s'installer pour l'attendre. De guerre lasse, il finit tout de même par quitter l'endroit. Pourtant, il n'ira pas bien loin : Nyarlahotep décide qu'il ne peut laisser repartir la dernière pierre, et, aidant un peu la grande faucheuse, finit par prendre possession de l'équipage. C'est son attelage que croisent les joueurs en arrivant].

Enfin, un renard polaire mort (et à moitié congelé) est roulé en boule devant la porte de la maison. [**Gardien** : sympathique présage qui pourra permettre d'offrir un flash-back sur le rat mort... ?].

Le rez-de-chaussée du chalet (voir plan en annexe)

Il rappelle l'intérieur de nombreuses constructions de ce type. On note cependant que :

- le séjour est décoré de trophées, œuvres artisanales et armes en tout genre ;

- dans le salon se trouve une table composée d'une plaque de verre ronde (diam. 1,8 m) parcourue de multiples fissures reposant sur un pied colossal rappelant une souche dont les racines plongeraient dans le parquet du séjour ;

- les murs du salon semblent faits de bois noir et sont gravés de fins symboles ésotériques. Seule une **réussite de TOC/5** pourra permettre à un personnage de distinguer ces caractères ton sur ton ;

- des traces de sang maculent le parquet, de la porte arrière jusqu'au salon.

La cave du chalet (voir plan en annexe)

Composée de trois pièces, dont l'une est secrète et fermée par une porte verrouillée.

- Dans la pièce principale se trouve un bureau dans lequel sont réunis la plupart des papiers que Mac Tierney n'a pas jugé utile d'emporter ou de dissimuler. Il y a pourtant parmi ces documents quelques indices d'intérêt : de nombreuses coupures de journaux collectées par le sorcier, relatives à la mort de certains des membres de l'expédition Fallworth et au vol des pierres noires ;

- Derrière une armoire de grande taille, qui a été déplacée assez récemment (**un jet de TOC** convenable pourra permettre à un personnage attentif de remarquer des traces dans la poussière jonchant le sol), une lourde porte fermée à clef. Elle ne pourra s'ouvrir qu'avec la clef que détient Bronsky (voir plus loin) et donne sur le laboratoire ;

- Le laboratoire de Mac Tierney est une pièce assez exiguë qui se présente globalement comme un atelier de luthier : outils, copeaux, établis et surtout des flûtes de bois noir luisant. La principale curiosité de cet atelier est la matière première dont sont faits les instruments. Du plafond bas émerge des pointes sombres et ramifiées, certaines d'entre elles ayant été tranchées. Entre ces racines, le plafond semble vitrifié et laisse entrevoir une pièce qui rappelle fortement le salon du rez-de-chaussée, en vision panoramique. Sur les murs noirs apparaissent des symboles ésotériques, et une fenêtre montre un coucher de soleil improbable violet et indigo. Des ombres de forme humaine se déplacent dans cette parodie de séjour venue d'un autre monde. Il est à noter que les flûtes qui sont placées là permettent de communiquer avec les Lloigors et de se protéger d'eux (sur une **réussite de Pouvoir/5**).

La soirée de retrouvailles

Il est important que les personnages se sentent à l'aise au début de la soirée. L'alcool et la drogue, fournis en partie par Emily, y contribueront aisément. La jeune femme proposera d'attendre le lendemain pour déménager les meubles du véhicule dans la maison. De plus, la neige tombe de plus en plus drue, et la tempête est sur le point d'éclater. Alors qu'ils dégustent quelques victuailles froides, Emily évoquera le passé, leur adolescence, Lewton. Elle évite pourtant de parler de John et du spectre du Red Circle. Après un temps, elle finira par s'inquiéter du retard de Todd. Plus tard, Emily proposera de jouer à leur jeu d'enfants, le What If. Son principe est simple, chacun à son tour pose une question conditionnelle à l'un des autres. Au fur et à mesure, les souvenirs affluent et tous se rappellent l'acuité des questions posés par John lors de leur soirée dans le K-Mart : le cancer de Christina, la sœur de Calloway en 1989, l'incendie de la maison des parents de Drexler en 1988, le terrible accident de voiture de 1990 durant lequel Nordman a frôlé la mort, le suicide de Carla Menendez, la petite amie de Greensborough en 1986 et bien sûr, la mort de John...

L'arrivée de Bronsky

À l'extérieur, la tempête de neige prend de l'ampleur. Les cinq amis commencent à être un peu éméchés. Soudain, les personnages qui réussissent un **jet de TOC/2** entendent comme un bruit de clochettes dans la tourmente, et finissent par voir arriver vers le chalet une forme indistincte progressant à vive allure, qui se révèle être le traîneau croisé à l'arrivée. Chacun d'entre eux est alors saisi d'un frisson incoercible. Lorsqu'ils arrivent à hauteur de la porte avant de la demeure, l'attelage s'arrête brusquement, et tous les chiens s'écroulent au sol dans un même mouvement irréal. Les personnages peuvent alors distinguer la silhouette immobile d'un homme emmitoufflé dans une épaisse combinaison polaire blanche. Il y a fort à parier que les personnages finiront par céder aux sirènes de l'étrange. Leur sortie doit être un moment de bravoure : la tempête fait rage et la situation angoissante à souhait...

L'homme (Bronsky) est petit (1,67 m), brun, frêle et congelé. De même que les chiens, qui ne semblent pas blessés, l'homme paraît être mort de froid. Toutefois, un examen plus attentif (**jet de Premiers Soins ou de Médecine**) permettra de comprendre que la blessure par balle qui orne son torse est plus probablement la cause du décès. L'avant de sa veste est maculé de sang figé. Sur lui, il est possible de découvrir une clef ouvrant la porte du laboratoire de la cave (clef qu'Emily empochera assez vite...) et une flûte de bois noir, mais aucun papier d'identité. À l'avant du traîneau, sous une lourde couverture beige, se trouve un bloc de pierre noire (d'origine volcanique, semble-t-il, et donc étonnamment léger), orné de symboles rappelant ceux qu'on peut distinguer sur les murs du salon du chalet. Un morceau semblant fait de la même roche se cache également dans un repli du tissu. [**Gardien** : Il pourrait être intéressant d'insister sur les termes : « Pierre Noire », qui ne devraient pas manquer de rappeler aux personnages leur expérience...].

Suite à la découverte de Bronsky (lorsqu'ils comprennent l'impossibilité de la situation : **jet de SAN 0/1D3**), il peut être intéressant de laisser les personnages mariner un peu dans leur jus. Le cadavre ne peut être descendu à Solomon's Falls, la route étant impraticable, et ils n'ont aucun moyen de contacter les autorités (pas de ligne téléphonique et pas de réseau). Quelques instants plus tard, si nul n'en a eu l'idée, Emily finit par proposer de porter le corps jusque dans la cave.

La voix de l'homme mort

À ce moment, il serait bon qu'ils décompressent un peu. La soirée peut alors reprendre, mais l'ambiance a quelque peu changé. Les discussions se font plus graves et lorsque l'un ou l'autre se hasarde à plaisanter, ses camarades se chargent de lui faire comprendre que la rigolade n'est plus vraiment de mise. L'atmosphère devient tendue, et les personnages glissent peu à peu dans une torpeur angoissée.

Ils sont tirés de leur léthargie par un bruit qui semble venir de la cave et paraît se rapprocher : de lourds pas font craquer l'escalier de bois qui monte vers le rez-de-chaussée. Pétrifiés, les personnages ne peuvent faire aucun mouvement. Soudain, ils entendent une voix qu'ils reconnaîtraient entre toutes : celle de John. Grave et un peu fêlée, elle chuchote dans les ténèbres des paroles incompréhensibles (**jet de SAN 0/1D6**). Brusquement, une silhouette apparaît dans l'embrasement de la porte menant vers l'arrière du chalet. Ils parviennent alors à comprendre les paroles que murmure leur visiteur, qui d'ailleurs ne cesse de lisser ses sourcils comme le faisait John le soir du Red Circle. Il leur annonce que le moment est venu de faire le choix le plus crucial de leur existence, que rien ne se fera sans la pierre noire, que seul le sacrifice aura un sens... Puis soudain, la silhouette semble basculer vers l'avant et, sans qu'ils aient pu distinguer les traits de son visage, elle heurte le sol dans un fracas sourd...

...celui que produit le masque africain, pendu jusque là au-dessus de la double porte du séjour, quand il vient frapper le parquet du salon. Il révèle alors une petite plaque de métal vissée au mur portant l'inscription : « Fallworth's Lair ».

Un réveil difficile

Les personnages, couverts d'une sueur glacée, découvrent alors qu'Emily a quitté le salon, et le chalet. Petit à petit, ils parviennent à reconstituer son parcours : elle s'est levée du canapé qu'elle occupait avec l'un d'eux, s'est rendue à la cave, a déplacé l'armoire bloquant l'accès à la porte du laboratoire, qu'elle a ouverte. Après avoir fouillé la pièce, elle est remonté au rez-de-chaussée, a attrapé un des fusils de chasse ornant les murs du séjour et a fini par sortir.

Les personnages peuvent alors se livrer à l'exploration du laboratoire et, éventuellement à la fouille de la cave. Évidemment, le cadavre n'a pas bougé de l'endroit où ils l'ont déposé. Quant à la pierre noire et à la flûte, personne n'y a touché (et les personnages feraient peut-être bien de les prendre avec eux).

À l'extérieur, la tempête est terminée et il est possible de repérer des traces dans la neige fraîche, celles d'Emily. À leurs côtés, des empreintes, bien plus petites, qu'un jet d'Histoire Naturelle réussit permettra d'identifier comme étant celles d'un renard. De là à en déduire que leur amie a suivi un de ces animaux, il n'y a qu'un pas. Le cadavre du renard polaire roulé en boule devant la porte du chalet à leur arrivée est bien entendu introuvable. [**Gardien** : Y a du Nyarlathotep là-dessous, ou je m'y connais pas...].

L'attaque des sectateurs (voir caractéristiques en Annexes)

Les personnages peuvent alors décider de se lancer à la poursuite de leur amie, ou de l'attendre dans le chalet, confortablement installés devant un bon feu de cheminée. Toutefois, dans un cas comme dans l'autre, ils devront faire face aux trois hommes de main envoyés par Bartelby Mac Tierney. Ces brutes épaisses, dont

les traits sont indéniablement indiens, ont pour ordre de capturer le groupe d'amis (et pourront donc leur demander, dans leur anglais pittoresque, où se trouve Emily), sans leur faire trop de mal. Un seul d'entre eux est armé d'un fusil, les deux autres jouant du couteau ou du gourdin. S'ils découvrent la pierre noire (ce qu'ils feront si les personnages ne l'emportent pas avec eux), ils comprendront son importance et mettront la main dessus.

S'ils parviennent à arraisonner les personnages, ils emprunteront le chemin qui mène jusqu'à la cabane de Kaosha (et suivront donc la piste d'Emily). Si deux d'entre eux sont mis hors de combat, le troisième prendra la poudre d'escampette, prenant toutefois bien soin d'entraîner d'éventuels poursuivants vers la cabane de l'indien.

La trace d'Emily

Il est possible de suivre les empreintes de la jeune fille sans réelle difficulté. Après quelques kilomètres, les traces dans la neige permettent de comprendre qu'un combat a eu lieu : la neige est tassée à de nombreux endroits, et des traces de sang mouchettent le sol. Il est possible d'imaginer que le renard s'est attaqué à Emily et l'a blessée. La réalité est pourtant tout autre : alors qu'un Lloigor, sous sa forme semi-reptilienne, s'apprêtait à s'en prendre à leur amie, le renard, marionnette de Nyarlathotep, s'est interposé pour la protéger. Emily a eu le temps de fuir avant que le monstre ne réduise l'animal en morceaux. Deux indices laissent aux joueurs une chance de comprendre ce qui s'est passé : le cadavre du renard, dont la tête a littéralement explosé, et une trace très légère de patte reptilienne de grande taille sur une surface de la neige épargnée par la bataille (jamais une créature possédant une patte aussi large n'aurait pu laisser une empreinte aussi peu profonde...).

Arrivés en vue de la cabane de Kaosha, un personnage pourra apercevoir un éclat entre les conifères flanquant le chemin, sur leur droite. Il s'agit du 4x4 de Todd Gillard, presque entièrement couvert de neige. Dans l'habitable, le cadavre de leur ami gît en travers des sièges couverts de sang séché, le crâne brisé. Toutefois, les personnages ne pourront guère s'appesantir sur leur macabre découverte : la détonation caractéristique d'un fusil de chasse les arrache brusquement de leur recueillement...

LA CABANE DE SAM KAOSHA

Le combat

En arrivant sur les lieux, seuls ou escortés, les quatre amis n'auront que peu de temps pour appréhender la situation. À quelques mètres devant eux se trouve Emily, armée du fusil qu'elle a récupéré dans le chalet. Elle est en train de tirer en direction de la cabane délabrée de Kaosha, située à une trentaine de mètres de là. Un homme, grand et osseux, aux longs cheveux gris, se tient sur le perron de la baraque et hurle à la

jeune fille de se calmer et de ne pas céder à l'emprise de l'Homme Noir. Lorsqu'ils arrivent à ses côtés, les personnages réalisent qu'Emily est hystérique et qu'elle vise le vieillard. Il sera extrêmement difficile de la calmer, et seul un fin psychologue aura une petite chance de se faire entendre d'elle (**jet de Psychanalyse/2**). Soudain, des balles fusent à proximité de l'amas rocheux derrière lequel est abritée la jeune fille. **Un jet de TOC/2** permettra de comprendre que les coups sont tirés du haut d'un petit mirador flanquant le mur gauche de la cabane. Mac Tierney (le vieux hippie grisonnant) crie alors à Sam Kaosha (le tireur embusqué dans la tour de chasse) de ne pas les blesser. C'est à ce moment précis qu'Emily Mac Tierney s'écroule en arrière, blessée à la tempe.

Il est alors temps pour les personnages de réagir, s'ils ne l'ont encore fait : Kaosha est pris de folie, et semble bien décidé à abattre les investigateurs. De son côté, Mac Tierney commence à psalmodier des formules impies et incompréhensibles, préparant sans doute un sortilège de domination... Alors que la situation semble perdue, le sorcier se met à hurler de douleur et s'engouffre dans la cabane, poursuivi par une forme indistincte (un jet de TOC/2 apprendra à ceux que ça intéresse qu'il s'agit d'un blaireau – mort – et contrôlé par Nyarlathotep, qui ne peut laisser Mac Tierney dominer les personnages). Bientôt, un bruit de moteur se fait entendre : Mac Tierney, contraint de prendre la fuite, est parti en direction des Pawancha Heights. De son côté, Kaosha tombe à cours de munitions et se rue vers les personnages, qu'il compte bien débiter à la hache. Malgré la rage de Kaosha (ou peut-être grâce à elle), il est probable que les personnages parviennent à triompher de l'indien fou furieux. Ils pourront ainsi découvrir, s'ils en prennent le temps, que trois petits tentacules ornent le torse de l'homme et qu'ils semblent animés d'une vie propre.

La baraque

Il s'agit d'un habitat plus que sommaire : une grande pièce chauffée par un petit âtre, meublée très sommairement (une table, deux lits de camps, des tabourets...), un débarras et des commodités à la propreté plus que douteuse. Au sol, les traces de sang laissées par Mac Tierney lors de sa fuite, et quelques pages couvertes d'une écriture souvent illisible, vraisemblablement un journal intime, appartenant au sorcier (il y relate l'évolution de ses rapports avec les Lloigors, le contrôle partiel qu'il est parvenu à développer grâce aux flûtes noires et évoque le rituel permettant d'invoquer Ithaqua). Sur la table, une carte de la région leur permettra de se repérer (voir aide de jeu). Malgré le caractère insalubre du lieu, l'atmosphère y est supportable, et ce pourrait être une bonne idée d'y transporter Emily. Cette dernière est gravement blessée, la balle ayant perforé la calotte crânienne (**jet de Premiers Soins ou Médecine**). Toutefois, cela devient le cadet de leurs soucis lorsque les personnages entendent un sifflement inhumain s'élever dans la clairière devant la cabane.

Le Lloigor

Un tourbillon se forme bientôt et la tempête semble se réveiller. Après un court instant, le maelström paraît se déchirer et une patte monstrueuse en émerge, bientôt suivie par un corps reptilien colossal (**jet de SAN 0/1D8**). La créature se rue bientôt à l'attaque, et, au vu de ses caractéristiques (voir Annexes), il est peu probable que les personnages aient une chance de l'emporter de cette manière. Il leur faut alors comprendre que leur unique espoir réside dans l'utilisation d'une des flûtes de bois noir. S'ils sont incapables de le déduire par eux-mêmes, Emily pourra leur gémir la solution, et ira jusqu'à leur fournir l'instrument (qu'elle aura ramassé dans l'atelier de son grand-père). À partir de là, une **réussite de Pouvoir/5** pourra les protéger, pour un temps, du monstre.

Ils ne sont toutefois pas au bout de leurs surprises : peu après qu'ils en aient terminé avec le Lloigor, Emily se redressera et, les yeux vides, les regardera l'un après l'autre. Le malaise doit être tangible : elle se meut comme un zombie, ne dit pas un mot et se contente de les observer. Soudain, elle s'effondre, morte. Nyarlathotep commence alors à entrer en elle. Bien que son pouls soit inexistant, son corps est agité de légers soubresauts, qui peuvent laisser croire qu'il reste une trace de vie en elle...

Tout porte à croire que les personnages vont suivre les traces de la motoneige du grand-père jusqu'à son repaire secret, les Pawancha Heights. D'autre part, s'ils n'emmènent pas Emily dans leur périple, Nyarlathotep les suivra à distance.

LES PAWANCHA HEIGHTS

Il s'agit d'un plateau rocheux dont le sommet paraît inaccessible. La motoneige de Mac Tierney est arrêtée devant une cascade décorée de myriades de stalactites de glaces, donnant à la scène une touche féérique. De là, un chemin étroit serpente le long de la paroi et s'engage sous la cascade, qui masque l'entrée d'un souterrain.

Le cauchemar

Lorsqu'ils pénètrent dans le couloir rocheux, aux murs polis par la glace et les écoulements d'eau, une peur sourde envahit les personnages. Seul **un jet de SAN réussi** leur permettra d'échapper à l'une des manifestations de la folie que voudra bien leur infliger le Gardien. Alors qu'ils s'enfoncent dans les entrailles du plateau, la température se réchauffe. Les parois se couvrent de symboles indescriptibles et l'éventuelle source de lumière dont ont pu bénéficier les investigateurs semble se tarir, les laissant bientôt dans les ténèbres les plus complètes. Pourtant, petit à petit, la situation leur paraît moins angoissante et ils glissent bien vite dans un engourdissement bienheureux.

Quand ils reprennent connaissance, ils se trouvent dans le Red Circle, assis en rond, dans leurs corps d'adultes. Ils réalisent alors qu'au centre de leur cercle se trouve Emily, recroquevillée en position

foetale. Elle est couverte de sang et des cadavres de rats jonchent les alentours. Soudain, la terreur les submerge : il s'approche, il vient pour eux. Dans la galerie, une silhouette qu'ils reconnaissent sans difficulté : celle de John à 15 ans. Il les regarde, implorant, et semble ne pas pouvoir bouger. Puis une horde de rats noirs se précipite sur lui et, arrivée à sa hauteur, paraît s'arranger en une grande forme sombre, avant de l'engloutir. La nouvelle créature ainsi formée, changeante et enténébrée, va se diriger lentement vers le Red Circle et, si les personnages n'interviennent pas, poignarder Emily qui gît toujours inconsciente au sol. Durant toute sa progression, il murmure des avertissements aux personnages, concernant un choix qui s'imposera de lui-même, et un rituel qu'il est possible de contrer à l'aide de formules bien choisies. Il est possible d'empêcher John-Nyarlathotep de s'en prendre à la jeune fille, ce qui aura une petite chance de libérer cette dernière de l'emprise du Dieu Malin durant la dernière phase du scénario. Toutefois, ceci ne sera pas une partie de plaisir (voir Annexes).

Brusquement, les personnages émergent du cauchemar transis et fébriles, alors que devant eux une lumière blafarde leur apprend que la sortie du souterrain n'est pas bien loin.

Dans leurs esprits vacillants est gravée comme au fer rouge une formule dont le sens leur échappe : « Nsath' Dagelath Lloigor Ektharnen ».

Le rituel

L'ouverture de la galerie rocheuse débouche au milieu d'un cercle de pierres noires couvertes de symboles que les personnages commencent désormais à reconnaître. Certaines d'entre elles sont levées et hautes de près de 3 mètres, d'autres sont plus basses et présentent sur leur dessus des sortes de vasques. Une fois sortis du souterrain, les amis découvriront qu'ils émergent d'un cairn et qu'ils se trouvent au sommet du plateau.

Mac Tierney, planté au milieu du cercle, paraît les attendre. Il a revêtu une lourde cape grise et son corps est agité de spasmes. Bientôt, Emily-Nyarlathotep surgit dans leur dos (ou se réveille s'ils ont décidé de l'emmener avec eux). Son état dépend du cauchemar : si elle est morte pendant qu'ils rêvaient, elle est possédée par le Dieu Noir et sera particulièrement véhémement ; si les personnages sont parvenus à la sauver des griffes de John, elle semblera désorientée et ne sera pas aussi catégorique quant au choix à faire.

Mac Tierney tentera alors de les convaincre de verser leur sang pour l'aider à prendre le contrôle des Lloigors et les assure que ce don ne sera pas mortel. Emily rétorque que ce remède sera bien pire que le mal et que le rituel du sorcier débouchera sur l'invocation d'une créature infiniment plus puissante et plus mauvaise que les Lloigors : Ithaqua le Marcheur de Vents. La jeune fille avance à son tour qu'il est possible de chasser les monstres à tout jamais, mais que cela nécessite un sacrifice : ils devront verser leur sang jusqu'à ce qu'ils

sombrent dans l'inconscience et réciter la formule suivante : « Nsath' Dagelath Lloigor Ektharnen ».

Quelque soit le choix des personnages, ils se choisissent alors un adversaire qu'il leur faut alors affronter. Pourtant, le pouvoir de Nyarlathotep étant réduit à néant au sein du cercle d'invocation des Lloigors, Emily devrait être bien plus facile à mettre hors de combat que Mac Tierney, encore robuste pour son âge. S'ils optent pour la voie du grand-père, ce dernier conduit le rituel et il y a fort à parier qu'Ithaqua décidera d'emmener l'un ou l'autre de ses invocateurs

voir du pays. Le malheureux sera probablement retrouvé congelé sur le flanc d'un sommet mal connu du Canada Septentrional. S'ils suivent leur amie, il leur faudra participer activement à la cérémonie et psalmodier les paroles du rituel tout en s'ouvrant les veines. Juste avant de sombrer dans l'inconscience, ils pourront voir Nyarlathotep déchirer l'enveloppe corporelle d'Emily et apparaître devant eux dans toute son horreur. Peut-être aura-t-il même la courtoisie de les remercier pour leur concours...

Caractéristiques de PNJs et Monstres

Hommes de main de Mac Tierney

FOR 14 CON 15 TAI 13
INT 8 POU 9 DEX 11
PV 14
Bonus aux dommages : +1D4

Armes :

Fusil de chasse 65 %, dommages : 2D6
Gourdin 45 %, dommages : 1D6 + Bd

Sam Kaosha

FOR 13 CON 14 TAI 15
INT 13 POU 11 DEX 14
PV 15
Bonus aux dommages : +1D4

Armes :

Fusil de chasse 55 %, dommages : 2D6
Hache 65 %, dommages : 1D8 + 2 + Bd

Lloigors

FOR 42 CON 28 TAI 50
INT 20 POU 14 DEX 11
PV 39
Bonus aux dommages : +5D6

Armes :

Griffes 30 %, dommages : 1D6 + Bd
Morsure 50 %, dommages : 2D6

Armure : 8 points de peau reptilienne

Apparence : Monstrueux reptile distordu

Psychologie : Si le Lloigor sent qu'il risque d'être détruit, il prend une forme immatérielle et invisible et s'enfuit

John-Nyarlathotep

FOR 18 CON 18 TAI 16
INT 25 POU 25 DEX 16
PV 17
Bonus aux dommages : +1D6

Arme :

Pieds et poings 65 %, dommages : 1D6

Emily-Nyarlathotep

FOR 13 CON 15 TAI 13
INT 25 POU 5 DEX 14
PV 14
Bonus aux dommages : +1D4

Armes :

Fusil de chasse 35 %, dommages : 2D6
Poignard 45 %, dommages : 1D4 + Bd

Bartleby Mac Tierney

FOR 15 CON 15 TAI 16
INT 16 POU 14 DEX 11
PV 16
Bonus aux dommages : +1D4

Arme :

Poignard de cérémonie 45 %, dommages : 1D4 + Bd

Aides de jeu

L'expédition Fallworth sur les traces de Pirinsen

Qui n'a jamais entendu parler de Harald Pirinsen, le grand aventurier norvégien, explorateur du continent Antarctique ? De ses expéditions souvent périlleuses conduites dans ces terres hostiles au début du siècle, le fameux scientifique est parvenu à rapporter un certain nombre d'échantillons rocheux, représentant un véritable trésor pour les géologues. En effet, si certaines pierres sont dorénavant exposées dans les vitrines du musée de géologie d'autres font encore l'objet de profondes études et recherches. Mais nombre de chercheurs s'entendent sur le fait qu'il manque des pièces au puzzle, pièces qui permettraient de reconstituer avec une grande précision l'histoire géologique des froides étendues du Pôle Sud.

C'est ainsi qu'Abraham Clayton Fallworth II, de

l'Illinois, propriétaire d'une grosse fortune et passionné de géologie, décide de prendre la suite de l'illustre chercheur norvégien. « L'Histoire continue et je suis sûr qu'un jour nous parviendrons à la rattraper, un jour où nous n'aurons plus à la reconstituer, à la déchiffrer et où l'Humanité n'aura plus qu'à aller de l'avant. Participer à cette grande aventure humaine m'obnubile depuis un certain temps déjà. Je serai très honoré de suivre les pas de Pirinsen, dont les expéditions me faisaient déjà rêver alors que je n'étais encore qu'un môme. C'est un rêve que je réalise et en même temps un challenge que je m'impose. »

L'enthousiaste milliardaire entraîne avec lui une équipe impressionnante de scientifiques avec lesquels il espère bien parvenir à mener de l'avant le projet entrepris par Pirinsen voilà

maintenant plus d'un demi-siècle. L'expédition compte avec Edwyn Calloway, zoologiste, Thomas Nordmann, géologue réputé, Bartleby Mac Tierney, paléontologue ethnologue, Albert Greensborough, linguiste, tous de l'université Hellentrop de Minneapolis, mais aussi Lambert Berham, journaliste et photographe du National Geologic's Diary et Bjorn Jensen, collaborateur de Fallworth II.

Ils se mettent en route au cours de ce mois de juin et ne reviendront, disent-ils, qu'après avoir trouvé ce qu'ils cherchent. Toute la communauté scientifique de Minneapolis ainsi que celle d'Oslo, Norvège, attend avec une fervente impatience le retour de cette ambitieuse expédition.

N.S. pour le Minneapolis Daily News

Retour de l'expédition Fallworth

Abraham Clayton Fallworth II et son équipe de scientifiques sont rentrés de leur expédition en Antarctique qui devait permettre à la recherche de grandes avancées dans l'historique géologique du Pôle Sud. Après presque une année passée sur le terrain la petite équipe n'a pas rempli le contrat annoncé. Malgré leur déception, les chercheurs du Pirinsen Project reconnaissent que leur entreprise était malaisée.

S.G. pour le National Geologic's
Diary

En ce mois d'octobre 1988, le National Geologic's Diary s'associe à la peine de la famille Berham suite à la perte de notre associé et ami Lambert Berham. Il laissera une trace impressionnante de son talent de photographe reporter dans les archives de notre journal ainsi que de sa générosité et son enthousiasme dans nos esprits.

Dans le prochain numéro de notre magazine figurera un cahier spécial sur ses travaux qui n'ont jamais manqué de nous faire vibrer.

Drame à l'UCLA

L'amphithéâtre Isaac Newton de l'université de Californie à Los Angeles a été seul témoin d'un drame encore inexplicable. Le corps d'Edwyn Calloway y a en effet été retrouvé au matin du 28 août. Le zoologue réputé venait de se voir offrir une place prestigieuse au sein de la fameuse faculté, ayant auparavant effectué ses travaux à l'université Hellentrop de Minneapolis, Minnesota.

Les circonstances de sa mort restent énigmatiques et frappent les esprits des universitaires. La scène du crime témoigne d'une rare violence, le corps ayant été déchiqueté et apparemment éparpillé. La police de Los Angeles tente de faire des liens avec de précédents cas similaires mais les recherches s'avèrent infructueuses pour l'instant, semble-t-il.

La population est en émoi, redoute-t-elle la venue d'un nouveau psychopathe bien décidé à semer la terreur dans la ville ?

Minneapolis a assisté hier matin à un formidable témoignage de gratitude de la part des étudiants linguistes de l'université Hellentrop. En effet, ayant appris la mort violente et subite d'un de leur professeurs, Albert Greensborough, ses élèves ont décidé de lui rendre un hommage à sa mesure.

Près de 600 jeunes ont donc pris possession de Warpool Place, ont stoppé la circulation et ont observé 10 minutes de silence pour le pauvre homme, à la gloire de sa générosité. Ils ont ensuite poursuivi avec bon nombre de chants et de lectures témoignant du respect qu'ils lui portaient tous.

« Il a toujours su communiquer son enthousiasme et sa joie de vivre. En sa compagnie, étudier devenait un véritable plaisir. »

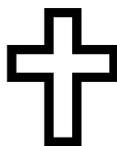
« De nombreux professeurs devraient prendre exemple de sa façon de faire ! »

Nous avons assisté avec émotion à tant de démonstrations de respect et tant de recueillement à la mémoire d'un homme qui a su marquer les esprits de toute une génération d'étudiants de Minneapolis.

K.W. pour le Minneapolis Daily News

Nous avons l'immense regret de vous faire part du décès de

Abraham Clayton Fallworth II



*notre mari, père, grand-père adoré,
notre passionné ami, notre collaborateur apprécié.*

Nous remercions par avance tout ceux qui partagent notre peine et qui nous aident à traverser la souffrance de la perte d'un être qui nous était cher.

L'enterrement aura lieu le 17 septembre, à 14h30,
en sa propriété de l'Illinois.

Abraham Clayton Fallworth II, riche homme d'affaire de l'Illinois, a trouvé la mort la semaine dernière dans sa propriété de l'Illinois. L'enterrement a eu lieu vendredi dernier, dans son jardin. Le milliardaire a connu une carrière brillante, s'associant par ailleurs volontiers à des projets qui lui tenaient à cœur. Il a ainsi bien souvent utilisé sa fortune pour soutenir la recherche scientifique, comme, on s'en souvient peut-être, lorsqu'il a organisé en 1979, la fameuse expédition Fallworth en Antarctique.

Ses proches se souviendront de lui, disent-ils, comme d'un homme passionné, plaçant toujours sa notoriété et sa fortune au service de ses rêves et de ceux de son entourage. Les enfants de l'illustre milliardaire, profondément touchés par cette perte, ont toutefois d'ores et déjà entrepris de régler les multiples soucis que ne peut manquer de générer une telle succession. Les biens de M. Fallworth ont ainsi été partagés entre nombreux descendants et certaines des plus belles œuvres de ses collections ont été gracieusement offertes à des musées.

Vol au Marxman Museum

Dans la nuit de vendredi à samedi dernier, des cambrioleurs se sont introduits dans le musée d'histoire naturelle et de géologie de Chicago.

A peine remis de ses émotions, son directeur Michael Donovan nous a fait part de son indignation.

« Les vols perpétrés dans les musées sont les pires forfaits que l'on puisse imaginer », déclare-t-il. « Non seulement ils occasionnent fréquemment une lourde perte financière mais aussi, et surtout, ils entraînent la disparition de nombreuses pièces du patrimoine historique de notre nation. Dès samedi matin, le personnel a effectué un inventaire précis et détaillé, et force est de constater que, bienheureusement, aucune de nos plus précieuses reliques n'a été dérobée. Soit les brigands étaient d'une ignorance indicible, soit, ils ont tout simplement pris peur et ont tout laissé sur place », ajoute-t-il avec un brin d'humour.

Plus de peur que de mal, donc. Cet événement aurait bien pu se révéler désastreux pour le Marxman Museum, qui n'a, en définitive, qu'à déplorer la perte de quelques rares pièces rocheuses sans réelle valeur.

Un de plus !

C'est cette fois au tour du musée Ostragen de Bergen en Norvège d'être victime d'un cambriolage honteux. Pourtant, malgré tous les magnifiques trésors que renferme cette prestigieuse institution, seuls quelques échantillons rocheux de peu de valeur ont été dérobés.

A croire que les malandrins manquent définitivement de goût...

Don des Dragons

Sa Majesté des Singes

pour DD3 ou Warhammer

un scénario de Thom'



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Prologue



Ce scénario est conçu pour quatre ou cinq joueurs utilisant les personnages pré-tirés, fournis en annexe. Il ne se base sur aucun monde en particulier : tout monde fantastique où on trouve des océans et où la piraterie et la flibuste ont encore cours conviendra. Deux conversions sont prévues d'office : pour D&D3 et pour Warhammer. Le principe du scénario est relativement simple, mais pas forcément évident à mener à bien par les joueurs : ils devront passer outre les différences et les inimitiés entre leurs personnages.

Le capitaine Eenkus contemplait le coucher du soleil depuis la proue de son navire. Son visage buriné par les embruns et le vent reflétait le rougeoiement de l'astre qui semblait tomber dans la vaste étendue d'eau, alors que ses longs cheveux d'un noir de jais flottaient au vent. En-dessous de lui, la figure de proue de la Danseuse des Mers, une femme à moitié dévêtue, flottait au dessus des vagues, portée par le majestueux navire.

L'année avait été faste : la capture du mage Horace, les multiples prises sur la côte occidentale et cette dernière prise en particulier, avec à bord une princesse de sang. La prime serait élevée, pour cette Elizabeth. Dommage qu'ils n'aient pas pu capturer en même temps son cousin William, ce fichu capitaine qui avait choisi de se battre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre. « Voilà où l'honneur mène les hommes... », pensa-t-il.

« Capitaine, nous arrivons en vue des Îles aux Singes. Nous serons au comptoir demain soir.

- Bien, maintiens le cap et demande à la vigie d'ouvrir l'œil. »

Les Îles-aux-Singes étaient le repaire de la plupart des flibustiers de cet océan. Les enchantements qui les protégeaient étaient tels qu'aucun souverain n'avait jamais réussi à amener des troupes jusqu'au comptoir pirate. Les pirates assuraient leur sécurité en offrant une part de leurs gains à la divinité du lieu, mais même pour eux, l'endroit n'était pas sans danger. Parfois, ce que les dieux donnent, ils le reprennent...

Le capitaine tourna le dos au soleil et se dirigea d'un pas lent vers sa cabine. En chemin, il observa ses hommes : tous étaient souriants, heureux de rentrer au port. Les nuits à venir seraient agitées... Alcool et femmes allaient leur faire oublier ces longues semaines en mer. Eenkus pensait déjà à la prochaine expédition : s'il pouvait garnir le navire de quelques canons supplémentaires, l'année à venir serait au moins aussi profitable que l'année écoulée...

En arrivant sur le pont arrière, Eenkus observa le jeune Louis, qui gardait la porte devant la chambre où la princesse Elizabeth était enfermée. Le jeune blondinet était le fils de son meilleur ami, tué pendant une prise. Blondinet, il ne l'était plus tant que ça : ses larges épaules et ses bras puissants auraient tôt fait de faire de lui un homme de valeur.

Conscient d'être observé par son capitaine, Louis bomba un peu le torse et se redressa. Eenkus sourit en s'approchant.

« Alors, Louis. Est-ce que la princesse trouve ce voyage agréable ?

- Vu le sort qu'elle a réservé à la gamelle que Peter lui a apportée, j'en doute, capitaine. »

Eenkus rit aux éclats. Il avait vu plus tôt dans la journée Peter, le jeune fils d'Horace, traverser le pont, le contenu de la dite gamelle répandue sur ses guêtres.

« Et bien, voyons cela... »

Louis tourna le verrou qui fermait la pièce et le capitaine toqua avant d'entrer. Au premier coup d'œil, il vit que la princesse avait dû pleurer une bonne partie de l'après-midi. Son visage était marqué par les larmes et même les soins de sa demoiselle de compagnie n'avaient pu dissimuler toutes les traces.

« Pardonnez mon intrusion, princesse, je venais m'enquérir de votre santé.

- Depuis quand les criminels dans votre genre s'intéressent-ils de la santé de leurs otages ? »

La fierté résonnait dans sa voix. « Il vaut sans doute mieux pour elle vu ce qui l'attend », se dit Eenkus.

« Reste que vous feriez mieux de manger. J'ai fait parvenir un courrier à votre famille, pour la rançon. Vous allez bientôt pouvoir mesurer l'amour qu'ils vous portent. S'ils ne paient pas, et bien... Peut-être finirez-vous par apprécier la vie sur ces îles... »

Lorsque Eenkus quitta la pièce, il entendit distinctement les sanglots de la jeune fille.

« Porte-lui son repas, Louis, elle l'acceptera, cette fois... »

Synopsis

Les personnages sont des adolescents, présents pour une raison ou une autre à bord d'un navire de pirates : la Danseuse des Mers. Sans le savoir, ils vont pénétrer sur le territoire d'un esprit des eaux facétieux, qui va se jouer d'eux en les faisant pénétrer dans un univers fantasmagorique.

Ils devront alors passer les épreuves de l'esprit, découvrir sa véritable nature et l'affronter, tous ensemble, ou rester enfermés à jamais dans la toile de son illusion. À moins qu'ils ne choisissent ce sort plutôt que de retourner dans le monde réel...

Les personnages

Louis

Louis est le fils d'un pirate et d'une fille de joie des Îles-aux-Singes. Lorsqu'il fut assez fort pour monter à bord d'un navire, il rejoignit l'équipage du capitaine Eenkus et de son père. Malheureusement, son père mourut un peu plus tard lors d'une prise, et sa mère de maladie, à quelques mois d'intervalle.

Louis apprécie particulièrement Eenkus, qui est devenu un second père pour lui. Il apprécie aussi la vie de pirate plus que tout.

Peter

Peter est le fils de Horace Eauxvives, le mage. Le navire à bord duquel ils voyageaient a été coulé par la Danseuse des Mers quelques mois plus tôt.

Eenkus, pour s'assurer de la coopération d'Horace, tient sous sa menace son fils. Peter n'est pas dupe mais il apprécie la vie de pirate, et la liberté qu'elle lui accorde par rapport à la vie ennuyeuse à laquelle le prédestinait son père.

Elizabeth

Princesse de sang, elle naviguait à bord du navire d'un de ses cousins lorsqu'il fut la cible de la Danseuse des Mers. Son cousin, William, s'est battu jusqu'à la mort pour la défendre et c'est dans ses bras qu'il est mort, tué par Eenkus lui-même.

Elle hait le capitaine pirate, mais plus que tout elle craint pour son propre avenir. Il y a peu de chances en effet que sa famille, nombreuse, accepte de payer une rançon pour une cadette...

Léontine

Léontine est la demoiselle de compagnie d'Elizabeth. Elle apprécie sa maîtresse, qui a toujours été bonne avec elle malgré ses origines pauvres. Toutefois, même si elle craint les pirates, elle craint plus encore la famille d'Elizabeth, dont elle est l'une des souffre-douleur.

Julien

Julien est un jeune mousse qu'Eenkus a pris à bord lors du dernier départ. Il est jaloux de Louis qui, même s'il n'est pas plus âgé que lui, est déjà considéré comme un pirate par Eenkus, alors que Julien est cantonné aux tâches les plus avilissantes.

Chapitre Premier : Seuls sur l'Océan

L'Esprit des eaux

Dans la nuit qui suit le prologue, la Danseuse des Mers pénètre sur le territoire d'un esprit élémentaire de l'Eau. L'esprit en question, intrigué par les cinq adolescents, décide de s'amuser avec eux.

Il fait donc faire disparaître les adultes sur le navire pendant la journée tout en remplaçant les enfants aux yeux de ces derniers par des versions illusives.

Pendant la journée, les enfants vont découvrir ce mystère et, sans doute, tenter d'en profiter. Mais ils seront vite appelés aux dures réalités : avec plus aucun adulte à bord, en effet, le navire menace de s'échouer à tout moment sur une des îles aux Singes.

Enfin libres ?

Au petit matin, les personnages découvrent le navire sans aucune présence de l'équipage. Le navire vogue doucement entre les îles aux Singes, sans personne à la barre.

Plusieurs événements pourront alors survenir :

- Elizabeth, éventuellement aidée de Léontine et Julien, tente de s'enfuir, à la nage ou à bord d'une chaloupe. Louis, chargé par Eenkus de garder la princesse, tentera alors de la ramener à bord.
- Lors de cette fuite, ils atterrissent sur une des îles de l'archipel, territoire de singes plutôt agressifs à l'égard des intrus. Ils sont

alors quittes pour quelques bleus et bosses (cf. *annexes pour les caractéristiques des singes*).

- Certains des personnages explorent le navire de fond en comble à la recherche des disparus. Ils pourraient alors trouver quelques objets qui leur seront des plus utiles par la suite (cf. *description du navire en annexe*).

Et le navire, dans tout ça ?

L'esprit ne veut pas que le navire s'échoue. De toute manière, en réalité, la Danseuse des Mers est toujours barrée par l'équipage. Mais cela, les enfants ne le savent pas.

Pendant la journée, ils pourront tenter toute manœuvre qui ne met pas en danger le navire, exception faite d'un demi-tour. Ils finiront toujours par parvenir à leurs fins, même si l'esprit leur réservera quelques frayeurs :

- Lors de la fuite d'Elizabeth, Louis pourrait avoir du mal à jeter l'ancre et diminuer la voilure. La Danseuse s'éloigne alors de la chaloupe des fuyards, jusqu'à ce qu'il parvienne enfin à stopper le navire.
- Alors que les personnages remontent à bord, l'ancre se détache et ils doivent s'agripper comme ils le peuvent aux filets et remonter sur le pont.
- Plusieurs fois pendant la journée, le navire menace de s'échouer sur un banc de sable ou une île, et quelqu'un doit s'occuper de tenir la barre.
- En fin de journée, un orage menace et ils doivent s'employer afin de mener le navire dans la crique qui abrite le comptoir des Îles-aux-Singes.

À leur arrivée, à la nuit tombante, tout redeviendra normal : l'esprit, en effet, ne peut maintenir ses illusions pendant la première nuit. Ils débarqueront donc pour trouver l'équipage s'apprêtant à fêter son retour.

Elizabeth et Léontine sont enfermées sous la garde de Louis et Peter, pendant que les hommes perdent toute raison sous l'emprise de l'alcool.

Nuit d'ivresse

Si les personnages cherchent à partager leur expérience de la journée avec l'équipage, ils ne trouveront personne à qui s'adresser ou presque. La plupart des marins, y compris Eenkus, ont d'autres chats à fouetter et au mieux, penseront que le soleil a tapé sur la tête des jeunes gens.

Parmi l'équipage, seul Horace voudra bien les écouter mais, taciturne, il ne leur sera pas d'un grand secours. Ils apprendront tout de même que pendant toute la journée, ils se sont comportés normalement : Louis montant la garde devant la chambre d'Elizabeth et Léontine pendant que les deux mousses nettoyaient le pont.

Le vieux Syl

Leur histoire pourra au cours de la nuit attirer l'attention du vieux Syl le Barbu. Le marin, quasi-centenaire, est marqué par le temps et les nombreuses nuits de beuverie auxquelles il a participées. Pourtant, il leur parlera d'une de ses vieilles histoires, où des sirènes faillirent bien l'emporter dans leur caverne, dans une des îles en forme de crâne. Il leur montrera un pendentif remis soi-disant par les sirènes, auxquelles il échappa de justesse (cf. *annexes pour la description du pendentif aux sirènes*). Le vieux est à moitié fou et son récit est incompréhensible.

L'île au crâne

L'île au crâne est une légende, de celles dont les marins ne parlent pas volontiers, surtout une nuit de débauche. S'ils sont pris par Eenkus parlant de cette île ou posant des questions à son propos, les personnages seront vertement réprimandés.

Ils pourront éventuellement en apprendre plus auprès de marins saouls : l'île au crâne serait un des repères de la divinité protectrice de l'archipel. Elle y réunirait la plupart des offrandes faites par les pirates. Cependant, quiconque s'en approcherait perdrait alors la raison et amènerait la malédiction sur son navire et son équipage.



ET SI ... ?**...les personnages ne veulent pas rejoindre le comptoir**

L'esprit ne peut changer la réalité que de manière limitée : ils devront donc suivre la route réelle de la Danseuse des Mers. S'ils cherchent à faire demi-tour, ils se retrouveront à nouveau à voguer vers l'ouest, quoiqu'ils fassent.

...l'un des personnages est gravement blessé

Ils n'ont pas beaucoup l'occasion de se blesser pendant le premier chapitre. Cependant, ils pourraient se battre entre eux ou subir un combat plus difficile que prévu avec les singes. Dans ce cas, l'illusion entretenue par l'esprit aura aussi eu un accident pendant la journée. Le soir venu, il ne paraîtra donc pas anormal qu'ils conservent des séquelles.

...les joueurs se doutent qu'il s'agit d'une illusion

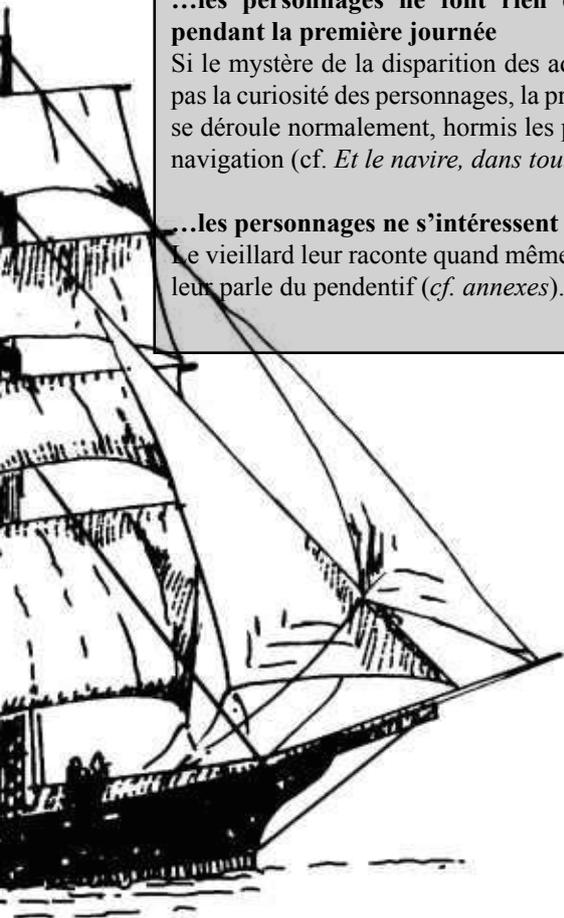
Même s'ils se doutent dès le début d'une illusion, les personnages n'auront aucun moyen de vérifier. Les pouvoirs de l'esprit sont trop puissants pour pouvoir la nier, tout d'abord. Et puis, tout ce qui leur arrive dans la première partie est réel.

...les personnages ne font rien de particulier pendant la première journée

Si le mystère de la disparition des adultes n'éveille pas la curiosité des personnages, la première journée se déroule normalement, hormis les petits soucis de navigation (cf. *Et le navire, dans tout ça ?*).

...les personnages ne s'intéressent pas à Syl

Le vieillard leur raconte quand même son histoire et leur parle du pendentif (cf. *annexes*).

**Chapitre Deuxième : Monnaies de Singes****Un matin pas comme les autres**

Au cours de la deuxième journée, les personnages vont découvrir le comptoir profondément changé, sous l'effet des enchantements de l'esprit.

Ils seront amenés à participer à plusieurs épreuves. S'ils les emportent toutes, ils pourront alors accéder au repaire de l'esprit. Car ils ne pourront interrompre le jeu, ou le poursuivre éternellement, que s'ils parviennent jusqu'à l'île aux crânes.

Le réveil est plutôt difficile pour les personnages : l'équipage de la Danseuse des Mers a à nouveau disparu et le comptoir n'a plus rien à voir avec la soirée précédente (cf. *descriptions du comptoir, en annexes*).

Milos - Les épreuves

À l'aube, un vieux pirate inconnu des personnages les réveille et se présente à eux comme le vieux Milos. Il leur annonce qu'ils sont prisonniers du comptoir et prétend qu'Eenkus est parti bien avant l'aube après les avoir vendus.

La seule manière de regagner leur liberté est de remporter les cinq épreuves des jeux pirates, puis de dérober le trésor de l'île au crâne. Milos accepte de répondre à toutes les questions des personnages :

- Il leur expliquera si nécessaire les règles et le calendrier de chaque épreuve.
- L'île au crâne n'est pas une légende, mais bel et bien une réalité. Seuls ceux qui remportent les épreuves ont le droit de s'en approcher.
- Il justifiera les changements opérés au comptoir en prétendant que les festivités ont commencé très tôt dans la nuit et que les personnages n'ont pas forcément bien vu puisqu'ils sont arrivés de nuit.
- Ils ont le droit d'aller et venir à leur guise mais, s'ils ratent le début d'une épreuve, ils seront disqualifiés et n'auront donc plus aucune chance de se libérer.
- Chacun peut choisir ou non de participer à l'une ou l'autre des épreuves. À la fin, il faut que l'un des cinq ait remporté chaque épreuve s'ils veulent accéder à l'île au crâne.

Vous pouvez vous reporter à la chronologie, en annexes, pour l'ordre des épreuves dans le temps...

Le concours de crachat

Le premier concours est celui de crachat. Les adversaires s'affrontent deux par deux, celui qui crache le plus loin ayant droit de poursuivre au tour suivant.

Le champion de cet exercice est Orus Longuebave, qui a remporté pratiquement tous les concours depuis au moins dix festivals. En réalité, un ami mage l'aide à remporter l'épreuve en appliquant un sort de lévitation sur ses crachats. Les personnages devraient s'en rendre

compte et pourront alors avoir une chance contre Orus.

D&D

À D&D, c'est un jet de Force qui détermine la longueur du « lancer ». Si Orus bénéficie de l'aide du mage, il bénéficie d'un bonus de +4.

Warhammer

À Warhammer, c'est un jet d'un dé à dix faces plus la Force qui détermine la réussite. Un bonus de +2 est accordé pour le sort de lévitation qui permet à Orus de tricher.

La plongée aux éponges

Il s'agit dans cette épreuve de plonger en apnée pour ramasser des éponges sur un récif corallien. Les participants s'affrontent deux par deux. Celui qui remonte le plus tard tout en ramenant une éponge l'emporte et peut poursuivre le concours.

Si les personnage disposent de la potion de Respiration Aquatique qui se trouvait à bord de la Danseuse des Mers, ils n'auront aucun mal à l'emporter pour autant qu'ils veillent à ce que leur tricherie ne soit pas repérée. Sinon, ils devront compter uniquement sur leurs capacités.

D&D

Le personnage doit avoir au moins un point dans la compétence natation pour tenter l'épreuve. Il s'agit alors de réussir le plus grand nombre possible de jets de Constitution. Le niveau de difficulté augmente avec le temps passé sous l'eau, de 5 en 5. Le premier concurrent à rater un jet remonte à la surface pour respirer, et perd la manche.

Warhammer

Le personnage doit disposer de la compétence natation pour participer. Pour l'emporter, il faut réussir un plus grand nombre de jets de Calme consécutifs que son concurrent. Chaque nouveau jet se voit modifié par un malus cumulatif de 10 %.

Le ramassage de noix de coco

Derrière le comptoir se trouve une jungle luxuriante avec notamment des cocotiers gigantesques, peuplés la plupart du temps d'une colonie importante de singes. L'épreuve consiste à monter en haut d'un cocotier et à faire tomber dans le plus court laps de temps le plus grand nombre de noix de coco. Tous les concurrents participent en même temps, pendant qu'un jury comptabilise les points.

Les capacités de Léontine peuvent permettre aux personnages d'emporter facilement l'épreuve. En effet, ses capacités avec les animaux peuvent lui permettre

de convaincre les singes d'entraver leurs adversaires, ou même de les aider.

D&D

Pour grimper au sommet d'un cocotier, il faut réussir un jet d'Escalade ND 20. Une fois en haut il faut, à force de jets d'Acrobatie cumulés, totaliser 50. À la fin, on comptabilise le nombre de jets d'Escalade et d'Acrobatie nécessaires. Le total le plus bas l'emporte.

Warhammer

Pour participer, il faut posséder la compétence Escalade. Le personnage doit ensuite réussir un jet de Dextérité pour grimper. Enfin, une fois en haut, il faut réussir trois jets de Dextérité de suite pour faire tomber toutes les noix de coco. Là encore, c'est le nombre de jets nécessaires qui détermine le vainqueur : le total le plus bas l'emporte.

La montée à la corde

Cette épreuve se déroule à la nuit tombante. Chaque concurrent doit grimper à une corde suspendue au mât d'un navire. Le premier en haut l'emporte.

Si les personnages en savent assez sur l'épreuve avant son déroulement, ils pourraient enduire quelques unes des cordes de poix pendant la journée et s'arranger pour sélectionner une autre corde.

Sinon, ils devront encore une fois se fier à leur chance et à leurs capacités...

D&D

Le plus haut résultat à un jet d'Escalade l'emporte. Si la corde est enduite de poix, le personnage a un malus de -6.

Warhammer

Chaque concurrent lance un dé à dix faces plus son score de Force. Le plus haut score l'emporte. Si la corde est enduite de poix, le personnage a un malus de -3.

La descente de grogs

L'épreuve a lieu en soirée. Elle consiste à boire le plus grand nombre de grogs d'affilée, en équilibre sur un tabouret, sans tomber.

Les amateurs de cette épreuve sont nombreux et, vu leur manque d'habitude, les personnages auront bien du mal à l'emporter. S'ils sont malins, ils peuvent toutefois chercher à faire boire les participants auparavant, l'un d'entre eux restant sobre en vue de l'épreuve.

D&D

Un jet de Vigueur de ND 15 plus le nombre de verres déjà bus (y compris en dehors du concours) détermine si le personnage perd l'équilibre ou pas. Le participant peut alors se rattraper s'il réussit un jet

d'équilibre ND 15. Personne ne peut se rattraper deux fois de suite : si deux jets de Vigueur sont des échecs, le personnage tombe automatiquement.

Warhammer

À Warhammer, c'est un jet de pourcentage sous (Endurance x 20) qui détermine la résistance à l'alcool. Chaque verre bu amène alors une pénalité de 5 %. En cas d'échec, le personnage peut garder l'équilibre en réussissant un jet de Dextérité. Deux jets d'endurance ratés à la suite signifient une chute automatique.

Seconde nuit d'ivresse

Après les Jeux, le comptoir sera à nouveau le théâtre d'une nuit de débauche, en l'honneur des vainqueurs du jour.

Pendant la nuit, les personnages croiseront à nouveau la route du vieux Syl. Celui-ci ne semble pas affecté par les changements et lui aussi trouve étrange ce qui arrive. En fait, ayant déjà été confronté aux pouvoirs de l'esprit dans sa jeunesse (cf. *l'histoire de Syl en annexes*), il est maintenant immunisé. Il racontera son histoire plus en détails. Les joueurs doivent y trouver l'indice qui leur permettra de « vaincre » l'esprit.

Milos est introuvable dès que les personnages entendent l'histoire de Syl...

Chapitre troisième : l'île au Crâne – dénouement

Dans ce dernier chapitre, les personnages vont avoir l'occasion de pactiser avec l'esprit. S'ils parviennent à dérober le pendentif en forme de crâne que portait Milos, ils pourront alors l'échanger contre leur liberté. Ils sauront qu'ils doivent agir ainsi grâce à l'histoire du vieux Syl (cf *annexes*).

Mais pour cela, ils devront d'abord pénétrer au cœur de l'île au crâne, le repaire de l'esprit.

L'île

L'île ressemble effectivement à un crâne, impression encore accentuée par l'illusion maintenue autour de l'île. Les personnages devront pénétrer par l'un des « globes oculaires » qui donnent dans une petite caverne circulaire, habitée par un serpent venimeux. Au fond de cette caverne, se trouve un trou qui débouche sur une autre caverne souterraine.

Au fond, ils trouveront une petite grotte communiquant avec la mer. L'esprit vit dans l'étendue d'eau, au fond de laquelle se trouve son trésor : une partie des butins jetés à la mer pendant des décennies par les pirates.

Pactiser avec l'esprit

L'esprit se matérialisera alors sous la forme de Milos (sans son médaillon) au-dessus de l'étendue d'eau. Il expliquera aux personnages tout ce qu'ils veulent savoir, et leur dira qu'ils sont maintenant ses partenaires de jeux, à jamais enfermés dans son illusion.

En fait, il reste une dernière possibilité aux personnages : s'ils parviennent à occuper l'esprit en discutant avec lui, pendant que l'un d'eux plonge et retrouve le médaillon de Milos, ils tiendront alors l'artefact qui lie l'esprit à la grotte. Ils pourront alors choisir les termes du contrat.

ET SI ... ?

...les personnages ne remportent pas toutes les épreuves

Ils ne seront pas les grands vainqueurs du jour et ils n'auront alors pas le droit de tenter leur chance dans l'île au crâne. Cependant, il leur reste la possibilité d'y aller en cachette pendant la nuit ou d'y suivre les vainqueurs du jour.

...les personnages remportent une partie des épreuves mais pas toutes

Celles ou ceux qui ont remporté une épreuve auront le droit de se rendre jusqu'à l'île au crâne. Les autres doivent y aller en cachette s'ils veulent échapper à l'illusion.

...les joueurs ne comprennent pas qu'ils sont le jouet d'une illusion et que la clé de cette illusion se situe sur l'île au crâne

Utilisez alors le vieux Syl afin de rendre la tâche plus évidente aux joueurs : il expliquera plus clairement son histoire, parlera de la situation, qu'il trouve aussi étrange que les personnages, etc. Bref, il peut être le *Deus ex Machina* nécessaire aux joueurs.

ET SI ... ?**...les personnages choisissent d'échapper à l'illusion**

L'esprit accepte de les laisser partir, car ils ont remporté son épreuve. Après leur sortie, ils se retrouvent en possession du même pendentif que le vieux Syl. Lorsqu'ils reviennent au comptoir, tout est à nouveau « normal ».

...les personnages choisissent de rester dans l'illusion

Ils vivront alors la durée de leur vie en conservant leur forme d'adolescents, un peu comme les enfants dans Peter Pan. Leurs versions illusoires disparaîtront alors subitement, pour ne jamais réapparaître, au grand désarroi du capitaine Eenkus.

...les personnages ne sont pas d'accord sur l'issue

L'esprit pactise avec l'ensemble du groupe et il ne peut tolérer que certains quittent l'illusion alors que d'autres restent. Ils doivent prendre une décision, et une seule. Il y a fort à parier que certains personnages chercheront à marchander leur accord, car ils n'ont pas forcément intérêt à revenir dans le monde réel (Elizabeth et Julien, par exemple).

Eenkus s'immobilisa, les mains tremblantes. De sa longue vue, il pouvait détailler cette île, dont il n'avait entendu parler que dans les légendes : les deux grandes cavités ressemblant à des yeux, et ce sommet dénudé, blanchi par l'écume. Il croyait même distinguer, dans une des cavités, une silhouette immobile. « *Un humain ?* », pensa-t-il.

Le capitaine reprit peu à peu ses esprits : sa gorge était sèche, son esprit en ébullition. « *Et si les légendes étaient vraies ? Et si un gigantesque trésor se trouvait là ?* »

Eenkus entendit tout à coup le rire cristallin d'Elizabeth. Louis et Julien arboraient aussi un large sourire. Seul Horace, reclus dans un coin du navire, semblait ne pas goûter la joie qui émanait du trio.

Le rire d'Elizabeth se répercuta, comme renvoyé par un écho lointain derrière eux. « *En provenance de l'île ?* »

Eenkus rajusta sa longue vue, à la recherche de la forme d'un crâne parmi les nombreuses îles de l'archipel. Il eut beau parcourir l'horizon de son œil perçant, il ne retrouva pas l'île au crâne. Le comptoir, les quelques îles dont il connaissait la forme et l'apparence, tout semblait être là, mais plus l'île au crâne et son habitant.

Le soleil avait maintenant fini de se lever, il commençait son ascension paresseuse dans le ciel azuréen. Le capitaine hésita quelques instants : il pourrait faire demi-tour, en avoir le cœur net, fouiller l'archipel. Retrouver l'île, peut-être et, qui sait, le trésor ?

Avec un sourire, il reprit la barre et pensa : « *Certaines choses sont faites pour rester des légendes.* »

Au loin, le rire se répercuta encore...

Épilogue

Eenkus contemplait le soleil levant. Tenant la barre d'une main, il laissait aller son regard sur son équipage. Il ne put s'empêcher de remarquer les trois jeunes gens accoudés à la rambarde du pont inférieur.

Étrange, comment en quelques jours de nouveaux liens s'étaient noués entre Louis et Julien. Les deux jeunes garçons passaient leur temps ensemble. Quelque chose avait changé, sur l'île. La famille d'Elizabeth ayant accepté de payer la rançon, Eenkus ramenait maintenant la jeune fille à ses parents. Elle aussi passait plus de temps avec les deux garçons, sans doute toute à sa joie de retrouver sa famille. Peter et Léontine, par contre, étaient restés sur l'île, avec la ferme intention de regagner le continent et d'y bâtir une nouvelle vie.

Quelques jours à peine, et pourtant...

Eenkus quitta la barre, la laissant à l'un de ses hommes. D'un pas lent, il se dirigea vers l'arrière du navire. Les Îles-auxSinges s'éloignaient, jusqu'à leur prochain retour.

Il empoigna sa longue-vue et, mû par une inspiration soudaine, commença à parcourir les îles du regard. La longue-vue lui permettait de voir tous les détails de l'archipel : la grande île abritant le comptoir, les multiples petites îles, territoire des singes facétieux de l'archipel, et puis l'île en forme de crâne...

...

Annexes

Chronologie du scénario

- Jour 1, soirée : la Danseuse des Mers arrive en vue des Îles-aux-Singes.
- Jour 2, aube : l'esprit commence son jeu. Les personnages découvrent qu'ils sont seuls à bord.
- Jour 2, fin d'après-midi : un orage touche les Îles-aux-Singes.
- Jour 2, soirée : la Danseuse des Mers pénètre dans la crique du comptoir des Singes, malgré l'orage.
- Jour 2, nuit : première nuit de débauche pour l'équipage et les habitants du comptoir. Première discussion avec le vieux Syl.
- Jour 3, aube : première rencontre avec Milos. Le comptoir a été transformé par l'esprit.
- Jour 3, matinée : concours de crachat.
- Jour 3, midi : plongée aux éponges.
- Jour 3, après-midi : ramassage de noix de coco.
- Jour 3, soirée : montée à la corde.
- Jour 3, nuit : descente de grogs. Deuxième discussion avec le vieux Syl. Si les personnages veulent aller en cachette à l'île au crâne, ils peuvent le faire pendant cette nuit.
- Jour 4, matin : les vainqueurs des épreuves montent à bord d'une chaloupe à destination de l'île au crâne.
- Jour 4, midi : rencontre avec l'esprit, dans l'île au crâne.

La Danseuse des Mers

Description

Le navire d'Eenkus est une brigantine de six canons, alliant rapidité et puissance de feu. L'équipage est composé d'une trentaine de pirates, tous fidèles à Eenkus, plus quelques prisonniers pris à bord du navire d'Elizabeth. Tous ont eu le choix d'être tués ou de rejoindre l'équipage pirate. Même s'ils sont considérés maintenant comme faisant partie de l'équipage, tous les autres pirates se méfieront d'eux jusqu'à ce qu'Elizabeth et Léontine aient quitté le bord.

La cabine du capitaine se trouve sur le pont supérieur. S'y trouvent un lit, un bureau, des étagères et un coffre fermé à clé. Sur le bureau, diverses cartes et instruments de navigation sont étalées. Au-dessus du lit, le sabre d'Eenkus ainsi qu'un fusil à un coup trônent, suspendus par des crochets. Le coffre contient d'autres cartes, un petit coffret rempli d'or et de pierres précieuses, ainsi que deux potions : une potion de soins léger (*soigne 1d8+5 points de vie ou 1d6 points d'endurance*) et une potion de respiration aquatique (*permet de respirer sous l'eau*).

La cale avant est utilisée pour stocker les marchandises récupérées lors des prises. Actuellement, elle comporte quelques draps et soieries, plus un grand nombre d'armes : épées, rapières ou lances principalement. Le tout a été dérobé sur le navire du cousin d'Elizabeth.

La cale arrière a été aménagée pour accueillir l'équipage. On y accède par un escalier descendant vers une porte à l'arrière du navire. À droite de cette porte, une porte donne sur la chambre d'Horace Eauxvives. Une autre porte donnant directement sur le pont ouvre sur la pièce où sont enfermées Léontine et Elizabeth. Dans la cale, les paillasses des pirates sont alignées à même le sol, entre les tonneaux de viande salée et de fruits, les caisses d'obus et les canons.

Dans la chambre d'Horace se trouvent ses maigres affaires personnelles, entassées dans un coin de la pièce au pied de son lit. Un petit secrétaire dérobé au cours d'un raid lui a été confié. Dans un tiroir fermé à clef (mais relativement simple à forcer) se trouve le matériel d'écriture du mage ainsi que quelques parchemins (*à vous de décider s'ils recèlent des sorts ou pas*).

La pièce où sont enfermées Léontine et Elizabeth servait de réserve à provisions. Eenkus a ordonné que les provisions soient amenées dans la soute, et que deux lits de fortune soient montés pour les prisonnières. Malgré ces attentions, la pièce est lugubre, sale, et malodorante.

L'histoire du vieux Syl

Syl a été un jeune pirate fougueux et plein d'allant. Confiant, orgueilleux, il avait entendu parler, comme bien d'autres, de la légende de l'île au crâne. Mais là où d'autres haussaient les épaules ou au contraire, chuchotaient le soir venu, lui avait décidé de résoudre le mystère : trouver l'île au crâne et le trésor, s'il y en avait un.

Il avait à peine vingt-trois ans lorsqu'il entama ses recherches. Pendant sept ans, il fouilla la centaine d'îles que compte l'archipel. Utilisant une simple chaloupe, il arpenta toute la zone, passant et repassant au milieu des îles rocailleuses, persuadé que l'île existait bel et bien. Il devint la risée des autres pirates, le fol du comptoir.

Et pour son plus grand malheur, il trouva finalement l'île...

C'était par une journée particulièrement chaude. Il avait ramé pendant des heures, à la limite de l'épuisement. Puis l'orage tomba, particulièrement violent. Les éclairs violets zébraient le ciel, le bruit était assourdissant, il ne faisait pas encore nuit et pourtant il était impossible de voir à plus de quelques mètres. Effrayé, Syl accosta sur la première île qu'il trouva, un petit rocher qu'il ne se souvenait pas avoir exploré. Dissimulant la chaloupe, il était persuadé d'être perdu lorsqu'il entendit un chant, venant de l'intérieur du rocher...

Curieux, le pirate chercha une entrée dans la roche. Il finit par trouver une cavité. Avançant à tâtons alors qu'à l'extérieur l'orage se faisait de plus en plus impressionnant, il voyait les éclairs se refléter sur une caverne étrange, parcourue de filons argentés. Au fond de la caverne, il trouva un trou et un boyau qui descendait dans les profondeurs du rocher. Le chant provenait de ce boyau.

Le chant était mélodique et particulièrement triste. Syl fut immédiatement touché par la mélancolie qui émanait du chant. Il comprit alors à quoi il avait affaire : de tous temps, les marins les avaient craintes et évitées comme la peste ou le scorbut : ce chant ne pouvait être l'œuvre que de sirènes. Résistant à leur appel, il se boucha les oreilles.

Mais la curiosité reprit le dessus, il regarda dans le boyau : il vit alors un trésor enfoui sous quelques mètres d'eau, et aucune sirène en vue. Sans doute avaient-elles disparues lorsqu'il avait résisté à leur chant. Ne résistant pas à la tentation, il plongea et récupéra ce qu'il put dans l'immense trésor. Il se souvient notamment d'un pendentif argenté en forme de crâne, extrêmement précieux.

Pourtant, les sirènes n'avaient pas dit leur dernier mot. Il ne se souvient pas de tous les détails, mais il sait seulement qu'en ressortant, le ciel était bleu, et des trésors ne restait plus qu'un unique pendentif. Le rocher, l'île, le chant, rien n'était plus là. Il se trouvait sur une des îles aux singes, avec seulement un pendentif de cuivre pour prouver ses dires...

Le pendentif des sirènes

Il s'agit en fait d'un pendentif créé par l'esprit des Eaux. Il est en circulaire, en cuivre, accroché à une chaîne de nacre bleu. L'esprit en crée un à chaque fois qu'il passe un pacte avec un mortel. Le pendentif n'a aucun pouvoir magique et pratiquement aucune valeur : une détection de la magie ne donnera rien, quelle que soit la puissance de celui qui l'invoque.

Pourtant, le pendentif a une propriété : il protège son porteur contre les effets des illusions de l'esprit, tout en lui faisant oublier la plupart des détails qui ont trait à ce dernier. Le porteur se souviendra généralement d'une histoire, œuvre de sa propre imagination, mais aura la certitude que le pendentif est l'un de ses biens les plus chers.

Le Comptoir des Îles-aux-Singes

Avant l'illusion

Le comptoir des Îles-aux-Singes est un endroit sordide, boueux, dont émanent des odeurs malsaines. On y croise la pire racaille des océans, venue là pour dépenser son maigre butin en boissons ou en services de filles de joie. Les navires mouillent dans la baie devant l'île et débarquent au moyen de chaloupes, à même la plage. Un unique ponton en bois permet le cas échéant d'embarquer ou de débarquer des marchandises depuis un navire.

La quinzaine de bâtiments qui constitue le comptoir, est regroupée sur les pentes surplombant la baie et le ponton, dans un repli de terrain qui, une fois le ponton détruit, peut dissimuler le comptoir depuis la mer. Les bâtiments sont hétéroclites mais, pour la plupart, ils sont vastes et s'intègrent parfaitement à la jungle environnante. Seules la pluie et les intempéries viennent nettoyer le taudis boueux, amenant alors jusqu'à la mer les déchets de toute la population du lieu. En tout, à peine plus d'une centaine de personnes, plus les équipages des navires mouillant dans la baie.

Lors des nuits de débauche, de grands feux sont allumés sur la plage, et les marins viennent s'y attrouper, racontant leurs exploits tout en vidant les tonneaux de rhum ou de bière, vendus par les trois tavernes du comptoir : « Le Crâne Chantant », « La Brise Odorante » et « Le Requin Farceur ». Les filles passent entre les groupes, vendant leur corps à même la plage, parfois à plusieurs marins en même temps.

Bref, certainement pas un endroit pour cinq adolescents d'à peine seize ans...

Après l'illusion

Le lendemain de leur arrivée, les personnages découvrent le comptoir profondément changé. Partout, les bâtiments sont propres, peints dans des tons pastel. De grands draps aux couleurs vives sont accrochés au-dessus des bâtiments, et depuis la plage, l'impression est saisissante : la jungle apparaît comme

un patchwork de couleurs. Aux fenêtres des bâtiments ont été suspendues des fleurs : lavande, muguet, roses ou violettes.

Les résultats de la débauche de la nuit ont disparu : pas de marins saouls cuvant leur rhum, de filles éreintées dormant à même le sol, ou de tire-laines profitant de l'aube pour faire les poches des pauvres ivrognes. Au lieu de cela, les habitants du comptoir sont habillés de vêtements somptueux, aux couleurs chatoyantes.

Au langage abrupt et imagé de la veille a succédé un langage recherché, voire précieux. Tous les habitants s'expriment comme s'ils sortaient tout droit d'une cour noble du continent, soignant leur prononciation et leur vocabulaire. Chaleureux, amicaux, ils ne donnent plus du tout l'impression d'être ceux-là même qui faisaient le soir précédent de ce lieu un coupe-gorge.

L'endroit est devenu charmant, un vrai coin de paradis...

Caractéristiques des rencontres

Les singes des îles

D&D

Dés de Vie : 1d8 (4 pdv) ; Initiative +2 (Dex) ; Vitesse 10 m (Escalade 10 m) ; CA 14 (+2 taille, +2 Dex) ; Attaques : morsure (+4 / 1d4-3) ou lancer de noix de coco (+1 / 1d4-2) ; Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; FP 1/6 ; Alignement : neutre.

Compétences : Détection +4, Discrétion +13, Equilibre +10, Escalade +13, Percept. Auditive +4

Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	25	1	1	4	40	1	-	10	10	10	10	-

Le serpent venimeux

D&D

Dés de Vie : 2d8 (9 pdv) ; Initiative +3 (Dex) ; Vitesse 6,5 m (Escalade 6,5 m, Nage 6,5 m) ; CA 16 (+3 naturelle, +3 Dex) ; Attaques : morsure (+4 / 1d4-1 / venin) ; Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; FP 1 ; Alignement : neutre ; Taille : M ; odorat.

Compétences : Détection +9, Discrétion +12, Equilibre +11, Escalade +11, Percept. Auditive +9

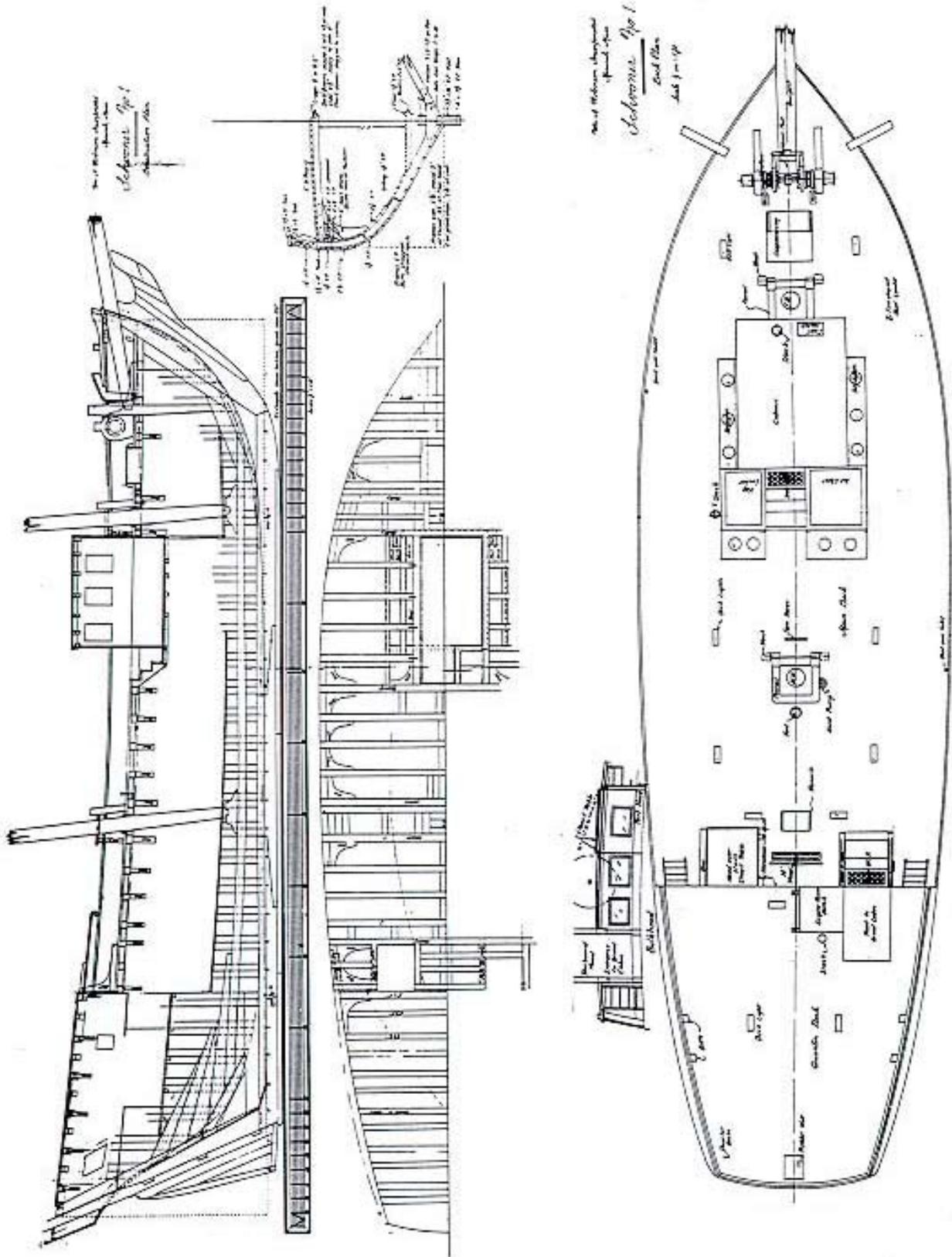
Venin : Jet de Vigueur DD 11. Effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

Venin : les personnages affectés qui échouent à un test contre le poison mourront dans 1d3 rounds.

Plan



Her construction plan shows some interesting details. Note the massiveness of her stem. Her deck plan is worthy of study. In addition to four hatchways leading below, there are four small skylights, and eleven decklights, small rectangular prisms let into the deck. (William A. Robinson)

Don des Dragons

Les Masques de Panto-Mirette

pour Donjon Clé en Main

un scénario de Ghislain Thiery



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Petit briefing

Les personnages sont des employés du donjon, des petites mains qui oeuvrent dans l'ombre de l'entreprise du maître. Le donjon est en pleine restructuration. En effet, le maître a décidé d'appliquer les préceptes modernes de gestion d'entreprise, il n'a plus qu'un seul mot à la bouche : « optimiser les employés ». Les occupants du donjon sont donc réunis en cellule ou en équipe. Elles sont supervisées par un « coach » qui fait des rapports et réprimande le manque d'enthousiasme. Chaque cellule d'employés est amenée à réaliser une semaine de maintenance et de sécurité, on appelle cela être de « semaine » et on devient un « semainier ». Et cette semaine c'est celle des personnages.

Le maître du donjon les convie à un briefing dans son bureau. Chemin faisant, ils croisent Alcibiade, Houros et le Raconteur d'histoire qui leur souhaite le « bien-l-bonjour ». Ils viennent de croiser les frères Riflette qui vont prendre leur apparence pour exercer leurs larcins.

Dans son bureau le maître a l'air inquiet, son front soucieux se tourne vers eux. Arrivent également Houros, le Raconteur d'histoire et Alcibiade.

Quand tous semblent être présents, il expose ce qui le tourmente.

Un trouble étrange étreint le maître du donjon, il a l'impression de voir plusieurs fois les mêmes employés en des endroits différents et en des temps très courts. Il se sent malade. Pour Alcibiade le gnomoniste, il ne fait aucun doute que le maître souffre du « syndrome de prémonition spatiale » de Balthus Vox qui voyait les gens avant leur arrivée sur un lieu. Pour le Raconteur d'histoire, Balthus est plus connu pour sa faculté de visionner le départ de ses hôtes avant même leur arrivée et surtout avant même qu'ils ne partent. D'après Houros c'est du surmenage qui peut se résoudre en plongeant le cerveau dans un bain à base d'extrait de tilleul et en tirant un bon coup sur l'ensemble du système nerveux.

Intrigué, le maître envoie les Pjs enquêter sur les déplacements des employés au sein du donjon. Et préfère remettre à plus tard tous les traitements de choc.

Poursuite en zone profonde

Dans cette première partie, les personnages vont enquêter dans les différents lieux du donjon. Ils ont pour mission d'éclaircir ce mystérieux malaise du maître. D'après le patron, quelqu'un ou quelque chose cherche à nuire à l'établissement, comment ? Aux joueurs de le découvrir.

Petit à petit les personnages vont s'enfoncer dans le cœur du donjon et rencontrer des créatures redoutables et dangereuses qui se vexent pour un rien quand on les presse de questions.

Les frères Riflette (Rémy, Vincent et Anatole) ont fait cette découverte étrange lors d'une visite d'une maison. Alors qu'ils fouillaient les armoires d'un riche brocanteur de Poisson-ville, un sac contenant trois masques tomba entre leurs mains ! Ils ont vite mis à nu le secret de ces masques. Ceux-ci leur donnent la faculté de pouvoir prendre la tête de n'importe qui pour peu qu'ils aient déjà vu la personne dont ils vont imiter les traits (pouvoir métamorphose). Ils ont aussitôt entraperçu les possibilités immenses de ces objets et aussi l'atout que cela représente pour d'honnêtes artisans de leur acabit.

La rumeur qu'il existe un donjon rempli d'or attise aussitôt leur convoitise. Mais, prudents, ils préfèrent s'installer à Zootamauxime d'où ils lanceront leurs raids contre la redoutable demeure de Hyacinthe. C'est ainsi qu'à l'insu de tous, ils se glissent dans les couloirs du donjon prenant la tête de ses habitants et dérobent au passage divers objets. Au début, ils se contentent des vieilleries, mais par la suite leur audace les pousse de plus en plus loin dans leurs larcins. Puis, ils mettent la main sur une carte qui leur permet de se promener librement dans le donjon sans se faire inquiéter. La seule vraie carte lisible qu'ils ont volée dans la bibliothèque du donjon.

Dans la cafète

À la cafétéria une discussion va bon train sur les nouvelles mesures du maître :

« Pourquoi faut-il donner nos armes à l'entrée de la cafète maintenant !

– Ouais ! Ça nous oblige à nous changer au vestiaire ! Et on perd du temps ! »

Quand les Pjs rentrent on leur demande :

« Où faut-il retirer nos armes maintenant qu'on nous les a prises ?

– Vous les avez mises où d'abord ? »

Le maître, lui, ignore cette nouvelle mesure. Tous se demandent qui est l'auteur de cela. Les regards se tournent vers les personnages. D'après les témoins, les responsables ressemblaient aux Pjs.

De prime abord, il semblerait qu'on prend les Pjs pour d'autres personnes. Si les personnages démentent avoir pris leurs armes, il s'ensuivra une vive altercation qui peut virer en bagarre si les personnages échouent une action de charme (difficulté : coton).

Dans les couloirs

Les couloirs sont propres. Un jet en Acuité pourra faire s'étonner les Pjs. Mais où sont tous les objets, les poussières, les toiles d'araignée, le bric-à-brac laissés par les derniers aventuriers ? Herbert a probablement rangé tout cela !

Dans les vestiaires

Premier passage

À l'arrivée des Pjs, Jean Jean se dispute avec Yvette au sujet de tabac à pipe d'une grande cuvée déposé là et aussi de dents en or léguées par quelques généreux donateurs.

Marvin lui ne trouve plus ses plats à petits fours et un superbe crâne de goblin qu'il voulait accrocher à sa ceinture. Herbert crie : « on a fouillé mon casier j'en suis sûr ! ».

Deuxième passage

Ils tombent nez à nez avec l'équipe de nettoyage. Trois gars en tenue de nettoyeurs vident les casiers en fin de journée. Si on leur demande ce qu'ils font là, des sacs tomberont sur la tête des Pjs. Le temps qu'ils se dépêchent, les mandrins seront loin.

Dans les profondeurs

Les créatures râlent, certains n'ont pas reçu leur courrier, d'autres affirment que des membres du donjon sont venus percevoir un loyer, alors qu'avant le logement était gratuit. Comme paiement ils ont donné ce qu'ils avaient en divers objets pris sur des aventuriers !

Le dragon n'est pas content : un agent de nettoyage est venu astiquer l'or, et il semble qu'il soit parti avec 2 pièces d'or !

Les vampires hurlent qu'on a changé leurs beaux cercueils laqués de noir et matelassés de soie contre quatre vulgaires planches et un couvercle en pin. Albert le vampire désigne un personnage « toi ! là !

tu n'es pas venu tout à l'heure border les cercueils. Hum ? »

Les trolls, bon à éviter...

Zongo, « Zongo ! », à éviter aussi...

Dans les tourelles et créneaux

On y déplore la disparition de gargouilles et autres resplendissants décors « gotho-baroque ». Une sentinelle ne retrouve plus ses affaires et sa lance après qu'on lui a proposé de prendre sa place pendant qu'il irait faire pipi. La sentinelle se retourne vers un Pj : « c'est pas toi des fois ? Ou alors c'est ton frère ! »

À la bibliothèque

Houros et Alcibiade pestent contre ceux qui empruntent des livres sans les remettre à leur place. Alcibiade demande aux personnages quand ouvrira cette nouvelle bibliothèque dans laquelle sont entreposés les livres qui manquent sur les rayons.

Force sera de constater qu'il n'y aura jamais de nouvelle bibliothèque.

À l'infirmierie

On déplore la disparition d'appareillages de soin goblin d'une grande utilité pour les tortures. Toute la collection de scalpels de Houros n'est plus dans la grande armoire. Houros se tourne vers un Pj : « Toi ! Tu es le dernier à être venu me demander une pince pour extraire une épine sous la patte du dragon, non ? »

Dans la salle des sphères

Alcibiade cherche un coffret de petits cristaux de communication.

« Mille pupilles et œil crevé ! je l'avais posé sur mon bureau ! s'adressant à un Pj qui vient de rentrer, toi ! je t'ai montré le coffret tout à l'heure. As-tu vu où je l'ai rangé ? »

Là, les joueurs peuvent avoir l'idée de rechercher les intrus grâce aux sphères. Ils auront la surprise de se voir dans la bibliothèque en train de ranger des livres avec le Raconteur d'histoire.

S'ils se précipitent à la bibliothèque, ils pourront peut-être surprendre leurs doubles. Ils ouvrent la porte rapidement mais le raconteur d'histoire est seul ; il se retourne en leur disant : « j'espère que vous avez mis ce précieux livre en sécurité ! ». S'ils donnent l'alerte, les frangins filent par un passage secret qui mène au cœur du donjon. Pour suivre la piste il faudra passer un pont très étroit par-dessus un lac de lave, passer discrètement devant la « chambre des vampires », se faufiler sans rien toucher dans l'ancre du dragon, se battre contre des aventuriers qui arrivent et qui en veulent, ne pas se faire piéger par les toiles de petites « claqueuses ».

Cependant, si les personnages réussissent un jet d'Acuité à balaise, ils pourront suivre une autre piste qui évite tous ces désagréments.

Si les joueurs demandent des sphères pour communiquer, on leur répondra : « mais je viens de

vous en donner, il faudrait prendre soin du matériel, jeunes gens ! et pour l'heure il n'y en a plus ! ».

Il faudra se faire persuasif auprès d'autres créatures pour en avoir : charme balaise.

La trace des voleurs sera difficile à suivre car ils ont mis des brouilleurs de vision dans le cas où l'on désire regarder les différentes places par le biais des sphères.

Salle des yeux

Quelqu'un a regardé dans l'œil et y a posé ses doigts sur la pupille ce qui fait que l'œil est déréglé... beurk !

Impossible de regarder dans l'œil tant que le gnomoniste n'a pas préparé un baume de soin dit : « qui avussa lux illuminati » (ou un truc dans le genre, mais l'important c'est que ça marche, non ?). Mais sans « Sisnossis des prés », cela est impossible. « Il y a des volontaires pour se rendre chez l'herboriste à Cochon-ville ? »

Marvin, veux bien y aller, lui. Il sera de retour à la fin du scénario...

L'ingratitude de l'employeur

Force sera de constater pour les Pjs que personne n'est allé dans les endroits cités et encore moins dans la douche et la chambre du patron. Les Pjs pourront eux aussi avoir été vu dans des endroits gênants et être inquiétés. En effet, dans les casiers des vestiaires des objets ont été dérobés. De plus, des délégués des autres cellules d'employés viennent se plaindre des agissements et des abus de pouvoir des Pjs. Cela s'aggrave quand la fiancée du maître arrive dans le bureau, une serviette autour de la taille et dégoulinante d'eau, elle se dirige vers un joueur et lui donne un coup de poing, un coup de pied retourné dans l'estomac achève le malheureux.

« Goujat ! Sale petit voyeur ! Regarder une faible femme prendre son bain, c'est une honte ! »

Les Pjs sont licenciés pour faute grave et vol de matériel, armes et effets des anciens visiteurs. On les jette dehors sans ménagement. Herbert à tout de même le temps de leur lancer :

« Hep ! Les gars si vous passez à Zootamauksime, dite à la blanchisseuse que je passerai demain prendre le linge du donjon ! »

La fureur du tiroir caisse

La traque aux tracts

Nos héros traversent les marécages sans encombre, à moins qu'ils ne tombent nez à nez avec des créatures du marais comme un macasseux. Ils vont marcher de nuit, c'est plus drôle !

Les personnages se retrouvent, au petit matin, l'œil fatigué, à la taverne de Zootamauksime pour pleurer sur leur sort. Un lapin grand et maigre passe de table en table et dépose un papier sur le coin de la table. Sur le tract on peut lire : « nouveau dans votre ville : **Le Ferrailleur**. Grand choix de matériel, stock

arme-et-gobelin, fripes en tout genre pour partir en aventure ! »

Si les personnages le suivent, il disparaîtra dans les ruelles de la petite ville, il est rapide le bougre ! Mais si les joueurs décident de chercher une piste (faisable), ils trouveront des tracts qui se sont échappés de la poche du lapin. La piste de papiers mène au magasin qui est fermé à cette heure. Sur la porte une pancarte : « Revenez plus tard ! Sur la vitrine un autre papier y est collé, une main rapide et nerveuse a écrit ces mots : « Recherche apprentis. Salaire bas mais motivant. Perspective d'avenir. »

Si les personnages se renseignent sur ce magasin, on leur dira qu'il s'agit d'un nouveau magasin qui vient d'ouvrir dans la zone d'activité populaire (la ZAP) de la ville. Ce magasin est tenu par une famille lapin qui, si on tend l'oreille sur les discussions des habitants, ressemble curieusement à la famille des cousins Fahnedûr du village voisin. Pour certains habitants du village c'est un signe que la ville est un bon endroit pour y faire commerce. D'autres se plaignent du peu d'intérêt des objets vendus. Pour certains c'est rien que de la fabrication « étrangère ».

On ne fait que regarder, madame !

Les Pjs devront être amenés à s'intéresser de plus près à cet étrange magasin. Dans un premier temps, ils peuvent y faire un tour dès l'ouverture. Mais il faudra attendre et faire la queue comme tout le monde. Dans la file d'attente il y a des aventuriers de tout poil, des barbares impatients et des nerveux du pommeau d'épée.

Le magasin est une sorte de grand hangar de bois où tous les objets sont mis en tas par types et catégories. Des allées étroites serpentent entre les articles. Certains sont rangés dans des cartons.

Pendant leur visite une lapine (Janine) un peu corpulente les suit. Elle finit par leur demander : « On peut vous renseigner, jeunes gens ? »

Il y a aussi des gobelins, un gros et cinq petits, qui montent la garde et filtrent quand il y a trop de clients. Ils fouillent à l'entrée et prennent les armes et également à la sortie pour voir si rien n'a été volé. Les resquilleurs sont jetés dans le tas de fumier qui embaume à proximité. Bien sûr tous les aventuriers présents se moqueront et cela donnera l'occasion à quelques bagarres d'éclater.

Dans l'arrière cour il y a un enclos avec deux vanderbecks qui serviront à fuir si on les inquiète. C'est également avec l'aide de ces volatiles qu'ils se posent discrètement à proximité du passage secret qui leur permet de rentrer sans qu'on les remarque au cœur du donjon.

Aux heures de grande influence, vers le début d'après midi, on peut voir des aventuriers faire le plein de matos. Certains pourront même s'esclaffer « hep ! Olaf ! regarde la même hache que celle de mon frère dont on n'a plus de nouvelle depuis des lunes ! »

Les aventuriers trop indisciplinés sont remis en place par Janine qui ne donne pas envie de rire. Si on se fait gronder, on répondra plutôt « oui madame » en regardant ses pieds que « je suis Khristor le sauvage fou qui crache sur les tombes de ses victimes ! »

Les appartements des frangins

Si les personnages ont réussi à tromper la vigilance de Janine et des gobelins, ils pourront se glisser à l'étage supérieur du magasin. Là se trouvent les appartements des trois frères.

La cuisine est un vrai spectacle de désolation qui peut répugner les cœurs fragiles. On y trouve, pêle-mêle, des boîtes vides avec des traces de reliefs de repas, des amoncellements de casseroles et d'assiettes pas lavées dans l'évier, la table est recouverte d'immondices, les poubelles craquent et ça pue !

Dans ce qui peut ressembler au salon, on y trouve des tas de papiers, des objets de toutes sortes aux origines aussi variés que multiples. Là on peut trouver le plan du donjon accroché au-dessus de la cheminée. Des alignements de crânes pour collectionneurs et magiciens.

Dans la chambre, les lits ne sont même pas faits. Ça sent la crasse et le manque d'air frais. Sous un lit, on peut trouver un coffre. Sur le couvercle sont sculptées des armoiries qui représentent trois masques aux expressions différentes comme le rire, la tristesse et la colère. Un personnage avec de la culture, qui s'y connaît en légende pourra découvrir qu'il s'agit du coffre des célèbres masques de Panto-Mirette.

On vend aussi des plans d'accès du donjon. Certains ont été produits au donjon, mais d'autres paraissent faux. Il y a une boîte également avec la représentation sculptée de trois masques. Des initiales PM pour Panto-Minet sont gravées sur le couvercle du coffre. Seul un lettré ou un diseur d'histoires pourra, à coton, découvrir de quoi il s'agit.

Quand les frères ont fini leur journée, ils retournent récupérer le matériel vendu aux aventuriers morts dans le Donjon.

Si on fouille leur chambre, il faudra se battre contre un chien-crabe hargneux. On pourra découvrir un parchemin sans rien d'écrit dessus. À la lueur d'une flamme on peut voir qu'il s'agit d'un vieux plan qui date d'avant les guerres magiques et qui donne l'accès au donjon par la souche d'un vieil arbre. Sur une île dans les marais, là où il y a plein de macasseux et de serpentaires.

L'enclos des vanderberks

À l'arrière du magasin se trouve un enclos où broutent deux de ces volatiles géants qu'on appelle des vanderberks.

Une analyse des lieux (Acuité à faisable), permettra de découvrir qu'il manque trois bestioles. Les frangins sont en vadrouille au donjon. Ils ne rentreront que dans la soirée.

Si les personnages désirent les attraper, ils pourront essayer de les attendre et de leur tendre un piège à leur arrivée. Si les personnages n'ont pas dormi depuis la veille, les frangins pourront tromper leur vigilance. Toutes leurs activités seront réduites d'un rang.

Mais à la moindre alerte, surgissent les gobelins qui montent la garde autour du magasin.

Si les frangins Riflette réussissent un jet d'Acuité sous balaise, ils pourront apercevoir les Pjs et les reconnaître comme étant du Donjon. Alors, ils fuiront à tire-d'aile de leur vanderbeck.

Sinon, si les Pjs réussissent leur embuscade, il s'ensuivra un combat où viendront se joindre les gobelins. Pendant le combat, le trio réussira à fuir. Dans tous les cas les frères Riflette ne seront pas capturés.

Une course poursuite dans la petite ville peut se mettre en place où la confusion la plus totale peut régner. Par exemple : les villageois se mettent à pourchasser qui le trio qui les Pjs. Le guet peut intervenir et les gobelins foncer dans le tas. Une lampe peut se renverser et mettre le feu à un coin du village semant la panique, la foule piétinant les Pjs.

Cependant, les frères Riflette se sachant découverts iront se cacher. Mais l'appel du gain facile les tenaille. Ils retourneront vers l'enclos des vanderberks et partiront sur le donjon pour un dernier grand coup.

Les Grimaces se figent pour toujours

Le trio s'en va donc pour leur ultime larcin, celui qui va leur permettre de se mettre au vert. Ils décident de braquer le coffre privé du maître du donjon. Pour cela ils se glissent comme à l'accoutumé par leur passage secret favori. Ils remontent jusqu'au bureau du maître et se font passer pour la relève de la garde sous la forme des squelettes habituels. « Il était temps dit un des gardes, je commençais à blanchir ! ». Violamment ils rentrent dans le bureau du maître. Vincent qui a prit les traits de Hyacinthe s'écrit : « tu es fait imposteur ! Gardes saisissez-vous de lui ! » Le maître qui se prenait une petite inhalation concoctée par Alcibiade tombe à la renverse. Il est promptement ficelé et bâillonné. Le trio se met alors au travail et essaye de forcer le coffre du maître qui est encastré dans le mur derrière une tenture. Mais, ils sont sans cesse dérangés par Houros, Alcibiade, etc. Tant et si bien que lorsque les Pjs décident peut-être de retourner au donjon, ils pourront tomber sur les trois frères.

Si les trois frères sont surpris dans le bureau du maître, il faudra faire un jet d'Acuité sous coton pour se rendre compte que le maître est un rien plus grand, qu'il parle avec un cheveu sur la langue, que son regard est fuyant et manque de cette habituelle franchise sinistre propre au maître. Si les Pjs quittent le bureau, le trio des frangins pique l'argent du mois et disparaissent pour toujours.

S'ils sont surpris, il peut s'ensuivre une bagarre, les Pjs se voient alors attaqués par les faux squelettes. Si Rémy est blessé, il prendra la fuite en sautant dans un coffre suivi de près par ses frères (pouvoir Détaler). Le coffre est sans fond, c'est un passage secret.

Un jet d'Acuité sous faisable pour entendre les gémissements du maître qui leur passe un savon sitôt son bâillon enlevé.

Herbert aura certainement le mot de la fin : « Au moins ils auront nettoyé les couloirs du donjon sans que ça nous coûte un rond... » Le maître lui lance un regard noir et l'envoie avec les personnages remettre de l'ordre dans les couloirs, c'est-à-dire poser ça et là de faux objets abandonnés.

La dernière image se cadrera sur les Pjs en train de ranger et balayer les couloirs sous le regard amusé d'Herbert et le regard sans expression de Zongo.

Si les Pjs ne retournent pas au donjon, ils seront peut-être invités par un étrange trio qui offre une tournée dans une auberge de la région. Après libre au MJ de faire durer cette épique affaire.

Annexes

LISTE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les frères Riflette

Ce sont des fouines. Leurs caractéristiques sont celles des kochaques. Leurs pouvoirs sont : Détaler ; Survie ; Incroyablement discret ; Réflexes fulgurants.

Les frangins Riflette ont mis la main sur les masques de Panto-Mirette, dieu de la duplicité et de la comédie.

Les frères les portent sur eux en permanence, sauf dans l'intimité. Pour tous ce ne sont que d'honnêtes commerçants lapins qui ont fort à faire pour trouver des fournisseurs.

Rémy

C'est le plus trouillard ; il file à la moindre alerte. Si bien que les autres paniquent et lui emboîtent le pas.

Acrobaties : bon
Bagarre : pas très doué
Charme : nul
Acuité : habile

Points de vie : 15
Dégâts : 1 dé

Talents : Se cacher (bon) ; Crocheter (bon) ; Équitation (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Minus

Équipement : une houppelande grise, un pourpoint en cuir ; une épée ; une dague ; plan du donjon ; une image pieuse.

Anatole

C'était le chouchou à sa maman, si bien qu'il contredit toujours ses frères.

Acrobaties : pas très doué
Bagarre : bon
Charme : bon
Acuité : nul

Points de vie : 14
Dégâts : 1 dé

Talents : Chercher (bon) ; Faire un piège (bon) ; Se cacher (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Gros veinard

Équipement : Un fer à cheval porte bonheur, une houppelande grise, une chemise de cuir rembourrée, une dague, une arbalète, un casque avec visière, la miniature de sa maman, un lettre froissée d'une petite amie, 7 po.

Vincent

C'est l'aîné du trio. Sûr de lui, il a toujours un bon plan dans sa manche.

Acrobaties : bon
Bagarre : habile
Charme : nul
Acuité : pas très doué

Points de vie : 16
Dégâts : 1 dé

Talents : Commander (habile) ; Concevoir un plan (bon) ; Équitation (bon) ; Tenir une affaire (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Incroyablement discret.

Équipement : houppelande grise, un petit veston de cuir clouté, de hautes bottes, une épée courte, une hache de lancer, un chapeau de cuir, livre de compte du magasin, 15 po.

Janine

C'est une grande et grosse lapine rousse. Le sobriquet « la rouquine » la met hors d'elle, alors tenez votre langue ! Elle se fait appeler « Jane la Rousse » dans les clubs de musculation de la cité. Elle a tout de la femme idéale : elle est sapée avec des vêtements de luxe. Elle porte une attention particulière à son maquillage et à sa collection de chaussures qu'elle range et admire tous les soirs dans sa chaumière. Ce qui la rend admirable également, c'est sa capacité à mater les mecs, rien qu'avec le regard ; qu'elle a joli d'ailleurs !

Acrobaties : nulle
Bagarre : pas très douée
Charme : bon
Acuité : habile

Points de vie : 9
Dégâts : 1 dé plus 4

Talents : Hôtesse d'accueil (bon) ; Sport (bon en muscu surtout) ; Évaluer la qualité d'un paire de chaussure (habile) ; Tenir une caisse (bon)

Pouvoir : Domination. Ce pouvoir augmente le charisme d'un rang et oblige la victime de dire « oui madame », « excusez-moi madame », « je suis confus madame ». Bref, devant Janine on perd ses moyens. Et le pouvoir Costaud (plus 4 points aux dommages).

Équipement : des lorgnons qu'elle enlève lentement en plissant les yeux quand elle use de son pouvoir. Un bâton d'onguent à lèvres rouge, des habits de couleur rouge et noir, une longue épingle à cheveux qui peut servir de dague.

Les gobelins du magasin

Ragnanus leur chef est grand (2m de haut, ben oui c'est un géant) et très intelligent pour un gobelin. Les cinq autres ricanent pour un rien. Et aiment à se prendre pour les seigneurs du magasin. S'il n'y avait pas Janine pour les tenir à l'œil, ils partiraient volontiers avec tout le stock.

Ragnanus

Acrobaties : pas très doué
 Bagarre : bon
 Charme : nul
 Acuité : bon

Points de vie : 16
 Dégâts : 1dé +4 (pouvoir costaud)

Talents : Commander des gobelins (habile), Compter sur ses doigts (bon), Équitation (pas très doué)

Pouvoir : Costaud

Équipement : pièces d'armure, un casque doré avec une plume rouge, des gants en cuir cloutés, une épée large, des sandales, un pagne de cuir, une bourse avec 4 po, un flacon d'alcool barbare, une herbe de pouvoir (plantis hibiscus chansus) : Gros veinard.

Les cinq gobelins (Pline, Aristide, Wallace, Charly, Eugène)

Acrobaties : bon
 Bagarre : pas très doué
 Charme : nul
 Acuité : nul

Points de vie : 10
 Dégâts : 1dé

Talents : Jeux de comptoir (bon) ; Monter la garde sans dormir (bon) ; Pistage (bon) ; Archerie (pas très doué)

Pouvoir : Survie

Équipement : pièces d'armure, un petit bouclier rond, une épée courte, une lance, une arbalète ou un arc, un casque genre bassinot, des sandales, un sac en cuir avec des cochonneries dedans, une lettre de recommandation du roi gobelin, une imitation d'une des chaussettes du roi gobelin, une miniature du portrait du roi gobelin, 2 po, un bon pour une bière à l'auberge la plus proche, des dés, des cartes.

Don des Dragons

On ne peut pas tout à la
fois siffler l'apéro et l'opéra

un scénario chelou dans l'univers d'INS/MV

un scénario de Léo Henry et Loris Giadanna



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

L'histoire jusqu'à présent

Suite à de récents troubles diplomatiques (voir l'encadré *L'important c'est La Rose*, qui peut servir à relier cet épisode à votre campagne habituelle), la Rose, organisation mondiale de sorcellerie, a mis en place un plan d'invocation à grande échelle. Cette opération vise à constituer une petite armée de séides surnaturels manipulés au cas où le Grand Jeu dégénérerait. Échangeant informations, vrais noms et composantes d'invocations, ils ont fait venir sur terre contre leur gré toute sortes de créatures magiques (anges, démons, héros polythéistes, etc.).

Robert Neflon est un sorcier affilié qui conduit un taxi à l'aéroport de Bâle-Mulhouse. Il vient de recevoir la liste des séides à invoquer pour le compte de sa boîte, ainsi que tout le matériel nécessaire. Nous sommes vendredi et il ne lui reste qu'à dégouter cinq corps pour se mettre au boulot. Justement, ce soir-là, il charge dans son monospace une petite famille débarquée d'un vol Moscou – Bâle avec deux heures de retard. Cinq humains, étrangers, dont les amis susceptibles de remarquer leur disparition vivent à 3 000 kilomètres de là. Robert ne fait ni une, ni deux : il endort ses passagers avec une tournée de badoit aux somnifères, étouffe les touristes avec un sac poubelle et file dans son labo commencer les invocations.

Manque de bol, les victimes de Neflon ne sont pas des simples ruskofs venus se poivrer la tête au schnaps de prune. Il s'agit d'un cadre de l'armée russe et de ses proches, de passage en France pour y négocier officieusement avec des pontes de la Défense de Mon Pays. Oleg Piotrevski – c'est le nom du papa – a ramené avec lui une valise pleine de documents compromettants sur les exactions commises en Tchétchénie, documents qu'il comptait remettre au gouvernement français en échange de vrais faux passeports et d'un F32 à Tahiti. La France pourrait profiter de ces informations pour faire pression en sous-main sur Poutine et renforcer en apparence les liens d'amitié franco-russe. Ça s'appelle de la diplomatie internationale et, non, c'est pas un truc de gros pourris... Ah, si.

Bref. L'avion de Oleg et de son équipe – ayant l'intention d'immigrer pour de bon, le militaire est parti avec ses deux enfants, sa maîtresse et son secrétaire – a deux heures de retard à cause du temps de merde qu'il fait à Mulhouse. Les mecs de la DST qui devaient les attendre partent se réchauffer au bistro du coin et ratent leur arrivée. Les Russes montent donc dans le premier taxi pour se rendre à l'hôtel le plus proche et, quand le chauffeur leur propose une tournée de badoit, acceptent sans se méfier. Pas de bol.

Ensuite, l'action s'accélère. Robert Neflon parvient, en quelques heures, à invoquer dans les cinq corps les cinq créatures dont les coordonnées ont été fournies par la Rose : un sorcier vaudou, un ange de Georges mis en préretraite, une ange de Catherine jamais réincarnée, un héros grec et un démon de Valefor. Tout se passe comme prévu : Neflon lie les créatures et leur efface l'essentiel de leur mémoire afin d'éviter un réveil

Le principe de ce scénario est – pour le moins – conceptuel.

Invoqués par un sorcier dans les corps d'une famille d'immigrés russes, les personnages sont issus des quatre coins du monde d'INS/MV – et amnésiques pour ne rien arranger. Forcés de s'allier le temps de cette aventure afin d'espérer ensemble retrouver la mémoire, ils vont peu à peu réaliser les gouffres idéologiques qui les séparent : deux anges mis au placard, un démon cinglé, un prêtre vaudou et un héros grec de légende constituent en effet le groupe des prétirés...

Si vous ajoutez à cela une enquête de la DST, le plan secret d'une association de sorciers, un chien qui joue à la belote et des fuites d'informations classées, vous aurez tous les ingrédients d'une partie échevelée, à mi-chemin entre un thriller psychologique et un film d'action débridé.

Attention : les risques d'explosion du groupe sont très élevés et les effets à court terme de ce cocktail parfaitement imprévisibles. Attendez-vous donc à devoir copieusement improviser. Puis, lorsque tout aura basculé, détendez-vous derrière votre écran et profitez du spectacle d'une partie qui part vraiment en vrille !

difficile. Après une petite partie de puissance 4 avec Barnabosse – son chien familier, démon d'Asmodée – il file dormir quelques heures. Au petit matin, deux *men in black* frappent à sa porte.

Les agents de la DST, quand ils réalisent qu'ils ont raté Oleg et sa famille, mènent une rapide enquête autour de l'aéroport et remontent sans peine jusqu'à Neflon. Après avoir pris un peu de temps à localiser son laboratoire de sorcellerie, ils se pointent, la bouche en cœur et la carte au poing.

– Avez-vous vu cet homme ? Demandent-ils au sorcier.

– Attaque, Barnabosse ! Répond celui-ci.

Ouaf ouaf, pan pan, argh. Barnabosse déchiquette les deux agents secrets. L'un d'eux a le temps de dégainer et de tirer avant d'y passer à son tour : Neflon se prend la bastos dans le crâne, il éclabousse le tapis, exit le sorcier. Le chien familier, se voyant libéré du lien magique qui le forçait d'obéir à son maître, met les bouts sans demander son reste.

À l'étage, couchés nus dans cinq pentacles, les nouveaux incarnés se réveillent. Ils ne savent pas qui ils sont. Ils ne savent pas ce qu'ils font là... C'est parti !

Où qu'il est le putain de scénario ?

Afin de jouer ce scénario dans des conditions optimales, il convient que vous gériez les feuilles de personnages avec soin. Dans un premier temps, les joueurs ne disposeront que du minimum vital d'informations (leurs caractéristiques et deux ou trois talents) : ils n'ont aucune idée ni de leur nature, ni de leurs pouvoirs, ni même de l'identité de leurs corps d'emprunt. Au fur et à mesure qu'ils avanceront dans le scénario et qu'ils retrouveront leurs souvenirs, la feuille pourra s'étoffer – et le malaise grandir au sein du groupe !

Gardez, quant à vous, leurs fiches complètes sous le nez afin de gérer à leur place actions et jets de dés : la grande majorité des tests entrepris par les joueurs seront réalisés *en aveugle*, c'est-à-dire sans qu'ils puissent connaître leurs chances de réussite. Ce sont eux qui jettent les d666 mais c'est vous qui calculez leur éventuel succès. Pour la répartition des personnages entre les joueurs, vous pouvez soit en décider selon votre bon plaisir en début de partie, soit demander à chacun de choisir une lettre entre A et E et distribuer les fiches en fonction.

L'amnésie des PJs est liée au sort que leur a jeté Neflon. Maintenant que celui-ci est décédé, les effets vont s'estomper peu à peu. Pour vous faciliter la gestion du scénario, on partira du postulat que les *personnages* se souviennent à leur réveil de tout ce que le *joueur* sait du monde d'INS/MV. C'est-à-dire que si vous avez à votre table un gars qui maîtrise le jeu d'ordinaire, il n'aura pas à faire semblant d'avoir oublié toutes les infos qu'il connaît sur les Marches,

les panthéons polythéistes et la Siroz Dream Team. Les parfaits débutants, a contrario, n'auront pas droit à l'habituel briefing sur l'univers : ils devront tout apprendre en *live*, avec l'aide de leurs collègues les plus *aware*...

Le déroulement de l'aventure est plus que flou : tout – ou presque – va dépendre des actions des joueurs. Pas question d'imaginer les emmener d'un point A à un point B, tout ça jusqu'à Z : le scénario va changer de direction au gré de leurs humeurs et de leurs découvertes. Trois axes vous aideront cependant à gérer la partie : l'enquête que les PJs vont mener au sujet de leurs corps d'emprunt et de l'endroit où ils se sont réveillés ; les actions des PNJs qui cherchent à mettre la main sur les personnages (le gouvernement français, les services secrets russes, les sorciers de la Rose, leur propre hiérarchie) ; et les révélations progressives sur leur nature surnaturelle. Ces diverses pistes sont présentées en détail plus bas et servent de fil rouge pour vous aider à voir clair dans ce beau bordel ; ce sera à vous de doser les gradations pour que la partie garde un certain rythme et galope crescendo jusqu'au final. N'hésitez pas à modifier copieusement ces données selon vos goûts personnels et les choix faits par votre tablée : l'improvisation vous sera facilitée par l'ignorance relative qu'ont les joueurs de la situation dans laquelle ils se trouvent.

L'IMPORTANT, C'EST LA ROSE

Pour ceux qui n'ont lu ni *New World Order* ni le *Guide de la Troisième Force*, rappelons que La Rose est la plus grande organisation de sorciers au monde. Aussi vieille que la sorcellerie elle-même (c'est-à-dire quatre ou cinq millénaires), cette association de malfaiteurs dispose de moyens conséquents, tant en terme de savoir occulte que de matériel et d'hommes sur le terrain. Hornet, le sorcier qui va et vient dans les extensions de la gamme (de *Mors Ultima Ratio* à *Fire and Ice*) est un membre aussi éminent qu'historique de cette confrérie.

Très récemment, le dit Hornet a trahit la Rose pour mener à bien une prometteuse carrière solo (voir *Fire and Ice*, je peux pas tout dévoiler). Et les dirigeants de La Rose ont pris peur : Hornet est à lui seul capable de foutre en l'air des millénaires d'efforts pour la suprématie de leurs idéaux mesquins.

Pour éviter que cela n'arrive, les sorciers ont mis en place cette nouvelle opération d'incarnation. Outre les habituels anges et démons, le plan de survie implique l'invocation de séides exotiques. La Rose espère ainsi diversifier ses troupes et augmenter les quantités de serviteurs liés en piochant ici et là. Voilà pourquoi les personnages de ce scénario proviennent de plans aussi différents que chamarrés (Paradis, Enfer, Marche des Vaudous et New Olympus).

Les schémas sont volontiers caricaturaux et les situations outrageusement compliquées. N'ayez aucun remords à exagérer dans les registres de votre choix (action gros budget, révélations scoubidoues, deus ex machina grossiers, rebondissements improbables) : ce scénario est un *one shot* et il ne devrait ressembler que de très loin à une aventure d'INS/MV classique. En deux mots et un tiret : lâchez-vous.

Mais qu'est-ce qui se pâasse ?

Quand les personnages se réveillent, il fait sombre. Ils sont couchés à même le sol, dans une vaste pièce sans fenêtre. Ça sent la rouille et l'huile de vidange. Allongés sur le dos, les bras en croix, nus comme des vers, ils sont placés aux centres de grands pentacles, tracés au sol à la bombe de peinture. Ils n'ont aucun mal à se lever et ne rencontrent aucune difficulté à sortir des cercles occultes.

Les PJs n'ont pas le moindre souvenir de qui ils sont ni de l'endroit où ils se trouvent, juste la vague impression d'avoir été arrachés de force de l'endroit où ils étaient. Ils savent que les corps qu'ils occupent ne leur appartiennent pas mais n'ont aucune idée de leur identité. S'ils se creusent un peu, ils pourront sans mal exhumer les premières informations du chapitre *INS/MV Révélations*.

Un brin d'exploration suffira à leur faire comprendre qu'ils se trouvent dans une usine désaffectée : vitres brisées, tags sur les murs, fientes de pigeon, l'immense majorité du bâtiment est à l'abandon. La pièce où ils se sont réveillés est à l'étage, où ils découvriront deux autres salles dont les portes ferment à peu près faisant office de débarras. La première contient un vrai bric-à-brac, entassé à la va-comme-j'te-pousse (il s'agit des composantes nécessaires aux invocations) : une hache de bataille en fer blanc, un soutien-gorge carbonisé, une bouteille de rhum vieux, une paire de sandales avec des lacets de chevilles, un authentique couteau de chasse, plusieurs plaquettes de pilules contraceptives, une plume de paon, une statuette précolombienne, un collier de perles de culture et un cavalier de jeu d'échec en bois sculpté – plus un butagaz, des sachets de soupes lyophilisées, des boîtes de canigou vides et autres produits de première nécessité. Les personnages trouveront également les bombes de peintures nécessaires à la confection des pentacles et, dans un coin, un petit tas de cendre issue de plusieurs papiers brûlés. Il s'agit des instructions envoyées par la Rose (vrais noms et tout le toutim) que Neflon a prudemment détruit. Il est cependant possible de reconstituer l'entête de l'une des feuilles : « Rose & Réséda.com – arrangements et livraison de bouquets à domicile » avec l'adresse du site internet de l'entreprise.

La seconde pièce sert de débarras et contient les effets personnels des corps d'emprunts. Les joueurs pourront y retrouver leurs habits, leurs sacs de voyage ainsi que leurs portefeuilles. Ils possèdent tous des passeports russes avec photos et noms (voir le petit

tableau récapitulatif de qui-est-qui pour ne pas trop vous emmêler les pinceaux) et un sac contenant divers objets de voyage.

A : Oleg Piotrevski voyage léger. Il a uniquement un attaché case avec une fermeture à code (il faudra le forcer, à défaut de se souvenir de la combinaison gagnante). À l'intérieur se trouvent une bombe lacrymogène et d'épais dossiers estampillés en russe « Secret défense ». Si un membre de l'équipe essaye de les parcourir, il réalisera outre qu'il parle le russe couramment, et que ce sont des rapports militaires sur l'activité de l'armée en Tchétchénie. Il semble que ce soit une sélection d'exactions compromettantes commises en temps de guerre, contresignées par les plus hauts responsables du pays.

B : Nikolai Olegovski a un sac à dos Adidas, qui contient une collection de cédés gravés, un baladeur mp3 dernier cri, une cartouche de cigarettes menthol de duty free et la traduction en russe de « Le C++ pour les nuls ».

C : Pietra Olegovski a un sac à main Vuitton en cuir rouge, rempli jusqu'à la gueule de produits de beauté (crèmes, poudres, parfums, eyeliner, fond de teint, fard à paupière, rouge à lèvres, vernis, etc.). On peut aussi trouver un minuscule album rempli de photos de mâles torsos nus (ses ex.), plusieurs bouquins de géopolitique et un organisateur dernier cri rempli de notes universitaires.

D : Kristina Kowalski a un sac à main Cartier en plastique transparent. On y trouve son book (photos de défilés de mode, soirées avec des stars du show bizz ou des people de la Jet Set), des boîtes ouvertes d'antidépresseurs et autres drogues légales, un porte-bonheur en poil de lamas tressés et le dernier livre de Paulo Coelho aux pages cornées.

E : Vladimir Ivanov a un sac de sport. Il contient une matraque en caoutchouc démontée, une série de bagues épaisses et toutes semblables (ressemblant à s'y méprendre à un poing américain), un couteau en fibre de carbone et divers accessoires de musculation (extenseurs et compagnie). Le tout est emballé dans un ensemble de sport (jogging, baskets, tee-shirt) d'un noir immaculé, accompagné de son petit bonnet et de son cache-nez noir du meilleur goût.

Au rez-de-chaussée de l'usine, les PJs pourront découvrir trois cadavres. Robert Neflon – un homme d'une cinquantaine d'année, habillé aux puces, rouflaquettes grises et casquette de brocanteur – s'est pris une balle dans la tronche. S'ils fouillent son corps, les personnages trouveront une broche en argent en forme de rose, ainsi que son portefeuille – dans lequel, outre ses papiers, ils découvriront une photo de lui en train de jouer au scrabble avec un fox-terrier (Barnabosse). Les deux autres corps ont été égorgés de façon très sale (si on se penche sur le problème on peut déduire qu'ils ont été *mordus* à mort) et sont vêtus de costumes stricts. Ils ont tous deux une carte de la DST à leurs noms (Lucien Gaultier et Joachim Potard) et des revolvers de petit calibre.

La porte qui donne vers l'extérieur est restée ouverte. De l'autre côté se trouve une grande friche industrielle, qu'il faudra traverser pour découvrir que l'on se trouve à la périphérie de Mulhouse, non loin de la gare. Bien entendu, sortir à découvert signifie aller au devant de nombreux ennuis.

À la recherche du temps perdu

Dès le début du scénario, les joueurs devraient avoir en main une poignée de pistes pour enquêter. Il n'est pas sûr cependant qu'ils saisissent tout de suite la gravité de la situation et la nécessité vitale de chercher à en savoir plus. Ça n'est pas grave ! Vous avez de nombreuses cartes dans votre manche pour leur causer du tracas et les pousser à l'investigation (voir les sections *Quelques opportunités d'action...* et *Adversaires*) et, dans le pire des cas, ils vont aller se fourrer dans le pétrin d'eux-mêmes (aller voir la police, par exemple, est un excellent moyen pour remettre la DST sur leur trace).

La planque

Le laboratoire de sorcellerie de Robert Neflon est installé dans une usine de pièces métalliques fermée dans les années 60. L'essentiel de la friche industrielle est bien délabré : les portes et les fenêtres des bâtiments ont été murées, puis le béton a été défoncé par diverses générations de squatters. Derrière le bâtiment occupé par le sorcier, les PJ's retrouveront la Clio grise des agents de la DST (rien de bien intéressant à l'intérieur, si ce n'est une radio à ondes courtes reliée au central de police) et le taxi monospace de l'invocateur dissimulé sous une bâche sale. Dans ce dernier véhicule, ils pourront découvrir une collection de bouteilles d'eau minérale coupée aux somnifères dans le mini-bar, ainsi que la licence professionnelle de Neflon (avec son adresse à Mulhouse) et un passe d'accès aux parkings de l'aéroport Bâle – Mulhouse. Si les joueurs explorent la friche industrielle à la recherche d'éventuels témoins, ils finiront par tomber sur un squad de punks anarcho-nihilistes pas lavés depuis la mort de Kurt Cobain. Il faudra partager quelques canettes de 8.6 avec eux et les dépanner d'une paire de seringues propres avant d'en pouvoir tirer quoi que ce soit : ils diront alors qu'ils ont repéré un mec bizarre avec un chien, qui rôde du côté de l'usine depuis plusieurs semaines. Ils pensent qu'il est recherché par la police et qu'il a planqué un gros magot dans le coin. Les punks sont prêts à filer un coup de main aux PJ's pour fouiller la friche et faire 50/50 quand ils auront dégotté le trésor – inutile de préciser que cette opération se révélera stérile et qu'à force de farfouiller dans des trucs rouillés on risque de choper le tétanos et/ou la pneumopathie atypique.

L'aéroport

Oleg et sa famille sont arrivés la veille du réveil des PJ's, vers 23 heures, dans un gros porteur de la compagnie *Aeroflot*. Pour obtenir ces informations,

les joueurs n'auront qu'à se pointer à un guichet d'information avec leurs passeports et tanner suffisamment l'employée qui somnole derrière. En poussant encore un peu le bouchon, celle-ci pourra même se souvenir que le vol avait deux heures de retard et que les messieurs qui attendaient la famille russe ont fait passer un appel sur les haut-parleurs sans parvenir à les trouver. À la station de taxi, les enquêteurs pourront tailler le bout de gars avec les collègues de Neflon : ils n'ont pas grand chose à dire sur Robert – un collègue plutôt sympa mais saoulant avec sa culture (il regardait la Cinquième à l'heure de la StarAc'). Les membres de l'équipe de nuit signaleront que des condés en civil sont passés le matin pour consulter les dossiers du personnel. Il s'agit du duo de la DST venu chercher l'adresse de Neflon. Dans le casier du sorcier conducteur de taxi, s'ils parviennent à y avoir accès, les joueurs trouveront des boîtes de somnifères, des sacs poubelles, des rouleaux de chatterton, une paire de menottes et une corde de huit mètres.

Robert Neflon

Le sorcier loge dans un demi-pavillon en copropriété, dans la banlieue de Mulhouse, entre une cité HLM et un hypermarché de gros volumes. Les voisins (Barabara et Quentin) forment un couple de jeunes gens biens sous tout rapport qui se feront un plaisir de répondre aux questions de personnages dotés d'un prétexte crédible. Ils raconteront la venue des flics avant le lever du jour, qui les ont réveillés en enfonçant la porte de Neflon. Ils n'avaient jamais remarqué quoi que ce soit de louche chez lui, à part peut-être sa propension à organiser des soirées une fois par mois, où des gens étranges habillées à la mode d'antan (redingote et hauts-de-forme) venaient psalmodier en sa compagnie. Ils apprécient particulièrement son chien, qui est très propre et bien élevé... Dans l'appartement lui-même, les joueurs trouveront, caché dans la penderie, l'arsenal du parfait petit sorcier : livres occultes et pnakotiques, traités de pentacologie, cierges noirs, sang de vierge lyophilisé, etc. Dans son album photo, il y a plusieurs clichés pris lors de congrès indicibles autour du monde, en compagnie de confrères éminents – on peut y trouver des portraits de Charles et Karl, ses meilleurs amis (voir *Adversaires*). Eplucher les relevés de compte bancaire permettra de réaliser que Neflon reçoit un fixe mensuel, comme un salaire, versé par la start-up florale « Rose & Réséda.com ».

Rose & Réséda.com

Sur le site internet de « Rose & Réséda.com » – qui fait dans la vente de bouquets tout ce qu'il y a de plus normaux – il est possible de dégouter l'adresse d'une boîte postale à Mulhouse. Planquer devant permet de remonter jusqu'à Charles et Karl (les sorciers de la Rose) et à l'antenne locale de la confrérie de sorciers. Une autre solution consiste à contacter par email les responsables de la boîte et à prendre rendez-vous avec

eux. Dans un cas comme dans l'autre, les personnages aboutiront à une échoppe de fleuriste du centre ville (la couverture est bien tenue, on peut même y acheter des bouquets !) au rez-de-chaussée d'un grand bâtiment. Derrière la porte marquée *Entrée interdite*, est installé un vaste penthouse ambiance club de gentlemen britanniques, qui accueille les infrastructures occultes : stocks de composantes, bibliothèques interdites, salles de vidéoconférence, chambre froide pour corps d'emprunts, etc. Entrer dans les locaux et fouiner risque d'être compliqué par la présence, dans tout l'immeuble, d'une demi-douzaine de démons liés à des objets de la vie courante et chargés de défendre les secrets des lieux (une perceuse, un lampadaire halogène, un grille-pain, un cendrier en marbre, un canapé Empire, etc.). Si les PJs parviennent malgré cela à choper un des sorciers et à le faire parler, ils en tireront une explication assez complète de l'affaire en cours. Ils ne connaissent cependant pas la vraie nature des PJs, les ordres d'invocation ayant été émis de plus haut qu'eux. Les invocateurs savent que la seule façon de libérer les séides consiste à en tuer les corps d'emprunt (il est douteux que les joueurs se suicident avec enthousiasme). Si on leur en fait la demande de façon convaincante, Charles et Karl peuvent réinvoquer les personnages dans de nouveaux corps – ce qui leur permettra de se débarrasser de la menace policière et ruskof. Restera tout de même le problème de trouver cinq nouveaux cadavres... Enfin, si les joueurs sont vraiment énervés et qu'ils veulent poursuivre leurs enquêtes, lâchez-leur une piste qui conduit en Forêt Noire, dans les grandes propriétés des pontes européens de la Rose : traînant à leur suite une ribambelle de poursuivants, le voyage risque d'être funky et l'arrivée sur place des plus violentes.

Quelques opportunités d'action pour relever le plat

Barnabosse, un cabot qui vous veut du bien

Le familier de Neflon est dans la mouise. Juste après avoir recouvré sa liberté, il a filé vers Mulhouse avec l'intention de refaire sa vie sous des cieux meilleurs. Arrivé en ville, il a dû rapidement déchanter : personne n'est prêt à accorder du crédit à un chien, encore moins un fox-terrier qui parle. Après avoir commis une ou deux erreurs stratégiques (se pointer dans une agence de voyage et demander les prix du prochain vol pour les Baléares), Barnabosse a pris pleinement conscience de sa situation. Après réflexion, il s'est dit que la meilleure carte qu'il avait à jouer était de prendre contact avec les PJs et de voir ce qu'ils pourraient faire pour lui.

Dans un premier temps, Barnabosse va chercher à retrouver l'équipe, puis il va suivre ses membres

discrètement pour observer leur comportement. Il pourra alors surgir de façon providentielle au cours d'une baston pour leur filer un coup de patte, se laisser repérer dans sa filature, voire aborder franco les persos dans une ruelle sombre : « Salut les jeunes, on s'ballade ? »

Aux personnages de voir comment ils veulent faire avec le clébard. Barnabosse est une mine de renseignements sur Robert Neflon et la sorcellerie (il a été lié à Bébert plus de trois ans) comme sur la hiérarchie démoniaque. Il n'a cependant aucune envie de se faire connaître de ses supérieurs, sachant très bien que leur première réaction sera de le buter pour permettre à son âme de rentrer aux Enfers... Barnabosse négociera ces renseignements en échange d'un paquet de croquettes pour chien et de l'assurance que les persos l'aideront à mettre les voiles une fois qu'ils auront réglé leurs problèmes de mémoire.

Bien sûr, il est possible que les joueurs se braquent et refusent la compagnie du chien parlant. Cela fera seulement un ennemi de plus à prendre en compte pour la suite du scénario !

OHMSS For Your Eyes Only

Les services secrets français vont assez rapidement (en deux ou trois heures) réaliser que deux de leurs agents sont sur le carreau et monter dans la foulée une cellule de crise. Une fois les corps retrouvés grâce à la localisation du véhicule, ils vont mettre les bouchées doubles pour élucider ce mystère. Pour eux la situation est claire : un groupe d'agents russes est arrivé en France et ceux-ci cherchent à empêcher Oleg de livrer ses infos... Un avis de recherche d'Oleg et de sa famille est transmis aux forces de police, avec pour consigne de ne pas agir sans avoir prévenu la DST.

Quelques heures après leur réveil, les joueurs vont donc avoir au cul tout ce que la région compte d'uniformes bleus. S'ils se laissent arraisonner par la police et emmener au commissariat, ils auront droit à une entrevue surréaliste avec des pontes des services secrets, qui les interrogeront sans fin sur l'identité de leurs « ravisseurs » et sur l'endroit où se trouvent les « documents ». Dans le meilleur des cas, les PJs devraient tenir leur couverture et remettre aux agents l'attaché case plein de documents – mais même comme ça ils ne seront pas tirés d'affaire. Le responsable de l'entrevue est un ange de Dominique et il comprend vite que le groupe compte au moins un démon : les PJs sont amenés en cellule provisoirement en attendant l'arrivée des exorcistes de Notre-Dame. Gageons que les joueurs auront alors à cœur de sortir assez rapidement de cette mouise.

Voilà pour l'action la moins chaotique. Il est cependant plus probable que les joueurs ne se laissent pas arraisonner par les flics sans raison, qu'ils ne tiennent pas très bien leur couverture lors de l'entrevue ou qu'ils refusent de remettre les documents sans savoir ce que cela implique : bref, qu'ils partent en couille. Les choses vont alors se gâter pour eux : refus

de coopération, tentative de fuite, poursuite, coups et blessure, etc. Un malheur venant rarement seul, vous êtes bien sûr invité à pimenter cette échauffourée avec l'intervention d'autres groupes impliqués dans cette sombre affaire.

Da bourganietchka

Les ruskofs reviennent et ils sont pas contents ! Les supérieurs hiérarchiques d'Oleg n'ont mis que quelques heures à se rendre compte que leur subordonné avait disparu dans la nature avec une pile de dossiers compromettants. Au moment où le scénario débute, ils viennent de retrouver le vol qu'il a emprunté et de contacter des amis immigrés pour enquêter sur place. Même s'ils ont peu d'espoir de mettre la main sur les documents – ils pensent que la livraison a déjà eu lieu – ils espèrent minimiser la casse et éventuellement remettre le poing sur le déserteur.

Dès que les joueurs auront fait suffisamment parler d'eux (baston en pleine rue, pétage de pouvoir surnaturel devant témoin, course-poursuite, etc.) les agents de l'Est vont se lancer dans la cavalcade. Ils se feront aussi discrets que possible dans un premier temps, essayant de repérer l'attaché-case qu'ils convoitent et un éventuel soutien armé du gouvernement français. Une fois assurés que la voie est libre ils rentrent gaillardement dans le tas.

Leur objectif est double : retrouver et détruire les dossiers tchéchènes – ils n'iront cependant pas les chercher dans un commissariat – et suffisamment amocher Oleg et ses proches pour qu'ils n'aient pas l'opportunité de créer un précédent. Immigrés illégaux au passé chargé, ces deux agents du gouvernement russe n'ont que faire de la loi et de la discrétion et peuvent se montrer extrêmement violents.

Il n'est pas impossible non plus qu'ils se joignent à une empoignade PJ vs. Poulagas s'ils pensent pouvoir choper la valise dans la mêlée.

Quand les chefs s'en mêlent

Godefroy (l'ange de Georges incarné dans le corps de Nikolai fils d'Oleg) était en prison au Paradis quand il a été invoqué. Autant dire que les sirènes des forces du Bien se sont mises à sonner bien fort quand il s'est fait la belle involontairement. Une équipe de soldats de Dieu, déguisés en rockers et menés par un ange de Laurent, va également chercher à mettre la main sur les personnages.

Il leur faudra sans doute un peu de temps pour réussir à retrouver où Godefroy s'est incarné (une trentaine d'heures) grâce à la trace qu'il a laissée dans les Marches Intermédiaires. Une fois rendus à Mulhouse, les envoyés de Notre-Dame vont guetter tous les signes d'activités surnaturelles et tomber sur le râble des responsables : sachant que les anges ont un accès très large aux données de la police, cela ne devrait pas prendre beaucoup de temps.

Une fois les PJs repérés, ils vont essayer de les choper pour interrogatoire, quitte à utiliser la manière forte. Les youyous respectent le principe de discrétion et seront contraints de la jouer aussi fine que possible. Lorsqu'ils découvriront que Godefroy s'est allié avec un démon et deux païens, ils risquent de ne plus rien comprendre et donc de rentrer dans le tas... La seule façon de faire rentrer l'ange de Georges dans sa cellule et de mettre de l'ordre dans tout ce bordel consiste en une hécatombe globale de tous les personnages – et il est douteux que les principaux intéressés se montrent très enthousiastes !

Quand les chefs s'emmêlent

Si vous vous sentez d'humeur taquine, vous pouvez décider de faire intervenir dans ce mic-mac cosmique les supérieurs de certains autres PJs. On peut imaginer qu'un dieu grec présent sur terre (Hercule, Athéna) soit mis au courant de l'incarnation forcée d'Ulysse et décide de venir lui filer un coup de main providentiel. On peut penser que les dealers sénégalais de Mulhouse reconnaissent Papa-Mange-La-Lune pour ce qu'il est – un puissant sorcier animiste – et viennent spontanément lui prêter main forte (ou lui demander une potion de virilité au moment le plus incongru). Il n'est pas impossible que Catherine elle-même, exilée sur la terre, ne vienne passer un petit coucou à sa vieille amie Herminie. Et dans ce cas, il n'y a aucune raison pour que Valefor ne traverse pas une scène de cette aventure au volant de son cabriolet...

Vous disposez d'autant de « deus ex machina » potentiels que de PJs, à utiliser pour complexifier l'action ou – au contraire – pour les tirer d'un mauvais pas. L'avantage de ces interventions est qu'elles empireront d'un coup l'ambiance au sein du groupe, chacun commençant à comprendre que le voisin est plutôt louche.

INS/MV Révélations

Premiers souvenirs

Accessibles dès le début du scénario, à condition de réussir un jet de Volonté Normal. La RU peut servir à déterminer la qualité des renseignements fournis. Il s'agit des actions qu'étaient directement en train d'accomplir les personnages au moment où ils ont été invoqués.

A : Assis sur une plage de sable blond, tu contemples un lagon turquoise. De grands oiseaux blancs volent mollement au-dessus d'une barrière de corail. Au loin, tu entends des bruits de tambours. Tu as les mains poissées du sang du poulet que tu viens d'égorger.

B : Tu es dans une cellule d'un gris immaculé, des menottes aux chevilles et aux poignets. Cela fait très longtemps que tu es là. Ton compagnon de prison est

un gaillard énorme aux cheveux et à la barbe sale et tu sais que tu lui dois respect et obéissance.

C : Tu es attablée dans une immense cafétéria, grande comme un aéroport ou une petite ville. Autour de toi, sur des kilomètres carrés, des gens sont assis et mangent des hamburgers et des frites grasses. Quand tu mords dans ton sandwich celui-ci pousse un drôle de petit cri.

D : Debout devant un lutrin, tu es en train de recopier à la main un imposant ouvrage sur la vie de sainte Bernadette Soubirou. La lumière qui tombe sur ta page provient d'une longue fenêtre en ogive, à travers laquelle tu peux apercevoir une cité flottante faite de marbre et d'argent, baignée par une clarté dorée de première aube.

E : Allongé dans un cercueil de verre, tu dors depuis des siècles. Tu sais qu'autour de toi s'activent des infirmières en toges blanches et des médecins qui ont des sabots à la place des pieds. Tu rêves que tu es sur un bateau et tu sais que l'heure n'est pas encore venue de te réveiller.

Flash-back 1

Après la première situation de stress du scénario, lorsqu'ils sont dans un endroit à peu près tranquille, les personnages sont assaillis de flash-backs. Ils récupèrent alors une partie de leurs connaissances (le premier pouvoir de la liste ainsi que leurs deux premiers talents).

A : Paris dans les années 1950. À tes pieds gît l'homme que tu es en train de tuer : costard sombre, chapeau de feutre, il était connu dans le milieu sous le nom de Guiseppe La Poudre. Il a mis sur le trottoir, malmené et violé trop de tes sœurs. Le petit malfrat se tord de douleur et vomit un nouveau serpent : un mamba noir de vingt centimètres de long.

B : Tu es dans une petite église de pierre sombre, avec peu d'ouvertures. Une trentaine d'hommes habillés d'armures lacunaires et de peau de bêtes sont debout dans la nef, appuyés sur des haches de guerre ou des épées longues. C'est toi qui dit la messe, il te semble que tu parles en latin.

C : Tu es au musée du Louvre, dans la salle de la Joconde. Quelques visiteurs s'esbaudissent devant la toile : les femmes portent jupes, jupons et chapeaux à voilettes ; les hommes ont des redingotes, des cannes et des moustaches cirées. Ton voisin – un grand sec à monocle – te prend par la taille et te murmure « Dire que pas un de ses crétins n'a remarqué que c'était un faux ! »

D : Assise sur le bord d'un nuage, tu regardes la terre tourbillonner loin en dessous de tes pieds nus. En te concentrant un peu, tu peux réussir à apercevoir ce qui s'y passe. Dans un petit village du Sénégal, un curé sermonne ses ouailles, démontrant que la contraception est une invention du diable. Tu murmures pour toi-même : « Quelles conneries ! »

E : Tu es à la proue d'un grand bateau de bois, tu entends les cris rythmiques des rameurs qui le font avancer. La mer est bleue, saupoudrée d'îles

montagneuses aux falaises blanches. Tu respirez l'air marin à plein poumon et tu es heureux : tu rentres chez toi.

Flash-back 2

En pleine scène d'action, les personnages sont repris de visions, à la suite desquelles ils regagnent un nouveau pan de leur mémoire (les deux pouvoirs suivants et tous les autres talents).

A : Il fait nuit et la fumée du feu de camp monte entre les palmes. Tu es assis en tailleur sur un tronc coupé, le visage couvert de cendres, tandis que de tes poignets incisés perle du sang dans un bol d'eau de mer. Ton voisin de droite – un squelette à chapeau haut-de-forme – part d'un grand éclat de rire en te frappant amicalement le dos.

B : Tu es aux côtés de ton compagnon de cellule (cf. vision 1). Il est vêtu d'une armure de métal noir mat et porte une immense épée en os. Vous avancez dans un tunnel taillé dans de la roche, vers le cœur d'une montagne. Non loin, vous le savez, vous attend le dernier combat. Le passage descend en pente douce vers une lumière qui rougeoit : l'haleine soufrée du dernier des dragons vous prend à la gorge.

C : Tu es menottée à une chaise, dans une salle d'interrogatoire qui sent la sueur et la clope froide. L'homme qui t'interroge repose pour la millième fois sa question : « Pourquoi avoir cherché à dérober ce manuscrit de Nostradamus ? » Et, dans un éclat de rire hystérique, tu réponds cette fois : « Pour la gloire de Satan, la plus grande gloire de Satan ! »

D : Dans une cafétéria immaculée, tu discutes à une table d'angle avec ta meilleure amie. Elle n'a pas d'ailes dans le dos, porte ses cheveux bruns au carré et dégage une impression de sécurité et de gentillesse. « Je ne peux pas rester parmi vous, te dit-elle. Je vais devoir partir. » Tu ressens une grande tristesse mais tu sais qu'elle a raison et qu'il ne pourra rien lui arriver, parce que Dieu est à ses côtés.

E : Tu es dans une tente rudimentaire, en armure. De l'autre côté de la toile, tu entends les bruits quotidiens d'un camp militaire, plus loin la clameur des combats contre les assiégés. Debout devant ton plan de travail, tu traces avec un bout de charbon, sur une peau de mouton, le plan de la machine de guerre qui assurera votre victoire.

Révélation finale

Quand vous estimez que le scénario a atteint son apogée, les personnages sont pris de Vraies Bonnes Visions TM. Vous pouvez alors, pour les dernières scènes, leur remettre la totalité de leurs caractéristiques.

A : Baron Samedi, monarque du royaume des morts, te prend sur ses épaules et bondit dans la nuit. Sous ses pieds, tu vois défiler les îles des Caraïbes et les savanes éternelles de l'Afrique. Vous bondissez tous deux vers les étoiles et tu sais que tu es Papa-Mange-La-Lune, grand bokor vaudou.

B : An de grâce 547, à Durancum. L'archange Georges, ton maître, te prend par l'épaule et embrasse le champ de bataille d'un geste de la main. Les êtres féeriques sont tous morts, vous avez terminé votre tâche et il est temps de rejoindre le Paradis. Ce jour de gloire est un jour triste pour vous deux : le Conseil a décidé de votre mise à pied. Tu es Godefroy, fidèle bras droit de l'archange Georges, et vous allez passer le reste de l'éternité au fond d'une geôle paradisiaque.

C : *Palais de Tokyo*, mars 2003. Tu assistes au vernissage d'une exposition d'art conceptuel en compagnie de ton prince, vous profitez de chaque recoin pour vous peloter et vous embrasser. Valefor est très en beauté ce soir et particulièrement heureux de ce qu'il vient de trouver en faisant les poches du Ministre de la Culture. Vous filez aux toilettes pour vous enfiler le sachet de coke, la vie te sourit : tu es Niokmam, amie intime et servante du prince des Voleurs.

D : Tu te réveilles dans ta chambre de la Cité Éternelle : tu as fait un cauchemar. Tu as cru, un instant, que toutes les femmes de la terre t'appelaient à l'aide, qu'elles te demandaient de revenir pour les aider à supporter l'implacable joug masculin. Tu te souviens alors que Catherine est déjà parmi elles et passes le reste de la nuit en prière, communiant de tout cœur avec les opprimées de la terre. Ta voix monte vers le ciel jusqu'aux oreilles du Créateur : tu es Herminie, dernière fidèle de l'archange des Femmes.

E : Tu n'as plus que la peau sur les os, que des lambeaux de chemise sur le dos. Tu as perdu ton nom, tes souvenirs, tes biens et pourtant, sur ce bateau où tu t'es embarqué clandestinement, tu es heureux. La vigie a annoncé que vous arriviez en vue d'Ithaque. Tu penses à ta fidèle Pénélope, à ton fils Télémaque, tu sais que tu les retrouveras malgré les années qui se sont écoulées. Aucun dieu ne pourra plus s'y opposer, car tu es Ulysse Fertile-en-Ruses, héros victorieux de la guerre de Troie.

créer la surprise. Essayez de ne pas trop préparer ce final et laissez-vous emporter par la folie du moment.

Allez, on lève les bras en l'air, on crie, on jette ses dés sur la table des voisins... Enjoy !

Un final, des finaux

La fin du scénario viendra bien assez tôt, ne vous en faites pas : quand vous estimez que la mayonnaise est assez montée et qu'elle menace de devenir dure comme du béton, lâchez les dernières visions et organisez une scène d'action bien comme il faut.

Que les joueurs s'entre-tuent, qu'ils s'allient avec un groupe ou l'autre, qu'ils détruisent les documents secrets, qu'ils partent en Allemagne casser du sorcier, qu'ils changent de corps et d'identité pour filer aux Maldives, qu'ils explosent tout ce qui bouge ou qu'ils se lancent dans la musique en fondant un label de french touch, toutes les issues sont bonnes !

Il est impossible de prédire où ils en seront à ce moment-là. Par contre, il est certain qu'ils auront oublié l'existence d'au moins un groupe de PNJs que vous pourrez faire intervenir au moment opportun pour

Annexes

Adversaires

Barnabosse

Démon d'Asmodée grade 2 incarné dans un fox-terrier

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3+	3+	3+	3+	4+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
25	5	4	8	12	16

Armes : Morsure, griffes

Talents : Corps à corps 3, Défense 3+, Athlétisme 5+, Acrobatie 4, Culture Générale 6, Enquête 6, Baratin 6, Jeu 8+

Pouvoirs : Pari Stupide 5, Illusion 4, Télékinésie 4, Lire les pensées 3, Détection du futur proche 2, Aura de confusion 1

Flics, condés, bourres

Professionnels de la profession

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	1+	2	2	1	2
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	4	3	6	9	12

Armes : Revolver petit calibre

Talents : Tir 2 (Armes de poing 3), Corps à corps 3, Métier : Keuf 2, Conduite 2, Les jeunes c'est tous des drogués 2, Vénération/Cracher sur Sarkozy (suivant les circonstances) 2+

Borit et Vedad

Malfrats biclassés agents ruskofs

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2+	2+	2	2
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	4	3	6	9	12

Armes : Revolver gros calibre

Talents : Baratin 2+, Combat 2 (couteau 4), Corps à corps 1+, Défense 1+, Discrétion 2, Enquête 1+, Fouille 3, Tir 3 (armes de poing 4+), Torture 1+, Regretter le bon vieux temps de l'URSS 3+

Charles et Karl

Sorciers de la Rose mulhousois

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	2	4	1	2+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
-	5	2	4	6	8

Armes : Petit calibre

Talents : Tir 1+, Combat 2, Défense 2, Pentacle 3, Invocation 3, Demande à un démon 2, Demande à un ange 2, Contrôle d'un démon 2, Sortilèges 3

Pouvoirs : Protection, Vrai Nom, Lecture d'Aura (cf. Guide de la 3e Force ou improvisez en direct)

Hervé et ses Joyeux Ripailleurs

Faux groupe de folk-rock français, vrai squad de soldats de Dieu

Hervé

Ange de Laurent Grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5+	3	3	3	4
PP	PF	BL	BG	BF	MS
15	7	7	14	21	28

Armes : Petit calibre, épée longue

Talents : Arme blanche 5+ (épée longue 7+), Tir 3+ (petit calibre 5+), Défense 7+, Athlétisme 5, Corps à Corps 5, Médecine 3, Baratin 3, Savoir militaire 7+, Hurler du Folk Rock 2

Pouvoirs : Juste Lame 3, Armure corporelle 2, Aura de courage 2, Esquive acrobatique 1

Épée bénie mineure (Pr +1, Pu +4)

Escouade de soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	2+	2	5	2+
PP	PF	BL	BG	BF	MS
6	4	3	6	9	12

Armes : Petit calibre

Talents : Acrobatie 3, Athlétisme 3, Conduite 3, Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 4, Intimidation 2, Savoir militaire 2 (reconnaissance 3), Tir 2 (armes de poing 3+), Jouer d'un instrument une bière à la main 1+

Les personnages

Pour le tournoi, les feuilles des PJs sont fournies en double (la version “ début de partie ” pour les joueurs et la version complète pour le MJ). Attention à ne pas les intervertir !

Le meneur trouvera dans les pages qui suivent les deux versions réunies afin de disposer à tout moment de toutes les informations.

	Corps d'emprunt	Vrai nom	Nature
A	Oleg Piotrevski	Papa-Mange-La-Lune	Bokor vaudou
B	Nikolai Olegovski	Godefroy	Ange de Georges
C	Petra Olegovski	Niokmam	Démon de Valefor
D	Kristina Kowalski	Herminie	Ange de Catherine
E	Vladimir Ivanov	Ulysse	Héros grec

A

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	2	3	4	2	3

Talents :

Pouvoirs :

Description tout nu :

Mâle, la quarantaine. Assez petit mais solidement bâti. Yeux clairs et légèrement bridés, cheveux blonds grisonnants coupés courts. Bonne condition physique. Trois balafres sur le torse.

Version Meneur

Papa-Mange-La-Lune

Bokor main-droite haïtien

Lwa (dieu Vaudou) tutélaire : Baron Samedi

Incarné dans le corps d'Oleg Piotrevski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	2	3	4	2	3	16	4	3	6	9	12

Talents :

Politique haïtienne 2+, Savoir occulte : Vaudou 7+, Baratin 4, Tir 2 (Armes de poing 4+), Corps à corps 2+, Défense 4, Aisance Sociale 3, Médecine 2+

// Stratégie Militaire Russe 5, Russe 4, Politique Russe 3, Techniques d'Espionnage 3

Pouvoirs :

Vrai fils du Vaudou 1 : Ce pouvoir permet au personnage d'être sous la protection du Baron : aucun pouvoir utilisé contre lui ne pourra le faire dévier de ses convictions vaudoues, et il ne pourra être possédé par un ange, un démon ou autre. (Permanent.)

Zombies 5 Cf. pouvoir démoniaque "résurrection macabre"

Mange-la-tombe 3 (2PP par main, défense sous Agilité, portée : niv.x 5m)

Ce pouvoir fait surgir des mains du sol pour agripper les pieds d'adversaires (Main : Ag 3, Faire tomber : Ag 3). En réussissant un jet d'opposition en Ag avec la victime empoignée, les mains la jettent au sol. Elles peuvent même l'immobiliser une seconde si leur RU est supérieur ou égal à 6.

Durée du rituel : 5 minutes, le temps de répandre un paquet d'osselets humains sur le sol.

Mauvais œil du Baron 2 (5PP, défense sous Force, portée 5 m)

Ce pouvoir permet d'affecter par une maladie dégénérante un humain normal. Il perdra 1 point de force par semaine jusqu'à ce qu'il passe une semaine en soins intensifs à l'hôpital.

Durée du rituel : une nuit à incanter, boire du rhum en en crachant sur une photo de la victime avec au moins 5 effets personnels et une mèche de cheveux.

Chevaucher-Lwa 2+ (6PP, portée nulle, pas de défense)

Ce pouvoir permet au Lwa de prendre possession du corps du bokor. Le chevauchement dure RUx2 heures durant lesquelles le bokor (chevauché par le Baron Samedi) gagne 4 rangs en Volonté et 2 en Perception, ainsi que le Toucher de Mort (il lui suffit de les toucher pour tuer des animaux de petite taille ou des plantes).

Armure Corporelle 2 (version démoniaque)

Notes : donnez d'abord les pouvoirs Zombies et Armure Corporelle au joueur, ce qui évitera qu'il ne devine trop tôt son appartenance au Vaudou. Un bokor est un sorcier vaudou très puissant et connu dans le monde entier. Les pouvoirs fonctionnent de la manière habituelle, à ceci près que la difficulté augmente avec le temps depuis lequel le bokor a quitté une zone vaudou. Ici, tous les jets seront à Très Difficile (le bokor a quitté une zone vaudou mais par incarnation, ça fait une moyenne). Il récupère 1PP toutes les 24 heures

B

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	4+	3	4+	3	3

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Mâle, la vingtaine. Petit et malingre. Cheveux blonds en bataille, yeux clairs. Trois poils de duvet sur la lèvre supérieure.

Version Meneur

Godefroy

Ange de Georges mis au placard depuis le VI^e siècle - Grade 2
Incarné dans le corps de Nikolai Olegovski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi		PP	PF	BL	BG	BF	MS
5+	4+	3	4+	3	3		20	10	8	16	24	32

Talents :

Arme de contact 6 (Espadon 8), Tir 5 (Arbalète 7), Défense 6+, Équitation 5+, Latin 3+, Savoir Militaire 3+ (Tactique ET Stratégie 5+), Histoire du Haut Moyen Age 5+, Baratin 2, Intimidation 5+, Athlétisme 5+, Vociférer 3+

//Informatique 3 (télécharger des DivX et des mp3 ou avoir l'air d'un pro 5), House Muzik 3, Russe 4

Pouvoirs :

Colère Divine 4 (cf. Magna Veritas 4 p.91)

Arme Exaltée 3

Armure Corporelle 3

Augmentation de Force 2

Espadon béni majeur (Pr +3, Pu +7)

Régénération 1

Pouvoir de Grade : Guerre (niveau 4)



Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	5+	3	3	3	2

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Femelle, la vingtaine. Petit et fine. Yeux sombres, traits harmonieux, cheveux bruns très longs. Ongles rongés.

Version Meneur

Nickman

Démon de Valefor tout à fait normal - Grade 2
Incarné dans le corps de Petra Olegovski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	5+	3	3	3	2	20	5	4	8	12	16

Talents :

Tir 4+, Corps à corps 4+, Défense 5+, Acrobatie 4+, Conduite 3+, Discrétion 5+, Culture Générale 5, Fouille 4, Intrusion 5+, Informatique 3+, Aisance Sociale 5+, Discussion 5+, Séduction 4, Pickpocket 7,
// Science (Politique) 4, Milieu Estudiantin Moscovite 5, Russe 4

Pouvoirs :

Déguisement superficiel 3

Obscurité 3

Ouverture 4

Charme 2

Invisibilité 1

Pouvoirs de Grade : Voleurs (1), Jet-Set (3)

D

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	4+	5+	4+	4+

Talents :

Pouvoirs :

Description tout nu :

Femelle, la trentaine liftée. Grande, très (trop) mince, très (trop) belle. Yeux bleu marine (lentilles), joues creusées, crinière blonde permanentée, faux ongles. Seins siliconés.

Version Meneur

Herminie

Ange de Catherine, sainte martyre mise au placard depuis le XIIIème siècle – Grade 2
Incarné dans le corps de Kristina Kowalski

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi		PP	PF	BL	BG	BF	MS
2	3	4+	5+	4+	4+		20	7	5	10	15	20

Talents :

Arme de contact 2, Corps à corps 2, Défense 3, Equitation 2, Discussion 4, Séduction 4+, Fouille 4, Latin 4+, Ancien Français 5, Aisance Sociale 5+, Art (tapisserie 4+), Militantisme Féministe 7

//Promotion Canapé 3, KamaSutra 3, Hihihhi 4, Servir de porte manteau à un prix exorbitant pour des fringues mises une seule fois 4, Russe 4

Pouvoirs :

Lire les pensées 3

Charme 3

Conscience 4

Détection du mensonge 2

Téléportation 2

Psychométrie 1

Pouvoir de Grade : Femmes (4)

Conscience (5PP+contact physique avec la victime)

Ce pouvoir permet de faire prendre conscience de son véritable potentiel à la victime. Celle-ci se retrouve alors pendant une fraction de seconde débarrassée de tous les préjugés et complexes d'infériorité liés à son sexe, sa situation, l'époque ou la société et comprend ce qu'il ou elle désire vraiment être. Toute influence mentale (magique, amour, peur...) est définitivement annulée.

E

Version PJ

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	3	5	2	2

Talents :

Pouvoirs :

Description toute nue :

Mâle, la quarantaine. Grand, fin et très musclé. Cheveux noirs qui blanchissent aux temps, petits yeux sombres, gros sourcils, peau mate. Excellente condition physique (tablettes de chocolat).

Version Meneur

Ulysse

Héros grec en sommeil depuis plusieurs millénaires, chouchou d'Athéna, ennemi mortel de Poséidon
Incarné dans le corps de Vladimir Ivanov

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi	PP	PF	BL	BG	BF	MS
5	3	3	5	2	2	10	10	6	12	18	24

Talents :

Navigation 7, Intimidation 4+, Corps à corps 5, Survie 4, Séduction (ou Kama Sutra ? Héhé, sacrée Circé) 5, Baratin 5, Discussion 3, Tir 5 (Arc Composite Long _Pr -1 Pu +6_ 7), Tactique 4 (Chevaux de bois 6), Langues (grec ancien, latin) 4, Défense 5, Culture Générale (tout Homère) 7

// Sténo 5, Musculation 3, Russe 4

Pouvoirs :

Coup de Maître 3 (Coût 2PP)

Ulysse après avoir touché, peut relancer 3 fois le dé des unités et choisir parmi les 4 résultats le RU qu'il désire garder. L'annonce de l'utilisation doit être faite avant de savoir si le coup a porté.

Membre d'Acier 1 (Coût 2PP)

Permet de parer totalement une attaque physique. Il remplace une éventuelle esquive.

Volonté Supranormale 2 (cf. pouvoir angélique)

Foyer 1

Permet à Ulysse de récupérer 2 PP au lieu d'un s'il prie une heure devant son foyer, petit lieu dans sa maison où il aura installé ses objets de culte (une statuette d'Athéna, entre autres).

Régénération 3 (cf. pouvoir angélique)

Arc Composite Long béni par Athéna : Précision +0, Puissance +7, Portée Longue

Récupération d'1PP tous les 2 jours

Don des Dragons

Antoine

pour Nephilim

un scénario de Nicolas Galand



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Thème

Antoine Leblanc était, il y a encore quelques temps, un garçon comme les autres, enfin si on considère qu'être ballotté d'orphelinats en orphelinats constitue une enfance heureuse. Depuis le 22 décembre 2003, Antoine est un Arkaim du Capricorne. Antoine n'a pas vraiment conscience de sa transformation et il la vit à l'aide de son imagination de garçon, nourrie de dessins animés, de rêves et des frustrations d'un orphelin de 10 ans. Lorsque ces pouvoirs se révèlent, le jour même de son anniversaire (que personne ne lui a souhaité puisque sa date de naissance exacte est inconnue), Antoine a commencé par jouer des tours pendables à ses compagnons d'orphelinat qui le martyrisaient. Il a attiré l'attention d'une institutrice de l'orphelinat, Françoise Finatelli, qui en plus de sa tâche d'enseignante, fait partie d'un collège R+C et prépare les jeunes esprits des orphelins à venir grossir les rangs de l'arcane mineur (consciemment pour les plus doués, inconsciemment pour les autres). Le 27 décembre, alors qu'Antoine rentre d'un des cours particuliers qu'elle lui dispensait depuis deux jours (afin d'étudier l'enfant de plus près), un groupe R+C enlève l'enfant discrètement sur le chemin du retour, de faux indices sont disséminés et des rumeurs de tueurs en série lancées en des points divers de la ville pour donner le change. Maîtrisant de plus en plus ses talents et profitant de la méconnaissance des Arkaims par les R+C (qui tentent de l'arrêter avec de l'orichalque), Antoine s'échappe, le 29 décembre fort peu discrètement de la maison de campagne. À ce moment, il est repéré par une faction de Manteaux Noirs, templiers qui surveillaient le collège R+C, et avaient mis la maison de campagne sous surveillance. Les templiers ne parviennent pas à l'intercepter et concluent que le garçon est un nephilim incarné dans un simulacre inadéquat que les R+C ont laissé filer. Ils se mettent à fouiller la ville (la ville que vous voulez, peu importe en fait). Le même jour Antoine croise le chemin de 2 PJs qui à ce moment-là n'ont pas encore les moyens de le repérer mais font l'expérience désagréable de ses talents orichalquien. Le lendemain, le 30 décembre, Antoine croise la route de tous les PJs, notamment Michael, un arkaim du Capricorne, transformé exactement au même instant qu'Antoine : c'est en fait son jumeau stellaire et des visions du garçon assaille sans arrêt ce PJ.

Les PJs en quelques lignes

Michael Dumarc

Jeune étudiant en droit, arkaim du Capricorne transformé depuis une semaine, il a rencontré une fraternité de cinq nephilims qui l'ont pris sous leur aile. Il se pose des questions existentielles sur le pourquoi et le comment de sa transformation et nage un peu dans l'univers occulte. Il est partagé entre l'acceptation docile des réalités occultes qu'il découvre chaque jour

Ce scénario est plus un cadre, un contexte, qu'un scénario. Je veux dire par-là qu'il est extrêmement ouvert : le thème central est le « sauvetage » d'un jeune orphelin, Arkaim, qui s'ignore. La première partie est conventionnelle et ne devrait pas être trop complexe. Au terme de celle-ci, les PJs se retrouvent dans un Akasha qui a pour atmosphère l'enfance, les contes, dessins animés... Dans la mesure où chacun à un minimum de souvenirs des séries, contes ou héros qui ont bercé sa jeunesse, je n'ai proposé qu'une trame générale : à vous de la rendre vivante en vous appuyant sur vos souvenirs et ceux de vous joueurs.

et l'envie de tout foutre en l'air et de se tirer au Népal les mauvais jours. Depuis sa transformation, il reçoit des visons oniriques qui l'attire vers Antoine.

Aethor

C'est un phénix membre de l'arcane XVI (Maison Dieu). C'est un mage spécialisé dans la traque des arcanes majeurs et en particulier des mystes. Son simulacre, choisi avec soin, est un inspecteur de police en rupture avec sa hiérarchie. Il a peu de respect pour les humains mais considère les Révélés comme une nouveauté qu'il faut savoir gérer (en résumé : apprivoiser ou détruire).

Thenerham

L'ondin est aussi incarné dans un policier, c'est Aethor qui l'a tiré de stase et trouvé un simulacre. Reconnaisant, il assiste le Phénix dans sa traque des mystes mais n'a jamais accepté de faire partie d'aucun arcane majeur. Il est très indépendant et ne se reconnaît d'attache qu'envers la fraternité.

Sylcos

C'est un serpent. C'est lui qui a découvert Michael : il a aussi convaincu les autres membres du groupe que connaître les arkaims pouvait constituer un avantage et que posséder un allié immunisé à l'orichalque serait un atout précieux.

Melean

L'Eolim du groupe ne fait pas confiance à Michael, il ne croit pas que les arkaims puissent apporter quoique ce soit de valable pour les nephilims mais par respect pour les autres membres de la fraternité, il tolère le nouveau venu. En revanche Melean est fasciné par les humains et, pour un nephilim est plutôt d'un naturel compatissant envers les porteurs de Ka-soleil (les arcanes mineurs exceptées).

Herek

Le satyre du groupe est un alchimiste doué et fidèle à son métamorphe, un bon vivant incorrigible. Il a une certaine sympathie pour les enfants dont la candeur et la capacité à se faire plaisir sans gêne le fascine, au vue des limitations que s'imposent les porteurs de Ka-soleil adultes.

NOTE SUR LES PJs

Un thème sur lequel il peut être intéressant de mettre l'accent est la découverte de la nature d'arkaim. Michael est devenu arkaim depuis très très peu de temps et les notions de talents, de charges analogiques, spontanées et magiques lui sont assez étrangères. De même, Michael est le premier arkaim que les PJs rencontrent. En fait, cet aspect de l'histoire peut s'avérer crucial : mieux les PJs comprendront la nature de l'arkaim plus ils pourront minimiser les dégâts créés par Antoine dans l'Akasha.

Introduction

Suite à la transformation de Michael, la fraternité de nephilims se réunit fréquemment chez l'étudiant pour l'aider à accepter son statut d'immortel et pour les plus patients lui inculquer des bribes de sagesse. Le 30 décembre, l'arkaim accompagne les nephs sur le pas de porte et tous voient un garçon de 10 ans courir dans la rue, l'air apeuré. Les PJs ont à peine le temps de le voir qu'il disparaît en plein milieu de la rue (il a utilisé le pouvoir de la maison du Cancer, « course temporelle » pour se projeter cinq minutes dans le passé et changer de chemin). Une voiture passe à leur hauteur, trois hommes en noir à l'intérieur, ils détaillent le physique des nephs, l'un d'entre eux sort un revolver, tire quelques balles mais la voiture continue sa poursuite (les ordres sont clairs : la traque d'Antoine est prioritaire).

Une fois la scène finie, 3 PJs se souviennent avoir déjà vu Antoine : Michael qui reconnaît le visage des visions qui l'assaillent et qui est persuadé qu'il DOIT retrouver cet enfant et les deux PJs flics. En effet, la veille alors qu'ils traquaient deux voyous, Aethor a voulu utiliser un sort pour se faciliter la tâche. Il a ressenti une opposition inhabituelle qui a fait échouer le sort (talent Antimagie du Capricorne). Les deux nephs ont bien vu Antoine parmi les passants mais rien n'indiquait un lien entre ce garçon de 10 ans et l'effet antimagique. Pas plus qu'ils n'ont fait le lien avec l'avis de disparition punaisé au commissariat et devant lequel ils sont encore passés négligemment ce matin, jusqu'à ce soir.

Factions

En plus des PJs, trois factions recherchent Antoine plus ou moins activement : les templiers et les R+C. Ils sont typiques du genre : le bâton dans son registre pas fin et les R+C plus ouvert à la discussion mais pas moins retors pour autant. Un autre groupe s'intéresse au garçon :

– Les **alphas**. Il s'agit de 4 arkaims (Balance, Vierge, lion et Taureau) persuadés que les arkaims n'ont rien de bon à tirer des autres immortels : ils sont en possession d'un artefact qui les aide à repérer les endroits propices aux transformations. Ils ont repéré l'orphelinat mais pas encore identifié Antoine. S'il rencontre Michael, le voir fréquenter des nephs n'est pas de leur goût et ils tenteront de convaincre Antoine de gagner leur rang, lui faisant miroiter les talents qu'ils peuvent lui apprendre. L'arkaim de la Vierge est très renseigné sur L'Histoire Invisible et pourra expliquer à Michael les heures les moins glorieuses des kaims (le sentier d'or ou tout autre aspect du background de neph que vous trouvez pas reluisant, inventer au besoin, les arkaims mentiront aussi).

– **Les templiers :** c'est une obédience de Manteaux Noirs relativement importante avec beaucoup de moyens profanes et un peu de moyens occultes. Ils savent que l'orphelinat sert à recruter pour le compte d'un arcane mineur mais ils ignorent lequel. Ils ont mis Mme Finatelli sous surveillance, ont repéré la maison de campagne et ont assisté à l'évasion d'Antoine. Ils l'ont identifié comme un nephilim. Ils sont évidemment très opposés aux neph et voir les PJs se mêler de leurs affaires ne peut que les exciter davantage.

– **Les Roses + Croix :** le collège Anima Potensis dont dépend Mme Finatelli ne s'intéresse que de très loin aux néphilims et encore moins aux autres immortels. Mme Finatelli elle-même, bien que mise au courant par ces frères de l'existence des déchus, n'est que très peu informée à leur sujet. C'est cette ignorance qui a permis à Antoine de s'enfuir de la maison de retraite. Les moyens d'action de la Coupe dans ce scénario sont bien plus subtils que ceux des templiers : tout d'abord, ils ont, à l'aide de leur réseau et de leur technique de contrôle mental disséminé preuves et témoignage qu'un tueur en série sévirait dans le secteur. Servez-vous de cette fausse piste si les PJs se montrent trop directs. Certains témoins jureront avoir vu un SDF en compagnie d'Antoine. Ce souvenir a été implanté et des sorts visant à détecter le mensonge ne le reconnaîtront comme mensonger que si l'interrogateur présuppose qu'une falsification est possible. De plus, les R+C ont infiltré l'orphelinat et y manipulent également les témoignages.

PHASE I - ENQUETE

À l'orphelinat

on peut apprendre qu'Antoine était un garçon solitaire (froid diront certains) et sujet à la risée et aux taquineries de ses camarades. Le personnel ou certains enfants peuvent révéler que :

– Antoine a disparu en rentrant d'un cours particulier de français que lui donnait Mme Finatelli.

– Mme Finatelli semblait être très préoccupée d'Antoine depuis quelques jours : elle avait déclaré à d'autres membres du personnel (direction, assistantes sociales...) qu'elle pensait pouvoir réinsérer Antoine en lui prodiguant plus d'attention. Son initiative avait reçu un aval très favorable de la direction.

– Mme Finatelli ferait une dépression depuis la disparition d'Antoine : elle se dirait responsable de sa disparition puisque Antoine sortait de chez elle. En fait, si on se rend à son domicile elle est introuvable ; elle a été mise au vert par les R+C dans la fameuse maison de campagne

– En interrogeant très habilement les enfants, certains avoueront qu'Antoine les a littéralement effrayés (certains iront jusqu'à évoquer l'apparence monstrueuse qu'Antoine aurait prise à ce moment mais ils ont peur à la fois d'avouer avoir eu peur et de n'être pas crus : cette info doit être dure à obtenir). L'explication en est le talent Terreur. Dans le même ordre d'idée, lors d'un match de foot, Antoine a instinctivement utilisé Cœur de glace pour paralyser des adversaires

Les templiers font surveiller les abords de l'orphelinat et fileront les PJs s'ils en ressentent le besoin. Les PJs se rendront compte qu'une langue de bois générale pèse sur l'orphelinat. Celle-ci n'est pas due directement aux pensionnaires ou au personnel mais à 2 assistantes sociales et un inspecteur de la DASS « dépêchés » sur place pour éclaircir la disparition d'Antoine. En fait, ce sont 3 R+C, rompus aux Technès de l'esprit, et ils ont employé l'une d'entre elles qui fait qu'inconsciemment chacun se tait plus ou moins sur le sujet « Antoine ». Les moyens magiques des PJs leur permettront sûrement de passer cet obstacle. S'ils identifient les R+C et les interrogent, ils pourront apprendre la localisation de la maison de campagne, la trouver, mettre la main sur Mme Finatelli et trouver des preuves de la captivité d'Antoine. Finatelli sera plus précise sur les témoignages relatifs à Antoine si les PJs la font parler ; mais n'oubliez pas qu'elle ignore que c'est un arkaim.

Antoine a peu d'amis réels à l'orphelinat. En fait, il n'en a qu'un, Rémy, un orphelin de 8 ans encore plus sujet aux mauvaises plaisanteries qu'Antoine, qui avait pris sur lui de le protéger... Rémy connaît la passion d'Antoine pour les fêtes foraines et les labyrinthes. Rémy connaît également la cachette qu'Antoine avait utilisée lors d'une fugue précédente : un hangar dans une zone industrielle désaffectée pas très loin de l'orphelinat. Si les PJs s'y rendent, ils y trouveront les templiers qui n'hésiteront pas à employer la force dans un lieu aussi peu peuplé.

Les fêtes foraines

Il y en a 2 en ville. La première n'a aucun rapport avec l'histoire mais elle peut constituer un intermède divertissant ; elle est installée sur la zone d'effet d'un onirim en narcose et en ce moment un plexus de terre est apparu non loin de là : le résultat est l'apparition d'effets-dragons hybrides des deux éléments qui ressemblent à des lutins mais en plus vicieux et moqueurs. Ces effets-dragons causent la pagaille en possédant les enfants et en leur faisant commettre des bêtises en série. À n'en pas douter, les PJs devraient être intrigués par ce phénomène. Le plexus de terre se trouve au centre de la ménagerie du cirque qui s'est installée en même temps que la fête foraine et l'influence de l'onirim s'étend sur tout le site.

Antoine s'est réfugié aux abords de la seconde fête foraine. Il a utilisé une fois ou deux son talent de « course temporelle » pour gagner quelques sous à un stand de loterie, assez pour se payer à manger et des tours de manèges. Il se promène tranquillement quand les PJs l'aperçoivent dans une des allées de la foire. Antoine entre dans le palais des glaces, et les PJs voient 5 manteaux noirs s'engouffrer à sa suite. En vision Ka Antoine apparaît comme un arkaim et Michael ressent très intensément la présence de son jumeau stellaire. Si les PJs entrent dans le palais des glaces amusez-vous : erreurs de ciblage, effets analogiques des glaces, perturbez les PJs ! En effet, Antoine ne s'est pas rendu par hasard dans ce palais des glaces (même s'il n'en a pas conscience), c'est la porte d'un Akasha. Au bout de quelques longues minutes de poursuite plus ou moins étranges dans le labyrinthe de vitres et de miroirs, Antoine semble introuvable, volatilisé. Les templiers fulminent, visiblement le gamin a réussi à sortir. PJs et templiers finiront soit par sortir soit par se rencontrer dans le palais et s'y affronter. Les templiers ne sont pas de taille à affronter plusieurs néphilims et se contenteront de fuir en tentant de faire des dégâts. Il est important que l'un d'entre eux s'en sorte vivant pour avertir le Manteau blanc dont il dépend. Si on interroge le tenancier de l'attraction ou si on utilise d'autres moyens (sort permettent de voir le passé récent ou analyse des caméras de surveillance de l'attraction), il est évident qu'Antoine n'est pas ressorti. Si aucun PJ n'a envisagé la possibilité d'un Akasha, faites sentir la porte du Plan Subtil à Michael (comme tous les arkaims il a des affinités avec les Akashas), notez bien que c'est sa première expérience.

Michael se sent irrésistiblement attiré par son jumeau stellaire dans l'Akasha ; dès qu'il en a trouvé la porte, il y pénètre.

PHASE II : L'Akasha du pays de Cocagne

C'est un Akasha alimenté par les rêves des enfants et par leurs passions pour les héros et héroïnes de contes, de BD, de dessins animés. Il présente un aspect hétéroclite et est très vaste. Il est peuplé de « gentils » mais aussi de tous leurs adversaires. Les plus importants habitants de l'Akra ne sont pas de simples reflets mais des « chimères », c'est-à-dire des créatures constituées de Ka élément (généralement un seul) et dont la vie dépend de la « stabilité » de l'Akasha et inversement. À de rares exceptions les chimères de Lune sont les « méchants » des histoires : ils sont fourbes, cruels mais aussi incompetents (en tout cas au moins à un moment donné pour que les bonnes chimères puissent les battre) et ridicules. Les lois physiques et magiques sont altérées de façon à rendre la réalité plus « toonesque » : les effets sont beaucoup plus spectaculaires mais aussi moins meurtriers. Il n'y a pas de sang ni de projectile : les coups de feu font « sauter » les gens en l'air ou assomment. Les arts martiaux sont rois (inspirations possibles : Dragon Ball, Chevalier du zodiaque...). Un autre point important est la morale de l'Akasha : on est au pays des dessins animés donc tout comportement trop amoral entraînera des réactions d'hostilité de certaines chimères ; certaines ont assez de pouvoir magique et d'influence dans l'Akasha pour donner du fil à retordre aux PJs.

Rappel : Les sciences occultes fonctionnent différemment dans les Akashas :

– La magie fonctionne quasi normalement dans ses effets mais différemment dans la source de champs magique : les akashas sont des bulles de champs magiques. Donc le sort ne peut puiser son énergie que dans la structure d'Akasha lui-même : chaque sort a un coût précis, un sort de feu de petit niveau soufflera une torche non loin de là tandis qu'un sort de feu de 3^e cercle très réussi risque de plonger le pays dans un hiver précoce en le privant de sa chaleur.

– L'appel de créatures de kabbale dépend du monde d'où elles viennent : les créatures d'Aresh réagiront bien aux appels car le combat est une composante essentielle du conte, celles de Zakai seront plus difficiles à faire venir, celles de Pachad pourront aussi venir mais plus difficilement, en revanche les invocations de Meborack et de Sohar n'ont quasiment aucune chance d'aboutir.

– L'alchimie fonctionne mais comme il est peu probable que l'alchimiste pense à emporter ou puisse emporter son laboratoire, il devra faire avec les doses qu'il a sur lui (les personnages alchimistes seront bien pourvus au départ).

– Les talents fonctionnent normalement mais les arkaims en rechargeant leur cœur peuvent causer des dégâts. Pire les talents d'orichalque et de lune noire souillent l'Akasha. Antoine ignore ce dernier point et cela va lui attirer des ennuis.

Les bêtises d'Antoine

Dans cet Akasha le temps s'écoule de façon très anarchique : parfois il s'écoule beaucoup plus lentement (souvenez-vous de l'interminable montée des marches du sanctuaire dans les Chevaliers du Zodiaque ou de la durée moyenne d'un match dans Olive et Tom par exemple). En revanche, à l'image des transitions parfois un peu « rudes » entre épisodes, des sauts brusques font que le temps global passe plus vite que dans le monde réel : lors de ce genre de saut, les habitants (et donc les PJs) apprennent comme dans un récit ce qui c'est passé. Le décalage temporel est tel qu'au moment où les PJs pénètrent dans l'Akasha, Antoine y est depuis 3 semaines et qu'il y a déjà fait des dégâts. Au début il était considéré comme un enfant comme les autres, c'est-à-dire traité comme un roi, ravi de pouvoir côtoyer ses idoles ou pour le moins ceux qui leur ressemblent le plus. Mais il se sert, le plus souvent inconsciemment, de ses pouvoirs, et a dû recharger son cœur. Ce faisant, il a causé des dégâts matériels importants dans certaines zones. Pire, attaqué par une chimère de Lune il a utilisé une vague d'antimagie et a détruit localement une partie de l'Akasha, les transformant en terres stériles et marécageuses. L'Akasha réagit à ces agressions de façon instinctive : de plus en plus de groupes de chimères de Lune (des « méchants » donc) s'en prennent à Antoine. Comme il menace l'équilibre de l'Akasha, les chimères des autres éléments (pour qui l'Akasha et le seul monde réel et qui n'ont pas conscience de toutes les subtilités évoquées dans ce paragraphe) parviennent mal à le défendre (ce qu'elles ne comprennent pas). Au final Antoine est prisonnier d'une des plus puissantes chimères de Lune de l'Akasha sans qu'aucune autre chimère ou aucun habitant de l'Akasha puisse y faire quoi que ce soit.

J'ai volontairement choisi de ne pas donner de descriptions précises de l'Akasha : plusieurs thèmes sont possibles, mais tous doivent être très liés à l'imaginaire enfantin. Jouez bien sur le fait qu'aucun des PJs sauf Michael n'a eu d'enfance : insistez bien sur ce point. Les PJs n'ont aucune référence à laquelle se fier. À la rigueur ils devraient prendre cet Akasha au sérieux. Pour donner un exemple (purement indicatif) dans une première version j'avais imaginé une trame « à la biomasse » :

Antoine, quand l'Akasha réagit en autodéfense, se voit enlever par les représentants d'un Empire Galactique « visant à asseoir sa domination sur Terre » dirigé par le terrible docteur Maléfice. Dans un premier temps les PJs sont assistés par des chimères dont une des rares « bonnes » chimères de Lune : « Red Lion », « Blue Dolphin », « Green Tiger », « Yellow

Eagle » et « Silver Moon », cinq chimères mono-élémentaires formant le groupe de « Power Five ». Antoine est retenu dans le complexe scientifique de Docteur Maléfice où celui-ci prépare armes et monstres pour l'invasion finale. Les Power Five sont un soutien impressionnant dans la lutte jusqu'au moment où une force mystérieuse les paralyse et où les chimères de Lune débordent les Power Five.

On peut imaginer des trames plus axées sur les contes ou sur telle ou telle bande dessinée, peu importe. Sentez-vous libres d'introduire vos meilleurs souvenirs d'enfance.

En revanche ce que les PJs vont devoir prendre en compte c'est l'arrivée au bout d'un certain temps (à votre discrétion) du groupe de **chevaliers rêveurs**. En effet, les manteaux noirs (au moins celui qui a réussi à s'échapper) faute de tout comprendre ont fait un rapport détaillé à ses supérieurs : l'obéissance de Manteaux blancs dont il dépend a dépêché un groupe de chevaliers rêveurs (templiers capables de rêver de façons très particulières et d'emporter avec eux du matériel dans les Akashas). Ces chevaliers rêveurs connaissent un peu le fonctionnement des Akasha, notamment une partie des limitations des sciences occultes et ils se moquent de la survie de l'Akasha : ils n'ont donc aucun scrupule à y porter de l'orichalque.

Ils sont prêts à semer la désolation dans l'Akasha, menace bien plus grande que les maladroites d'Antoine, surtout si les PJs assistent aux erreurs du jeune arkaim et le corrigent. En fait, rencontrer une des chimères majeures du plan subtil (ex. le leader des Power Five ou tout autre Héros avec un grand H selon votre inspiration) et lui proposer une aide active face aux templiers en échange de l'indulgence et du départ d'Antoine peut fonctionner.

D'autant plus, qu'il est également possible (si vous souhaitez rendre la situation plus inextricable) que les Alphas, en arpentant eux aussi les Akashas retrouvent la trace d'Antoine (les paradoxes temporels entre Akashas permettent même qu'ils n'arrivent pas trop tard). Les Alphas ont un objectif principal : mettre la main sur les deux arkaims (Antoine et Michael s'ils l'ont rencontré) et les soustraire à l'influence de toute autre faction (humaine ou néphilim). De plus ils sont jeunes et impétueux et assez ignorants des dangers de l'usage des talents pour l'Akasha : ils feront donc usage de leurs talents avec assez peu de modération, aggravant les dégâts causés par Antoine, les templiers (et éventuellement Michael si les PJs sont imprudents).

Quoiqu'il en soit, aucun PJ (ni même les chevaliers rêveurs d'ailleurs, ce qui à terme leur sera fatal) ne peut repartir de l'Akasha : seul Antoine est assez innocent et en phase avec le « ton » de l'Akasha pour en retrouver la porte, ce qui pour lui est assez facile. Toutefois les

habitants de l'Akasha pourraient placer des chimères près de la porte et exiger la réparation des zones de terres gastes créées par Antoine : c'est un processus long et délicat qui demandera des sacrifices de Ka (en accomplissant des actions à la fois en phase avec Ka élément sacrifié et le thème de l'Akasha).

Epilogue : les jumeaux stellaires

Deux arkaims qui « naissent » au même instant, quelle que soit la distance qui sépare le lieu de cette naissance, sont des jumeaux stellaires. Même s'ils ne se connaissent pas, il existe un lien très fort entre eux. Outre le fait qu'Antoine et Michael sont liés de façon empathique, leur rapprochement exerce une influence sur leurs talents et compétences : si Antoine ou Michaël utilise un talent à proximité de son jumeau et que celui-ci possède le talent à un niveau supérieur, alors il pourra profiter du niveau de maîtrise de son jumeau. Ceci fonctionne même pour les talents possédés par un seul des deux jumeaux. Si les deux jumeaux parviennent à établir un long contact alors le lien devient permanent et des talents et des compétences commencent à être spontanément partagées du plus compétent vers son jumeau. Michael a trouvé un frère pour arpenter sa nouvelle condition d'immortel et Antoine ne se sentira plus jamais seul non plus. Pour les autres PJs peu de récompense en somme si ce n'est le sentiment d'avoir aidé leurs jeunes cousins...

Don des Dragons

Un Nouveau Fléau

pour Prophecy

un scénario de Quentin Saint-Georges



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

«L'homme ne doit se battre ni contre ses frères, ni avec ses frères. La seule cause qui soit, c'est de se battre pour ses frères.»

- Alssinya Kerndal, Commandeur-Dragon de la XI^e Légion

L'intrigue

Près de la capitale, les personnages (un groupe constitué uniquement de protecteurs) se retrouvent dans une petite auberge située dans le village d'Orgral. Suite à une attaque menée par de mystérieux individus, ils devront mener une enquête et voyager pour trouver un remède à une maladie contractée par quelques clients de l'auberge, dont la fille du gérant. Leurs investigations les mèneront sur la piste d'une faction d'alchimistes suspecte et les personnages devront s'allier avec un dragon pour espérer sauver la vie de cette enfant.

I. L'Auberge Rouge

Les personnages sont donc tous des protecteurs, et forment un groupe nommé «Les Faydins» qui disposent d'une grande autonomie et d'une bonne discrétion. Leur grade est à part, et ils ont ainsi accès à de nombreux sites sans autorisation, ce qui les aidera dans leur quête (cf. Annexes).

Les personnages sont amenés à se rendre à Yris où aura lieu dans quelques jours une manifestation en l'honneur de Khy. À environ 10 kilomètres au nord de la capitale, les personnages sont surpris par la nuit et décident de passer la soirée dans le village d'Orgral, seul patelin où ils peuvent dormir. Orgral est un petit village plutôt propre mais pauvre en habitants et en commerces. Les personnages arrivant à la tombée de la nuit, ils ne rencontrent personne si ce n'est des voyageurs comme eux. Le seul commerce encore ouvert est bien sûr l'auberge et les joueurs ne devraient pas trop hésiter à y entrer pour la soirée... L'Auberge Rouge est évidemment rouge comme son nom l'indique et est faite entièrement de briques et le toit de tuiles, tout comme l'écurie à ses côtés. Le gérant qui le tient, ne doit donc pas manquer d'argent.

À peine entrés dans la bâtisse, les joueurs sont surpris par l'extrême chaleur qui hante les lieux. L'auberge est en fait un joyeux bordel, puant l'alcool, envahi par les filles de joie et dont les prix sont excessifs. Mais ce qui étonne encore plus les personnages c'est qu'ils sont accueillis par une petite fille qui se présente comme la fille du patron. Elle se nomme Ayna et a environ 10 ans. Son père, Arhu, est comme tous les bons patrons : derrière le bar et regarde le groupe d'un regard plutôt méfiant. Un groupe entier de protecteurs, voilà qui est peu courant. Ayna se montre très polie et bien élevée (surprenant quand on voit le milieu où elle vit), et propose une table aux personnages. Cette dernière est à l'écart de la clientèle mais c'est la dernière de libre.

Ce scénario est surtout basé sur l'enquête, la recherche et un peu d'action (mais pas trop). N'hésitez pas à décrire et à mettre en place une réelle ambiance afin de rendre ce scénario le plus passionnant possible. Toutes les informations utiles aux joueurs ou au MJ sont résumées dans les Annexes pour une plus grande clarté.

Insistez sur le côté épique des 2 dernières scènes, il faut terminer ce scénario en apothéose car il n'y aura pas de suite (dommage, j'en aurai bien fait une campagne...).

Un PJ peut être contaminé par le Nouveau Fléau lors des attaques. Même si avoir un personnage malade dans ce scénario peut avoir un intérêt certain (une plus grande implication des joueurs dans leur quête...), réfléchissez bien, car un personnage contaminé ralentira forcément le groupe, et s'il décide de rester au village avec les autres malades, la partie sera peu passionnante de son côté.

Les joueurs disposeront de très peu d'indices alors n'hésitez pas à les aider s'ils rament trop, mais ne les guidez pas trop... Il faut qu'ils piétinent, qu'ils perdent leurs temps, afin de rendre le compte à rebours de la maladie bien plus effrayant.

Les trous laissés à certains moments dans le scénario sont volontaires. Les PJs ayant quand même peu d'indices, ils risquent de se disperser, mais c'est ce qu'il faut ! Faites honneur à vos capacités d'improvisation pour combler ces manques (on ne sait jamais ce que nos joueurs vont faire de toute façon...).

À peine les personnages assis, Ayna ouvre une fenêtre située à leurs côtés, ainsi que d'autres dans l'auberge, pour donner un peu d'air frais à la salle (Pour le MJ : n'oubliez surtout pas ce détail).

II. L'attaque des cavaliers sombres

Quelques instants plus tard, lorsque Ayna apporte les consommations des joueurs, des flèches noires jaillissent de l'extérieur par les fenêtres. Les PJs vigilants pourront prévoir l'arrivée des attaquants avec un jet de perception difficulté 20 (Il y a beaucoup de bruit dans l'auberge...). Les attaquants sont des cavaliers vêtus de noir et montant d'imposants chevaux sombres. En plus d'une capuche, les assaillants portent chacun le même masque, apparemment un masque mortuaire. Les joueurs les apercevront à peine à travers les fenêtres. Un grand nombre de flèches sont tirées, et la panique envahit rapidement l'auberge, personne n'osant sortir. Se réfugier sous les tables est un bon moyen pour s'en sortir indemne.

L'attaque passée, les cavaliers partiront vers le sud et ne reviendront pas. Si les PJs décident de les suivre, ils peuvent emprunter des chevaux dans l'écurie voisine de l'auberge. Mais toute poursuite se révélera vaine, les cavaliers étant trop rapides et les traces se perdant dans les rocailles. Le bilan des victimes de l'auberge est très lourd : 3 morts et 6 blessés. Parmi ces derniers la petite Ayna, touchée à la hanche. Les clients encore valides porteront secours aux victimes et l'auberge se transforme vite en un hôpital de circonstance, faute de mieux dans le village. Toute tentative de guérison ne fait que cicatriser les plaies superficielles et les victimes souffrent très vite (en moins d'une demi-heure) d'étranges maux. Ils deviennent alors pâles puis assez verts et ont l'haleine fétide.

C'est à la vue des victimes qu'ensuite un des clients lance : «C'est une punition des dragons ! Pauvre de nous...» Les personnages n'ont pas d'autres choix pour enquêter que la ville d'Yris, seule véritable agglomération du coin. S'ils n'y pensent pas, faites venir l'idée par un PNJ. Arhu est effondré devant l'état de santé de sa fille. Il tourne vite son désarroi vers les personnages et leur demande de l'aider à sauver Ayna ainsi que par la même occasion les 5 autres. Les PJs se rendent bien compte qu'ils sont le seul espoir des ces pauvres gens. Arhu se montre très persuasif et aura vite l'accord des personnages. Une fois ceux-ci d'accord, Arhu les fera promettre de trouver coûte que coûte un remède. Il offrira alors le repas et la nuit dans l'auberge jusqu'au lendemain. Si les PJs décident de monter la garde devant l'auberge, ils n'apercevront rien de suspect.

III. Sur la piste d'un remède

À leur départ d'Orgral, les personnages voient arriver vers eux un groupe d'inquisiteurs (faction ayant pour but l'arrestation des agents de Kalimshar) accompagnés d'un dragon de Brorne. Ces derniers (au nombre de 5 dont un chef apparemment) désirent inspecter les personnages pour le bien de leur enquête. Les inquisiteurs ne livrent bien sûr aucun indice quant à leur quête et les personnages ont intérêt à se soumettre sans broncher à ce contrôle pour éviter tout ennui sérieux (accusation hative ou autre...). Puis les inquisiteurs les laissent partir avant de se diriger vers l'Auberge Rouge pour inspecter les lieux seulement, rien de plus. Le dragon – il se nomme Keyorne – parlera aux PJs pendant que les inquisiteurs examineront l'auberge. Il leur révélera qu'il est ordonné par Brorne d'aider les Faydins sans que l'Inquisition le sache. Brorne n'a que peu de confiance en cette dernière, son pouvoir dessus ayant de moins en moins d'influence. Il les guidera sur la piste du fléau et vers le refuge des alchimistes. Il n'est pas au courant de la façon dont Brorne a eu l'information, mais il semble que ce dernier surveillait de très près les agissements d'une faction d'alchimistes aux moeurs douteuses : la faction du K.

La route vers Yris est sans encombres et les joueurs peuvent commencer leurs investigations. Dans les bibliothèques, le groupe accède à des archives confidentielles contant l'histoire du fléau et ses origines (cf. Annexes). Même en cherchant ailleurs, les PJs ne trouveront rien d'autre. Le fléau ayant donc pour origine les derniers immortels (cf. Annexes), les personnages sont donc guidés vers Kali, le royaume de Kalimshar, mais tout ça reste vague. C'est alors que le groupe d'inquisiteurs et le dragon de Brorne réapparaissent. Les inquisiteurs ignorent les PJs, mais le dragon de Brorne passera à côté du groupe et lui fera un léger signe de tête et reviendra s'entretenir avec eux si les personnages lui demandent discrètement. Il ne saura rien de nouveau... Si les PJs lui demandent pourquoi il les aide, Keyorne leur répond qu'il agit pour Brorne et pour les humains. Cette maladie est une variante du fléau ne s'attaquant qu'aux humains et que Ayna n'a plus qu'un mois à vivre. Il ajoute aussi que la survie des victimes de la maladie importe peu aux inquisiteurs qui s'intéressent plus à la recherche des cavaliers sombres, et cela l'exaspère. Les joueurs paraissant sincères dans leur quête, il leur fait confiance également.

IV. Le bastion des alchimistes

Les PJs mettent environ 10 jours pour atteindre les Monts des Brumes. La route est semée d'embûches et n'hésitez pas, vous le MJ, à intégrer quelques bestioles du genre Slyarths (cf. Annexes). N'insistez tout de même pas, il s'agit de garder des survivants...

En escaladant le flanc vers le premier sommet des Monts des Brumes, les PJs arrivent à une sorte de refuge. Personne ne répondra aux PJs. Les alchimistes sont partis, il y a quelques jours apparemment. Les cendres du feu sont froides et le lieu semble avoir été quitté dans la hâte. Des instruments d'alchimie sont éparpillés voire cassés. Parmi ces derniers divers bocaux dont certains contenant des créatures draconiques plongées dans une sorte de liquide ressemblant fortement à du formol. Parmi ces créatures, les personnages pourront reconnaître un bébé dragon... À ses côtés de nombreuses fioles de sang et des notes incompréhensibles.

Rien d'autre de bien intéressant dans ces lieux...

V - Retour à Yris

À peine de retour dans la capitale plus d'une semaine après, les personnages voient voler au-dessus Keyorne, plutôt pressé. Ce dernier les aperçoit et descend leur parler. Il ne les écoute même pas et demande au groupe de le suivre au plus vite. C'est alors qu'il prend forme humaine (enfin, humaine si on peut dire... c'est un dragon de Brorne), prend une cape pour se dissimuler des passants; et mène les personnages à travers un nombre impressionnant de ruelles jusqu'à une petite maison mal entretenue. Tous arrivent alors au chevet d'un voyageur. Ce dernier est lui aussi victime du nouveau fléau par les cavaliers sombres. À ses côtés une jeune femme (dragon de Brorne, également vêtue d'une longue cape...) qui salut Keyorne. Le voyageur se nomme Kraw et est en phase terminale de la maladie. À peine Keyorne ou les PJs lui pose une question qu'il tombe dans un coma profond, ne laissant comme indice qu'un petit carnet que Keyorne confie aux personnages. Sur ce dernier tous les textes ont été barrés ou arrachés. Ne restent que ces quelques vers:

*«Le sang coule après nos guerres
Et nul ne s'en soucie,
Il coulera de nos pères
Pour nous libérer de lui.»*

*«Qu'est-ce que la mort ?
Qu'importe la vie
Au profit d'une belle fin ?*

*Que les dragons voient en ces phrases
Un remède aux maux des humains.»*

Keyorne incite les personnages à quitter au plus vite les lieux car l'inquisition ne devrait pas tarder à arriver enquêter et il faut éviter tout incident entre elle et le groupe. Il leur présente alors Reynia, qui aidera les joueurs à échapper aux inquisiteurs si besoin est. Si les PJs expliquent qu'ils ont besoin de son sang pour Ayna et les autres blessés de l'Auberge Rouge, Keyorne leur répond qu'ils auront ce qu'il faut au moment voulu et qu'il n'ont pas à s'inquiéter. Il sort alors de la maison et rejoint l'inquisition qui arrive à peine. Reynia se révèle

fort gentille et sympathique et guide avec poigne les personnages par derrière la bâtisse puis le long des ruelles jusqu'aux portes d'Yris au nord. Puis elle les accompagne jusqu'à Orgral.

VI - Un remède inefficace

De retour à Orgral, les PJs sont accueillis comme des sauveurs par le village entier. Rien n'a changé dans l'auberge si ce n'est l'état de dépravation des malades et la colère d'Arhu face au comportement hautain de l'Inquisition. Les personnages savent donc que le sang d'un dragon leur est nécessaire, mais cela ne suffira pas. Les poèmes de Kraw expliquent que le malade doit également boire le sang de son père (ou en tout cas d'un membre de la famille). Si les personnages le disent à Arhu, celui-ci donne son accord immédiatement pour faire don de son sang. En ce qui concerne le sang de dragon, Reynia s'avance en expliquant qu'elle fera don du sien. Mais chaque tentative échouera. Que ce soit le sang du père, le sang d'un dragon ou alors les deux : aucun effet. Il doit alors rester une semaine de sursis pour les victimes du nouveau fléau...

VII - La bataille finale

La nuit tombée, quelques heures se passent avant l'arrivée des cavaliers sombres. Arhu attendait cette attaque depuis plusieurs semaines déjà, et prête des chevaux à tous les PJs désirant combattre. Les cavaliers sont au nombre de 8, si ce n'est plus. Des villageois aident au combat comme ils le peuvent, Reynia participe activement au combat, même si son don de sang tout à l'heure la rend moins féroce. La lumière des torches et des feux de veillées donnent à cette bataille une atmosphère véritablement étrange. Laissez durer cette bataille un bon moment. Lorsqu'il ne reste plus que 2 ou 3 cavaliers sombres, Keyorne apparaît en volant et en poussant un cri effroyable, suivi d'un second cri venant d'un autre dragon plus imposant encore. Il s'agit de Brorne en personne. Keyorne achève les derniers assaillants, sauf un, avec un sang froid troublant. Le combat est terminé.

Keyorne interroge le cavalier survivant. Ce dernier est aux ordres de la faction du K, de plus en plus corrompue par l'ombre, et qui a créé ce nouveau fléau sur les bases du fléau connu. Ils ont pu modifier le fléau en utilisant à contresens leurs connaissances alchimiques sur la guérison. Mais la faction du K, en plus d'avoir créé cette faction de cavaliers chargés d'introduire le nouveau fléau, s'est appropriée le commandement de l'Inquisition pour veiller, après les attaques, au bon déroulement de la propagation de la maladie. Keyorne étant trop sensible au sort des humains, il n'était pas au courant. Brorne prend état de la situation avec un calme incroyable. Il prend forme «humaine» pour entrer dans l'auberge. Il prend alors en considération le malaise des victimes et des familles

et réfléchit quelques instants. C'est alors qu'intervient l'Inquisition. Elle arrive trop tard et Borne entre en furie. Les inquisiteurs comprennent vite la situation et déguerpissent. Keyorne et Reynia s'occupent alors de leur sort...

VIII - Du sacrifice à la guérison

Puis Borne s'adressera aux personnages, leur demandant s'ils ont récolté des indices, matériels ou non, susceptibles de l'aider à réparer les dégâts causés par le nouveau fléau. À la lecture des quelques vers de Kraw, tout lui paraît plus clair. En plus du sang d'un humain de même lignée, il faut le sang d'un dragon sacrifié pour la cause humaine...

Il s'entretient alors en privé avec Keyorne et Reynia. Keyorne s'approche alors d'Ayna et demande à Arhu de donner un peu de son sang. Ce dernier s'exécute. Keyorne se tourne vers les personnages et les remercie pour tout ce qu'ils ont fait, et qu'il est certain de se sacrifier pour la bonne cause. Il se plante alors une dague en plein ventre et se laisse mourir paisiblement et souriant.

Ayna et les autres victimes sont sauvées...

Annexes

Les Faydins

Ce groupe d'inquisiteurs, formé il y a peu sur l'idée de Brorne lui-même fait partie en fait, d'une plus grande organisation nommée «Keyns», et ne comprend que des protecteurs. Cette organisation – dont font partie les PJs – a un fonctionnement assez similaire à celui de l'Inquisition, si ce n'est que leurs missions sont changeantes selon les besoins de Brorne. Brorne repose en fait le problème des agents de Kalimsshar sur l'Inquisition et les missions annexes ou autres sont menées par les différentes équipes des Keyns. L'organisation étant récente, elle n'est connue de personne. Mais faire partie de cette organisation a de nombreux avantages, car les membres ont accès à de nombreux sites habituellement interdits. Ainsi, il est possible à ces protecteurs de bénéficier de l'entrée aux lieux réservés habituellement aux prodiges ou aux érudits. Si cette capacité agace certains, personne ne relève le mot, l'Inquisition n'est jamais bien loin...

L'inquisition

Issue des délires paranoïaques de Brorne et de la douleur de Mars Exutor, cette faction avait pour vocation d'être secrète. Dans les faits, l'Inquisition est connue de tous, mais elle garde de nombreux secrets et laisse surtout planer de nombreux mystères sur ses méthodes et son organisation. On la croit souvent supérieure à la faction des questeurs, car ses membres peuvent mener des enquêtes sans réellement demander d'autorisation. Si la chasse aux agents de Kalimsshar reste la quête originelle, la croisade contre les humanistes est un tout autre problème. En effet, si Brorne peut aider à dénicher les adeptes du fatalisme, il peine contre les rebelles qui cherchent à s'émanciper. C'est principalement à cause de cette difficulté – et des dérapages qui en découlent – que les inquisiteurs ne sont pas aimés. Le massacre de l'archipel de Pyr (453 AdE) est resté dans les mémoires, désignant les inquisiteurs comme de véritables bouchers. Autant on leur permet tout pour combattre l'ombre, autant ils peuvent commettre des erreurs de jugement graves quant aux humanistes.

La faction du K

Cette faction d'alchimistes est totalement inconnue de tous si ce n'est de quelques dragons qui se partagent le secret... Mais cette faction inquiète surtout Brorne qui se doute depuis quelques temps d'un acte douteux. La seule information dont dispose les dragons au courant est celle de l'emplacement où la faction du K (sur le flanc des Monts des Brumes). Brorne n'a jusqu'ici jamais agi contre la faction, attendant un incident de leur part pour agir... Aucune autre information sur la faction n'est connue à l'heure actuelle...

Le nouveau fléau

Le fléau connu est une maladie débilitante, qui affecte plus l'esprit que le corps. Certains de ses symptômes chevauchent parfois une ligne trouble entre corps et esprit.

Le nouveau fléau est très semblable au fléau déjà connu, mais il diffère car il est plus violent pour le corps de la victime contaminée, par une période d'espérance de vie d'un mois suite à une contamination et par d'autres origines. Si jamais un des joueurs est susceptible d'être touché, voici un ajout de règle :

Le jet pour éviter de contracter cette maladie dépend du lien qu'entretiennent le vecteur et sa victime. Cette maladie étant très spécifique, le jet est légèrement différent de celui pour les maladies «normales» **Physique + Résistance + Volonté - Empathie**

La virulence du fléau est de 20, modifiée comme suit : -10 si vecteur et victime ne possédaient aucun lien ou relation avant le contact, -10 si le vecteur est un objet, +5 si un lien mystique puissant existe ou se crée entre vecteur et victime (lien de sang, amitié, amour, haine...), +5 si le contact direct est prolongé (au moins une minute).

Dès que la victime est contaminée, elle perd chaque jour 1 point à sa caractéristique la plus haute. Même si les caractéristiques arrivent à 0, la victime ne meurt pas mais sombre dans un coma profond.

Personnages pre-tires

Phaeron

32 ans ; 1,95 m ; 110 kg
 Augure de naissance : l'homme
 Pays d'origine : Empire de Solyr

FOR 7, RES 6, INT 4, VOL 6, COO 5, PER 4, PRE 5, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 2, Homme 2

Avantages : Corps aguerris ;
 Désavantages : Anomalie (cicatrices énormes)

Armure: Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative: 2d
 Maîtrise 4, Chance 2

Seuils de blessure:

Egratignure	000
Légère	00
Grave	00
Fatale	0
Mort	0

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de choc 6, Armes d'hast 5, Corps à corps 5, Connaissance des Dragons 4, Stratégie 4, Commandement 5, Armes de siège 4, Esquive 3, Intimidation 3

Équipement : Épée large, masse à pointes, lance courte, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 13 dracs de bronze

Description : Phaeron est le «bourrin» du groupe. Bourru mais néanmoins sympathique, il aime bien sûr la baston et les longues enquêtes l'ennuient...

Retef

29 ans ; 1,80 m ; 85 kg
 Augure de naissance : l'océan
 Pays d'origine : Ysmir

FOR 5, RES 7, INT 5, VOL 6, COO 3, PER 6, PRE 4, EMP 4
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Prestance, Droiture ;
 Désavantages : Trouble mental (foi protectrice parfois débordante)

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	000
Légère	00
Grave	00
Fatale	0
Mort	0

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de choc 6, Armes d'hast 3, Corps à corps 3, Connaissance des Dragons 5, Stratégie 3, Equitation 5, Escalade 4, Esquive 3, Intimidation 5

Équipement : Épée vulgaire, hachette, lance, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 12 dracs de bronze

Description : Retef est d'un caractère et d'un avis plutôt neutre et réservé. Néanmoins, sa force, son courage et sa foi sont un moteur évident pour le groupe.

Loan

27 ans ; 2,10 m ; 105 kg
 Augure de naissance : le volcan
 Pays d'origine : Ysmir

FOR 6, RES 5, INT 4, VOL 5, COO 4, PER 6, PRE 7, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Prestance, Droiture
 Désavantages : Appel de la bête

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes articulées 6, Armes contondantes 6, Armes tranchantes 5, Esquive 5, Orientation 4, Cartographie 4, Equitation 3, Commandement 5, Pister 3

Équipement : Fléau lourd, massue ferrée, épée bâtarde, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 18 dracs de bronze

Description: Comme Retef, Loan est un protecteur engagé. Cependant, il intimide beaucoup par sa grandeur et sa voix percutante. Il est considéré comme le «leader» du groupe.

Neuk

24 ans ; 1,75 m ; 80 kg
 Augure de naissance : Le vent
 Pays d'origine : Kern

FOR 6, RES 7, INT 4, VOL 6, COO 5, PER 5, PRE 4, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 1, Dragon 3, Homme 0

Avantages : Corps aguerrri
 Désavantages : Faiblesse (femmes)

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 2, Chance 4

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de chocs 6, Corps à corps 4, Esquive 4, Acrobatie 4, Athlétisme 5, Stratégie 3, Eloquence 5, Marchandage 3, Séduction 4

Équipement : Epée longue, pic de guerre, gant de métal, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 8 dracs de bronze

Description: Neuk est un homme borné. Il veut toujours avoir raison quoi qu'il fasse. C'est pourquoi il est à l'origine de nombreux conflits à l'intérieur comme à l'extérieur du groupe...

Qeris

33 ans ; 1,80 m ; 80 kg
 Augure de naissance : le métal
 Pays d'origine : Kar

FOR 4, RES 4, INT 6, VOL 7, COO 3, PER
 6, PRE 5, EMP 5
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Pressentiment ;
 Désavantages : Malchance

Armure : Armure d'écailles (armure
 lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes contondantes 6, Armes articulées 4, Armes de jet 4, Athlétisme 5, Esquive 4, Estimation 5, Lire et écrire 4, Survie 3, Diplomatie 5

Équipement : Massue ferrée, fléau triple, javelot, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 17 dracs de bronze

Description : Qeris est l'homme «sage» et diplomate du groupe. Toujours à l'affût des détails les plus indiscrets, il fait toujours avancer les recherches.

Les PNJs

Arhu

FOR 6, RES 7, INT 6, VOL 4, COO 4, PER 6, PRE 4, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 0, Dragon 1, Homme 3

Armure : Aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40) OOO
Mort (41 et +): O

Compétences : Armes de jet 3, Artisanat (cuisine) 6, Castes 1, Connaissance des animaux 5, Conte 6, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Histoire 3, Jeu 3, Lire et écrire 4, Pister 3

Equipement : vêtements de travail ; pour le combat : louche, assiettes, choppes (pas super, je l'accorde...)

Ayna

FOR 3, RES 4, INT 4, VOL 5, COO 7, PER 7, PRE 4, EMP 6
Physique 2, Mental 4, Manuel 6, Social 4
Fatalité 0, Dragon 0, Homme 2

Armure : Aucune
Initiative : 4d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40) OO
Mort (41 et +) O

Compétences : Baratin 5, Artisanat (cuisine) 4, Connaissance des animaux 3, Herboristerie 1, Pister 1

Equipement : Vêtements de travail

Les villageois (sans caste)

FOR 6, RES 7, INT 3, VOL 5, COO 4, PER 6, PRE 4, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 0, Dragon 2, Homme 1

Armure : Aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40): OOO
Mort (41 et +): O

Compétences : Armes articulées 2, Armes de jet 3, Artisanat 4, Attelages 4, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Pister 3

Equipement : Couteau, vêtements de travail ; Pour le combat : fléau paysan, serpette, cailloux

Les Ennemis

Cavaliers sombres

FOR 6, RES 7, INT 6, VOL 6, COO 5, PER 6, PRE 6, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 3, Dragon 0, Homme 0

Armure : Vêtements épais (Armure légère)
Initiative : 3d

Seuils de blessure:

Blessé (01-40): 000
Mort (41 et +): 0

Compétences : Armes articulées 3, Armes de jet 4, Armes à projectiles 5, Pister 2, Orientation 3, Equitation 5

Équipement : Arc composite, poignards de lancer, chaîne, vêtements sombres, torche

Slyarths

Taille : 2,50 m debout
Poids : 150 kg en moyenne
Habitat : régions montagneuses
Régime : carnivore (hé, hé, hé...)

FOR 10, RES 8, INT 6, VOL 5, COO 10, PER 12
Physique 9, Mental 4

Initiative : 4d

Armure : 12 (cuir écailleux)

Seuils de blessure :

Blessé (01-45): 0000
Mort (46 et +): 0

Compétence : Esquive 6, Griffes 8 (dommages: 16), Morsure 8 (dommages: 18), Voler 7

Don des Dragons

Balade sur la mer de larmes
(promenade lacrymale)

pour Rêve de Dragon

un scénario de Benjamin Schwarz



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Sur l'onde calme et noire où dorment les étoiles

Où l'on caresse les stigmates d'une époque révolue, apprenant les secrets fondateurs de l'univers tout en n'apprenant rien.

Un œil de dragon dans un océan de larmes

La mer des larmes est une vaste étendue d'eau salée contenant deux continents nommés respectivement Levant et Dextrant. Les rares navires à avoir tenté de s'aventurer au large ont disparu ou sont revenus bredouilles, laissant les savants extrapoler diverses théories sur la forme du monde. Une sphère ? Somme-nous alors à l'intérieur ou à l'extérieur ? Un disque ? Mais alors où couleraient les eaux au bord du plateau ? Dans les limbes ou bien s'écouleraient-elles vers d'autres rêves ? Et dans tout ça, que devient le ciel ?

La navigation dans la mer de larmes est rendue difficile par de redoutables ouragans oniriques. De fait, si elle est globalement navigable un mois sur deux, le mois suivant la mer est sillonnée par ces tempêtes où les déchirures du rêve se mêlent aux éclairs et à la rage des flots.

L'éloignement des continents, combiné avec les tempêtes rendraient impossibles les échanges maritimes, ne serait cette île providentiellement placée approximativement à équidistance des deux terres. À cause de sa forme, l'île a été nommée « l'œil du dragon ». Les anciens s'accordent en effet à penser que cette île isolée au beau milieu de l'océan n'est rien d'autre que l'œil du dragon Loduloralolotolo. Une théorie que semblent corroborer le fait que sur chaque bord interne de cet œil on peut admirer d'éternelles cascades d'eau salée. Et puis, la mer elle-même n'est-elle pas salée comme des larmes ? Certains vont même jusqu'à affirmer qu'en s'écoulant par les déchirures, la mer de larmes serait à l'origine de toutes les mers du rêve, la mère des mers.

L'œil dans l'anus regardait. Cahin caha...

Vers la fin du Second Âge on se passionna pour la question des origines du monde. Les théories les plus farfelues virent le jour, parmi lesquelles la plus reconnue, celle de Della Kaveça, la régente de l'île. Cette théorie marqua tant les esprits qu'elle est encore connue par le commun des mortels en tant que légende. Seuls les érudits ont souvenance des autres théories.

La théorie de Della Kaveça affirme que le dragon Loduloralolotolo se protège des mauvais rêves en s'immergeant dans une sphère lacrymale. Dragon d'eau il ingurgiterait continuellement ses propres larmes sans se réveiller. Dans cette théorie les êtres rêvés évolueraient à la surface de cette enveloppe aqueuse,



les continents seraient les pattes antérieures du dragon et l'île dont Kaveça était la régente, son œil.

On comprend parfaitement qu'une telle idée ait pu flatter l'égo des insulaires et des continentaux. Il n'est pas donné à tout le monde de vivre à la surface d'un dragon. Les habitants de ce rêve devaient donc rapidement devenir quelque peu imbus d'eux-mêmes, et l'ensemble de la société de se mettre à tourner autour de cette histoire de dragon. En un sens, cette intense vénération vouée à Loduloralolotolo a protégé ce rêve de trop grandes destructions lors du grand réveil, et seules les tempêtes mensuelles qui sillonnent la mer de larmes témoignent de la catastrophe engendrée par le réveil des autres dragons.

Dans les mêmes années, l'astronome, vétérinaire et haut rêvant Inkauda s'opposa à la thèse de sa régente. Selon lui : « [...] et si on considère qu'un dragon peut raisonnablement tenir du saurien, et en se basant sur la forme et l'espacement de nos continents, il apparaît clairement que ces pattes sont postérieures. Nos continents devraient ainsi être renommés Dextrapos et Levapos. Avec des navires correctement appareillés en voguant de l'est on devrait en trouver l'expression de la queue. Quant aux antérieurs, il faudrait voguer bien longtemps de l'ouest pour les trouver. En corollaire j'ajouterais qu'il se pourrait bien qu'en place d'œil, l'île dite de « l'œil du dragon » soit en fait le cloaque dudit dragon. La mer de n'être alors point des larmes, mais une flaque d'urine [...] ». On s'en doute, une hypothèse si séditeuse n'eut pas bonne presse, et l'homme fut condamné à mort par noyade pour outrecuidance draconique caractérisée.

Il était un petit navire

Où les voyageurs s'éveillent au vent du matin, et s'aperçoivent que leur âme rêveuse a appareillé pour un ciel lointain.

Les passagers sous la dunette

Les voyageurs sortent du gris rêve à bord du Colosse Eanonos, une immense caravelle, fierté de son acariâtre capitaine Barjan de Callay. De l'embarquement, aucun souvenir, mais les marins ou le capitaine se chargeront de rappeler l'essentiel aux PJs. Il est en effet très probable qu'ils embarquent comme simples matelots et se doivent de s'atteler aux difficiles corvées du bord. Pour 3 sols les « planqués » auront pu embarquer en tant que passagers et profiteront du relatif confort de la dunette. Il convient néanmoins de remarquer qu'il peut être dangereux pour la bonne conduite du scénario que tous les voyageurs soient de simples passagers.

Parti de Dextrant il y a plus de trois semaines, le navire se rend à Levant via l'œil du dragon qu'il devrait atteindre d'ici trois jours. Bien évidemment, une pause d'un mois est prévue sur l'île.

Dans cette première partie les voyageurs seront donc occupés à récurer les sols, à manoeuvrer poulies et cordages, ou pour les plus chanceux, à se promener sur le pont pour tromper l'ennui d'une trop longue traversée en conversant avec les rares autres passagers. Ils auront alors tout loisir de remarquer (et de se faire insulter par) cet étrange matelot que tous ici, traitent avec respect. Sauf peut être le capitaine. Il faut préciser que le pauvre Barjan se fait si souvent insulter par le félin bipède en bottines que cela pourrait expliquer son mauvais caractère.

LE GAINAV

Int/Navigation -3

Int/Légende -4

Int/Zoologie -6

Sortes de chat botté d'une trentaine de centimètres de haut, les Gainav ne sont heureux qu'en mer. Dotés d'un sixième sens qui leur permet de détecter les accrocs dans la trame onirique, ils sont particulièrement appréciés à bords des navires où ils jouent le rôle salvateur de détecteurs de déchirures. Un de leurs plus grands plaisirs consiste à injurier le tout venant. Une lubie qu'on leur passe volontiers en mer tant on est dépendant d'eux. Il faut préciser en outre que leur contentement de voguer les rend presque fréquentable à bord d'un bateau, ce qui est rarement le cas à terre où leur mauvais caractère a tendance à ressortir d'autant plus fort. Conscients de leur petite taille, les Gainav sont rarement violents, s'en tenant à l'agression verbale.

Les équipages tiennent à ces prestigieux matelots comme à la prunelle de leurs yeux. Qu'un capitaine ait un mauvais geste et c'est la mutinerie. À quai, les Gainav sont souvent séquestrés car on a peur de se les faire voler ou occire, une légende prétendant en effet que leur pouvoir réside dans leurs moustaches.

On trouvera de plus amples informations dans le 23ème numéro du Tinkle Bavard ou sur la scénariorhèque où l'article est référencé.

Barjan de Callay

Vieux loup de mer, le capitaine Barjan est un de ces hommes qui s'est fait lui-même au prix de grands efforts et de gros sacrifices, en témoignent son œil borgne et sa jambe de bois. Certains murmurent qu'il a été pirate, d'autres que c'est justement en combattant les pirates qu'il aurait reçu ses blessures et son navire en récompense. Cette dernière version est presque vraie, si ce n'est qu'il n'a perdu son œil un peu plus tard et dans une moins glorieuse bataille.

Dans la marine de commerce depuis dix ans, le capitaine a conservé le pragmatisme et la dureté de sa formation militaire. Il y a de cela quatre ans, Barjan eût la chance de découvrir un couple de Gainav sur l'œil du dragon. Dans le secret de la nuit, il n'eût que peu de mal à s'en emparer (si l'on exempt son œil crevé par un

coup de griffe dans la précipitation du rapt). Il vendit la femelle au capitaine Jacart pour payer la remise en état de son propre navire et garda le mâle pour son service personnel.

En bon militaire il ne garderait aucune rancune à Rodrigue pour son œil crevé, si seulement l'animal voulait bien cesser de lui rappeler la chose. Par mesure de sécurité, lorsqu'il dort le capitaine a coutume de s'enfermer dans sa cabine afin de ne rien craindre de son « prisonnier ».

Taille 13 Constitution 13 Force 13 Agilité 6
Dextérité 14 Vue 8 Ouïe 13 Volonté 14
Intelligence 13 Empathie 7 Rêve 8 Chance 9
Mêlée 14 Dérobée 9
Vie 13 Endurance 27 +dom +1
Sabre +5 Esquive +3 Navigation +8
Natation -3 Écriture +2 Légende -1

Rodrigue, matou d'Ûskeur

Rodrigue est un Gainav. Doté d'un caractère doux par rapport à la moyenne de ses congénères, il n'en connaît pas moins un répertoire conséquent d'expressions fleuries qu'il vocifère de sa voix fluette à la moindre contrariété. Lui bloquer le passage sur le pont d'un navire pourrait bien vous apprendre plus de noms d'oiseaux qu'un ornithologue en connaît. Il réserve néanmoins ses plus méchantes piques au capitaine Barjan en appuyant bien souvent sur son infirmité. En le traitant régulièrement de « brute borgne », de « voleur borgne », ou de « borgne malodorant » le matou tente en effet de faire craquer le capitaine dans l'espoir de provoquer une mutinerie. Il lui arrive même parfois de le menacer en lui demandant s'il veut « se faire égaliser sa coupe d'yeux ».

Depuis quatre ans qu'il est prisonnier à bord du Colosse Eanonos, sa fureur a eu le temps de baisser. Son traitement à bord du navire est, après tout très enviable par rapport à ce que connaissent d'autres Gainav. La nourriture est bonne et abondante, le navire est un des meilleurs du moment et très souvent à flots. Et puis le capitaine, certainement conscient qu'un Gainav maltraité est bien moins efficace, a tout de suite eu des attentions pour lui. Rodrigue possède ainsi ses appartements, une petite cabine aménagée spécialement pour lui sur deux étages, mitoyenne à celle du capitaine. Il y est enfermé lorsque le bateau est à quai.

Les expressions de Rodrigue sont généralement inspirées par le monde marin. Comme exemple on pourra entendre : « Vieux phoque décati », « limace des mers », « poil de baleine », « bigorneau malodorant », « holothurie impuissante » ou « moule sudoripare », mais son expression favorite restera toujours le simplissime « poisson pourri » qu'il sert à toutes les sauces et à toutes les occasions.

Néanmoins Rodrigue a du mal à pardonner à Barjan de l'avoir séparé de sa compagne. Même si au bout de quatre ans il n'en garde qu'un souvenir vague, sa volonté de revoir Chimène est devenue pour lui une sorte de réflexe au même titre que les insultes qu'il déverse sur la tête du capitaine.

Rodrigue raconte son histoire à qui veut l'entendre, mais connaissant son ressentiment pour Barjan et sa tendance à la mythomanie, bien peu la croient. Et puis les marins s'en fichent, pourvu qu'ils soient protégés des méchantes tempêtes. Ils s'efforcent donc généralement de feindre l'ignorance et tenteront de convertir les voyageurs à une incrédulité polie, bien saine pour le salut de tous.

Taille 4 Constitution 11 Force 7 Agilité 16
Dextérité 8 Vue 14 Ouïe 16 Volonté 14
Intelligence 9 Empathie 12 Rêve 12
Chance 5 Mêlée 10 Dérobée 15 Tir 11
Vie 8 Endurance 17 SC 3 Vitesse 12
Griffe +6 init 12 +dom+1 / Épée une main
(dague) 0 init 5 +dom +1 / Esquive +6
Navigation +10 (uniquement par
Empathie) Natation -4 Écriture +2
Légende -1 Discrétion +6 Survie en
Extérieur +2 Survie cité +2 Escalade +7
Saut +6 Course +6 Proférer des insultes
+7 Se cacher +4
Jet d'EMPATHIE/ +9 pour sentir les
déchirures de rêve.

Un homme à la mer !

À bord depuis quelques temps maintenant, les voyageurs seront surpris dans leurs activités par un bruit de corne de brume. « MiaaAAÔÔÔôôôwww VIOLETTE A BÂBORD SIX LIEUES miiiiiaaAAAA AÔÔÔôôôwww ». Le pont se remplit de matelots et le capitaine scrute l'horizon de sa lunette. Là-bas au loin on observe comme une lueur jaune diffuse dans le bleu du ciel. À l'œil nu (Vue à 0) on remarquera qu'à cet endroit les vagues semblent agitées et le ciel derrière un peu plus gris. Avec une bonne vue (significative au jet précédent) il sera même possible de déceler comme des débris à la surface de l'eau. Un naufrage ?

Le code de la marine lacrymale est catégorique : En dehors de la période des tempêtes, tout navire décelant des débris a le devoir de s'y rendre pour porter secours à d'éventuels naufragés. Mais pour le capitaine, une déchirure est le signe avant coureur de la saison des tempêtes. Ce n'est donc pas le temps de perdre une demi-journée en vains détours. Il feindra de ne pas remarquer les débris. Malheureusement pour lui, même si les voyageurs ne le font pas, c'est un de ses matelots qui lui fera remarquer la présence d'objets flottants.

La barre a été mise à bâbord, et le Colosse Eanonos fait la course avec la lueur jaune qui s'estompe au loin petit à petit. La mer, agitée quelques temps, se calme lentement et l'on observe maintenant très distinctement

des débris sur l'océan.. Parmi eux, une grosse poutre et dessus, couché de tout son long : un homme.

Moi la mer elle m'a pris et mon bateau aussi

Arrivé à hauteur du désastre, les marins en mesurent l'ampleur. Ça et là des débris de bois, une frêle embarcation sans doute, et peut-être aussi une maison à en croire certaines charpentes. Mais que font toutes ces vaches mortes flottant à la surface de l'eau ? Les théories vont bon train parmi l'équipage. Rapidement on en vient à la conclusion qu'un troupeau de vaches et une grange auront basculé au travers d'une déchirure. Un bateau qui croisait dessous aura certainement été coulé par le troupeau tombant du ciel ; et de conclure « Ah bein ça c'est pas de chance ! »

Une chaloupe est mise à l'eau pour fouiller les débris et chercher d'éventuels survivants. Si c'est à eux que le capitaine doit son détour, nul doute que les voyageurs seront à bord de la chaloupe. Ils pourront peut être trouver des objets intéressants flottant sur l'onde calme. Parmi ceux-ci, le nom du navire coulé : « La Marie Couineuse » ainsi qu'un coffre flottant à la surface de l'eau et contenant les effets personnels du naufragé. Tous les vêtements portent une inscription « Lopo » brodée sous le col. Dans le fond du coffre on trouvera deux feuillets de quelques pages. Le second feuillet comprend une carte maritime présentant étrangement trois continents...

Seul rescapé de la catastrophe, le jeune homme évanoui sera ramené à bord du navire. Âgé d'une

vingtaine d'années, d'allure avenante, arborant des cheveux noirs et longs, on a peine à croire que cet adolescent fluët soit marin. Seules quelques cales et ampoules sur ses mains permettent de penser qu'il faisait peut-être partie de l'équipage.

Okram, c'est son nom, sera ausculté par le médecin de bord qui pansera une fracture au bras ainsi que de nombreuses plaies et bosses dont une énorme à la tête. C'est ce traumatisme crânien qui tiendra le patient inconscient pendant les deux prochains jours. Dans la mesure où ils sont les moins habiles de son équipage à la navigation, le capitaine donnera certainement aux voyageurs le soin de se relayer au chevet du malade. Une occupation qui s'avère rapidement ennuyeuse, mais qui leur donnera l'occasion de remarquer une étrange poudre dorée dans le creux de la main droite du malade, dès que celui ci daignera desserrer le poing. Les voyageurs auront en outre la possibilité d'apprendre quelques secrets sur leur patient au travers de ses nombreux délires. En particulier il s'attardera fréquemment sur quelques mots que les voyageurs finiront par reconnaître distinctement au milieu de ses élucubrations fébriles : « Druuna », « grippe », « fées » et « tanemiel ».

Notre âme est un trois-mâts cherchant son Icarie

Habitant l'œil du dragon, Okram est le fils unique d'une riche famille de commerçants, les Lopo. Le jeune homme désœuvré a consacré ces dernières années à l'étude des légendes et s'est tout particulièrement intéressé aux théories de la création. Il a récemment découvert les écrits de la Mère Guitür, une exploratrice naufragée qui consigna il y a de cela une cinquantaine d'années l'existence d'une terre, loin à l'est. Son récit fut mis sur le compte du délire et de la soif par ses contemporains. Rapprochant ce témoignage de la théorie d'Inkauda, l'aventureux Okram décida de tenter le tout pour le tout pour entrer lui-même dans la légende.

FEUILLETS

Premier feuillet

Intellect écriture -4
6 points de tâche
2 points d'expérience en Légende

Il s'agit d'un recueil de légendes concernant la création du monde. On y trouve résumée la théorie de Della Kaveça et plus développée celle d'Inkauda. Le copiste laisse entendre qu'à l'époque, la nature hautement séditeuse du document a valu à son auteur d'être noyé dans de l'urine de chat.

Second feuillet

Intellect écriture -1
6 points de tâche

Manuscrit aux feuilles jaunies par le temps, il relate le dernier voyage d'une certaine Mlle Aneck Guitür, capitaine de navire et grande exploratrice lacrymale. Aneck prétend avoir découvert un nouveau continent et commencé la cartographie de ses côtes avant de faire naufrage et d'être repêchée au large, seule rescapée de tout son équipage. Au document est adjoint une carte maritime qu'elle aura tenté de reproduire de mémoire.



LES ICARITES

Intellect légende -4

Réussite normale : D'une dizaine de centimètres en moyenne et pourvus d'ailes lumineuses, les icarites sont une variété de fées.

Réussite significative : Les icarites n'ont pas d'ailes, mais ils sont entourés d'une aura de lumière de couleur chatoyante qui en donne l'impression. Au milieu de cette lumière leur corps fluet apparaît tantôt flou, tantôt solide. Ils sont sans cesse en lent mouvement flotté dans l'air, comme le seraient des bulles de savon. On prétend qu'ils ont la capacité de parler directement dans la tête des gens.

Réussite particulière : Peuple magique par essence, les icarites sont le signe d'un endormissement profond et d'un rêve intense chez les dragons, c'est pourquoi, les dragons vieillissant, il devient de plus en plus rare d'en rencontrer. Le grand réveil a en outre décimé beaucoup de ces petits êtres lumineux.

En terme de jeu, les icarites sont des Entités de Rêve Pseudo Incarnées (ERPI), ils sont à la fois présents et absents du rêve. Un haut rêvant aura d'ailleurs la surprise de constater qu'ils sont à la fois présents dans le rêve et dans les TMR, ils semblent d'ailleurs y être plus « concrets ». Pour interagir physiquement avec ces ERPI il faut réussir un jet de Rêve actuel à -8 et sans modificateur. Les ERPI doivent réussir le même jet pour interagir avec le « réel », ce qui leur est assez facile vu qu'en moyenne ils ont 20 en rêve et une vingtaine de points répartis dans les trois voies classiques du rêve.

Leurs couleurs et leur caractère sont en relation directe avec les voies qu'ils maîtrisent. L'intensité de la lumière est une indication de leur puissance de rêve. Ainsi 20 en Narcos et 0 dans les autres voies pourront être représentés par un bleu intense. Le carmin sera réservé à Oniros et le jaune à Hypnos. Il n'y a pas d'icarite de thanatos, et un icarite peut maîtriser toutes les voies à des niveaux différents, ce qui induit une grande variété de couleurs parmi leur espèce. Par essence, tous les sorts leurs sont accessibles.

Sous couvert de se mettre à la navigation commerciale il demanda sa part d'héritage à ses parents et s'offrit un petit navire. Ayant réussi à décider cinq marins à lui servir d'équipage, Okram mit voile plein est, et après quelques quatre semaines de navigation, alors que tout semblait perdu, il trouva le continent cherché... Ainsi que ses habitants. Les navigateurs eurent en effet la surprise d'être accueillis par un petit peuple ailé qu'ils prirent pour des fées.

Contraints de rester sur le continent le temps de la mauvaise saison, les six hommes furent involontairement à l'origine d'une tragédie. La grippe d'un des marins passa à un icarite. De là le mal se répandit comme une traînée de poudre à travers la population. Concernés par ce mal qu'ils avaient importé dans le pays des fées, les six hommes résolurent de revenir la saison suivante avec quelques barils du meilleur remède. Malheureusement, sur le chemin du retour ils furent la proie de la déchirure jaune que l'on sait. La fatalité voulut que de tous, seul le capitaine ne coula pas avec son navire. Serrant très fort le petit corps sans vie de sa récente amie icarite qu'il avait ramenée avec lui pour la soigner au plus vite, il fût happé par une vague et perdit connaissance. De par sa nature, l'icarite perdit rapidement consistance, si bien que de Druuna il ne reste maintenant plus que ces quelques paillettes dorées dans le poing crispé d'Okram.

Ne retiendra ce cœur qui dans la mer se trempe

À son réveil, le jeune homme s'enquerra de l'état de son navire et de son équipage. La perte de Druuna le peinera aussi beaucoup, mais il n'en touchera mot à personne sachant qu'il ne sera pas crû. En outre, afin de les protéger, il désire cacher l'existence des icarites. Il ressortira son vieux bobard comme quoi, originaire de l'œil du dragon il revenait de Dextrant pour son premier voyage de commerce. Une nouvelle qui laissera tout le monde perplexe. Personne dans l'équipage ne connaît l'individu ni n'a jamais entendu parler de son navire, et puis il croisait bien à l'est de la route usuelle. On acceptera néanmoins ses explications dont la confusion sera mise sur le compte de la fièvre et de son inexpérience. Après tout il n'y a pas trente six explications plausibles.

Les voyageurs seront affectés au chevet du malade jusqu'à la fin du voyage, une occasion pour faire plus ample connaissance. En confrontant Okram aux éléments qu'ils l'auront entendu proférer dans sa fièvre, les voyageurs provoqueront sa stupeur. Il commencera par nier en bloc, mais finira par craquer et racontera fiévreusement toute l'histoire en faisant promettre toutes les deux phrases de ne jamais rien révéler à personne. Entre la fierté d'avoir trouvé un nouveau continent et la volonté de le préserver de toute influence extérieure, Okram n'a pas hésité un seul instant. La vision de ces fées a réjoui son cœur d'enfant, et le sentiment d'être à l'origine de leur déclin le remplit d'effroi. De fait, bien qu'il soit blessé, Okram a l'intention d'armer un navire dès que possible pour retourner sur le lointain continent.

Si les voyageurs ont l'indélicatesse de confronter Okram en public, celui-ci niera en bloc et feindra l'épuisement pour écouter la conversation. L'équipage n'est pas enclin à croire en ces sornettes, et au pire une indiscretion donnera naissance à une nouvelle légende

qui circulera de bouche à oreille durant quelques siècles.

La croisière s'ennuie

Le Gardien des Rêves aura soin d'égayer ces quelques jours qui séparent les PJs de la terre ferme... Ou au contraire de laisser ses voyageurs mariner dans le morne quotidien. Pour la bonne conduite du scénario, deux points sont particulièrement importants. Il conviendrait d'abord de faire naître une amitié entre les joueurs et le naufragé. Ce dernier pourra par exemple inviter les PJs à profiter de la maison de ses parents pour les remercier de leurs soins. Ensuite, il serait bon de bien faire sentir aux joueurs la haine réciproque que se vouent le Gainav et le capitaine.

À la fin de la sympathique croisière, les PJs qui auront servi comme matelots auront la chance de glaner quelques points d'expérience en Navigation. Comptez un forfait d'une dizaine de points pour peu que les personnages ne dépassent pas +1 dans la compétence.

INKAUDA L'IMPUDENT

Intellect / Légende -4

Réussite normale : Célèbre astronome du Second Âge. L'histoire l'a surtout retenu pour sa mort ridicule par noyade dans l'urine de chat. Quant à en connaître les raisons...

Réussite significative : Abronsius était aussi haut rêvant et vétérinaire. Ses théories astro-oniriques étaient basées sur sa connaissance des animaux. Il fut un des premiers à donner une forme reptilienne aux dragons et à pousser le réalisme jusqu'à leur donner un sexe. Incompris, il fut condamné à mort par ses pairs qui voyaient dans ses arguties des signes évidents de perversion et de blasphème. Il faut dire qu'Abronsius avait le malheur de vivre dans un rêve rendu particulièrement prude et puritain par sa conscience d'être bâti à même la peau d'un dragon.

Terre !

Où les voyageurs arrivent à quai... Et ne songent qu'à repartir.

Au sombrero de la mer

Avec l'avènement du Troisième Âge, la lente extinction des hauts rêvants, et l'afflux de voyageurs par les innombrables déchirures, les gens ont perdu leur engouement pour les questions existentielles. Revenus à des activités plus prosaïques, comme le commerce, la pêche et l'agriculture ils ont oublié les théories fondatrices de leur rêve, ne prenant que les plus connues pour des légendes et des contes pour enfant. Dans cette période d'incroyance il n'est pas rare qu'on nomme l'œil du dragon « le chapeau » ou

encore « le sombrero » en raison de sa forme à bords surélevés et pain de sucre central.

Le rêve étant mal fait, de nombreuses denrées importantes sont exclusives à chacun des deux continents. Ne pouvant être acheminées que par cet îlot central, on comprend que l'œil du dragon a de tout temps eu une importance primordiale et qu'une grande part de sa population s'adonne au commerce. Les habitants sont rarement marins, ils se contentent de stocker les marchandises amenées par les navires, proposant de les relayer aux intéressés moyennant une bonne commission. Les navires se bornent la plupart du temps à un aller retour île-continent, les cales pleines dans les deux sens. Très peu réalisent des voyages complets entre les deux continents comme c'est le cas du Colosse Eanonos. C'est certes un long voyage (sept mois en comptant les arrêts obligés), mais un bon moyen de passer outre les taxes exorbitantes de l'œil du dragon.

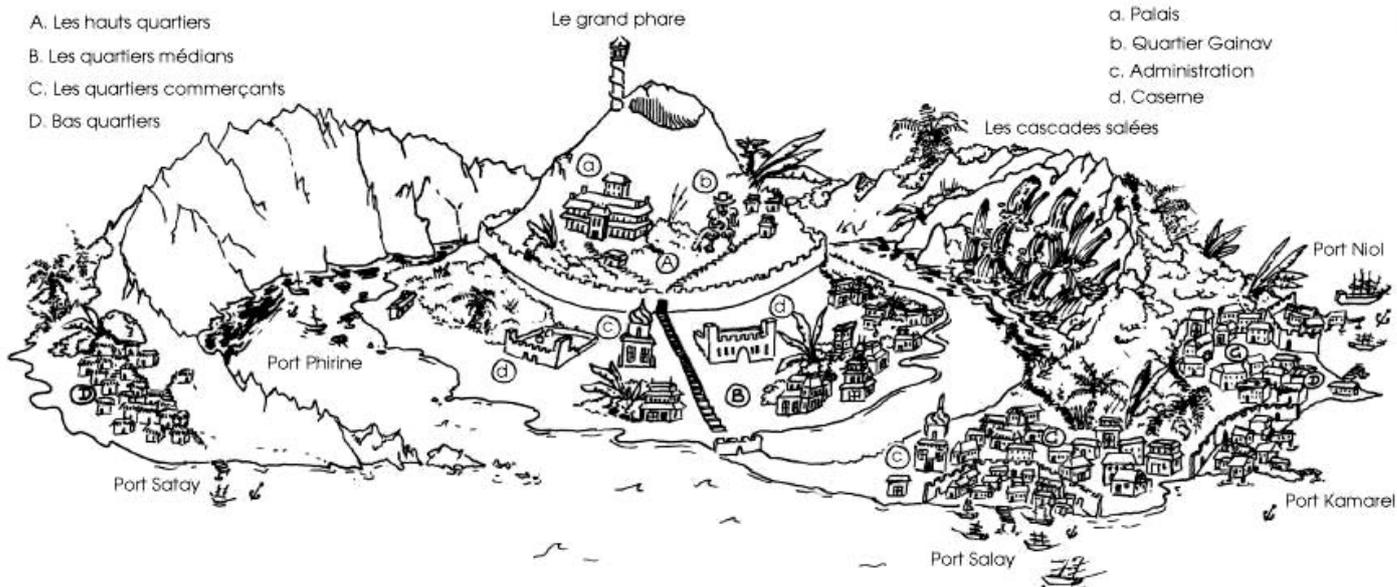
En dehors du quartier des marchands et des stocks, la ville-île comprend quelques ports, leurs docks et leurs tavernes ainsi que des quartiers résidentiels. Le haut de l'îlot central est bien entendu réservé à l'élite ainsi qu'aux bâtiments officiels et ou anciens. Le dirigeant de l'île s'appelle le Grand Doré et son épouse l'Argentée, la milice la garde d'airain.

De manière générale les prix sont assez prohibitifs. Comptez le double de la normale dans les bas quartiers, soit 10 deniers la paillasse, 40 deniers la chambre individuelle, 20 deniers le repas et 6 deniers le demi-litre de bière. Dans les faubourgs moyens de la ville comptez le quadruple des prix et multipliez le prix usuel par dix dans les quartiers luxueux.

Les copains d'abord

Okram emmènera ses nouveaux amis à la boutique paternelle dans le quartier du port de Kamarel. Le fils prodigue sera accueilli avec effusion, après quoi il servira le mensonge déjà rôdé et sera la proie des remontrances parentales. « Ah, je t'avais bien prévenu, mais tu n'as voulu en faire qu'à ta tête. La marine marchande, la marine marchande. Mais mon jeune cormolent, on ne s'improvise pas navigateur du jour au lendemain. En tout cas, pas un mot de cela à ta mère, elle en mourrait ! » Les PJs seront présentés et invités à séjourner en la villa paternelle, dans la partie médiane du sombrero. Sur le chemin de la maison, les PJs auront un bon aperçu de la vie sur l'île. Ils constateront qu'il s'agit d'une ville unique recouvrant la quasi-totalité des terres, et que tous les quartiers sont continuellement animés. Ils auront aussi une belle vue sur la cascade salée, un immense torrent qui se déverse miraculeusement depuis les hauteurs des bords internes de chaque paupière et sur quasiment toute leur largeur.

Arrivés à la villa, le joueurs seront mis à contribution pour leurrer l'accorte maman. On leur demandera de se



faire passer pour l'équipage du navire d'Okram, afin qu'il n'y ait pas besoin de parler du naufrage, ce qui risque d'amener à des scènes plutôt embarrassantes.

Les joueurs seront bien traités par madame Lopo, mais elle gardera toujours cette distance qui sied selon elle entre la mère du patron et les employés de son fils. Elle pourra aussi poser des questions sur la traversée ou sur le prochain départ. Il est plus que probable qu'elle mette tout le monde mal à l'aise par des sous-entendus. Elle aurait en effet préféré, comme son mari, qu'Okram reprenne le commerce paternel plutôt que d'arpenter les eaux avec une bande de va-nu-pieds.

Pendant une journée les voyageurs ont quartier libre pour visiter la ville. Comme guide ils seront certainement escortés d'un ami de la famille. À leur retour, ils trouveront Okram déconfit. Son père n'a pas daigné financer une nouvelle équipée, et souhaite le voir s'intéresser rapidement au commerce familial.

Okram souhaitera alors rendre visite à son oncle Kutark qu'il présentera comme un des meilleurs marins de l'île, un individu hors du commun connaissant l'île et tous ses habitants. Il proposera aux joueurs de le suivre.

Le bateau ivre

Kutark est un vieil homme qui passe plus de temps à écumer les tavernes que les océans. On prétend qu'à une époque il fit partie de la marine militaire de la cité. Le fait est que plus personne ne peut le garantir. Cependant le vieil homme semble connaître tout le monde dans tous les ports de l'île. C'est lui, par exemple, qui a trouvé « la Marie Couineuse » et a fait l'entremetteur pour son neveu.

Kutark se promène invariablement avec son meilleur ami, Ranaldo Moon, un paria de la communauté Gainav. Vieux matou lui-même, Ranaldo partage le penchant du vieil homme pour l'alcool, il est même allé jusqu'à couper ses moustaches et à les vendre pour

LE QUARTIER DES GAINAV

L'oeil de dragon compte une vingtaine de ressortissants Gainav. Une charte stricte régit leur accès à la nationalité insulaire : ils doivent être bien portants, en pleine faculté de leurs moyens et doivent accepter de servir la cité pendant dix ans. Ces services consistent généralement à accepter d'être loués à des capitaines de navires pour des sommes exorbitantes qui vont directement dans les caisses du palais. Tout au long de leur vie, ces Gainav doivent accepter que leur don soit propriété de la cité et ont interdiction d'en disposer à leur guise.

En échange de ces sacrifices, après avoir servi leurs dix années les Gainav se voient accéder à un statut de retraités. En outre, toute leur vie ils ont accès à de riches propriétés dans un quartier qui leur est réservé dans les hauteurs de l'île. On les traite avec honneur et distinction et ils sont protégés par la milice de la cité. Toute exaction à leur rencontre peut aller rapidement jusqu'à la peine de mort.

Pour des raisons sanitaires un décret interdit la terre aux autres Gainavs, mais personne n'est dupe. Il s'agit plus de protéger les Gainavs insulaires de la concurrence que de la maladie.

se payer de l'alcool de poisson. Il est vrai que Moon était affligé d'un mal de mer chronique, une tare qui pourrait expliquer son alcoolisme.

Après une recherche plus ou moins longue dans tous les bouis-bouis des bas-fonds on finira par trouver le couple de poivrots à l'Hippocampe saoul, une taverne

miteuse de port Satay. Pour régler ses ardoises Kutark vient de vendre son navire « Le Vieux Loup » et il est en train d'en boire les bénéfices en compagnie de Moon. Le bateau devra être enlevé le surlendemain par les acheteurs.

Kutark sera bien mari d'entendre la déconvenue de son neveu, et devant la volonté inflexible du jeune homme à reprendre la mer, dans sa fougue alcoolisée il proposera de mettre son propre navire à disposition et d'être son prochain capitaine. Se rendant soudainement compte de ce que son navire lui sera bientôt enlevé, il insistera pour que le départ se fasse au plus tard le lendemain.

Okram sera bien entendu très tenté par cet ultimatum, d'autant que son oncle laisse entendre que c'est sa dernière chance (en vieux roublard il avouera que le bateau lui appartient encore demain et qu'il peut donc en faire ce qu'il veut, mais qu'après demain ce ne sera plus le cas). Il sait néanmoins que c'est folie de partir pendant la saison des tempêtes, surtout sans un Gainav. Si les joueurs ne pensent pas à Rodrigue, c'est Okram qui remettra son cas sur le tapis. Il est certain qu'en échange de sa liberté, le Gainav acceptera de les aider dans leur entreprise. Reste donc à chercher Rodrigue et à convaincre les PJ's de s'engager comme équipage, le Vieux Loup nécessitant au moins trois hommes à la manoeuvre. Si le seul attrait de l'aventure ou de la curiosité ne suffit pas, Okram n'hésitera pas à inventer de toute pièce une histoire d'or dont le continent semblait regorger. Enfin, si les voyageurs ont participé à l'enlèvement de Rodrigue, ils comprendront rapidement qu'en restant sur cette île leurs jours sont comptés.

Si en outre on fait suffisamment référence à Rodrigue, Ranaldo laissera entendre qu'il connaît la tragique histoire de ce Gainav. C'est une certaine Chimène, paria comme lui qui la lui a narrée. Chimène s'est en effet fait couper les moustaches il y a trois ans par le capitaine Jacart qui espérait ainsi s'octroyer les dons de la Gainav. Depuis, elle mendie sur les marchés de l'île. Il sera très facile de la retrouver.

Caractéristiques de Kutark

Taille 11 Constitution 12 Force 13 Agilité 10 Dextérité 11 Vue 9 Ouïe 8 Volonté 14 Intelligence 12 Empathie 13 Rêve 15 Chance 15 Mêlée 11 Tir 10 Lancer 11 Dérobée 10
Vie 11 Endurance 25
Sabre +1 Esquive +3 Corps à corps +6 Navigation +11 Natation +2 Écriture 0 Survie cité +8

Caractéristiques d'Okram

Taille 12 Apparence 14 Constitution 9 Force 11 Agilité 10 Dextérité 13 Vue 13 Ouïe 10 Volonté 13 Intelligence 13

Empathie 15 Rêve 13 Chance 14 Mêlée 10 Tir 13 Lancer 12 Dérobée 9
Vie 10 Endurance 23
Esquive +4 Navigation +5 Natation +3 Écriture +6 Légende +7 Survie cité +1

L'amer qu'on voit danser

La plupart des hommes du Colosse Eanonos ont quitté le bord et écument les tavernes de la ville. Seuls quelques-uns occupent encore le pont ou leur cabine en fonction de l'heure. Il ne sera pas trop difficile de passer sans se faire remarquer ou même en se faisant remarquer. Pour accéder au Gainav il faudra néanmoins choisir entre passer par la cabine du capitaine ou par la porte donnant sur le pont, bien en vue de tous. Moyennant quelques exercices d'acrobatie il sera aussi possible de converser à voix basse avec Rodrigue par un des petits hublots donnant sur le large. Rodrigue acceptera bien entendu d'aider les joueurs à la condition qu'ils l'aident à retrouver sa bien aimée; ce que Moon n'aura aucun mal à arranger.

Il sera plus dur de convaincre la prude Chimène de venir se présenter dans tout le dénuement de sa condition devant son promis. Après être resté un moment interdit devant l'infirmité et la précarité de sa bien aimée, Rodrigue s'exclamera « Ce n'est pas grave, nom d'un poisson pourri, je t'aime aussi sans tes moustaches ! » Le petit couple entamera alors quelques timides pas de danse sur le quai au milieu de la foule et sous les accents plaintifs de l'aiguillette d'un musicien des rues.



Il est grand temps maintenant de faire route vers le continent des fées avec un tonnelet de tanemiel doré volé dans l'entrepôt paternel. Feront partie du voyage : Kutark et deux fûts de Raume à Rangée (un alcool sucré mais sévère), Rodrigue et son aimée, le jeune Okram... Et les voyageurs qui découvriront avec stupeur que le Vieux Loup est un deux mats d'à peine quinze mètres.

Qu'allions nous faire dans cette galère ?

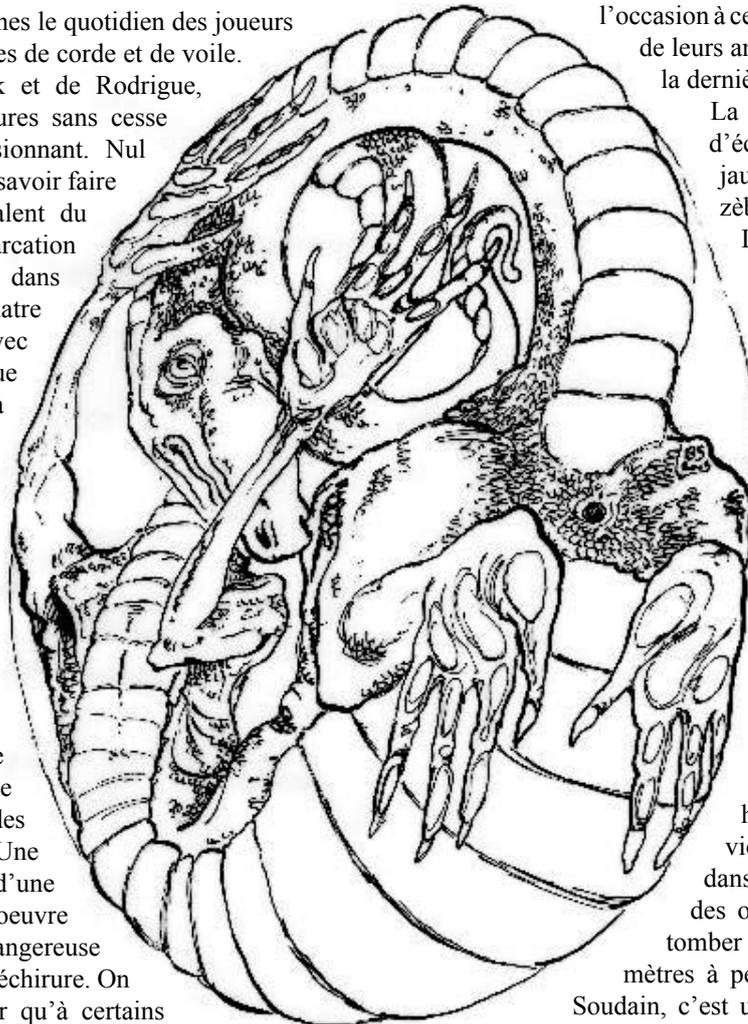
Où les PJs se demandent bien ce qui leur a pris d'accepter un si périlleux périple.

Il y a le ciel les oiseaux et la mer

Pendant trois semaines le quotidien des joueurs sera fait de manoeuvres de corde et de voile.

Aux dires de Kutark et de Rodrigue, le nombre de déchirures sans cesse croissant est impressionnant. Nul doute que sans le réel savoir faire du capitaine et le talent du Gainav la frêle embarcation aurait déjà coulé dans l'une de ces trois à quatre micro-tempêtes avec lesquelles elle joue quotidiennement à cache-cache.

Pour écourter cette trop longue période le meneur pourra par exemple s'arrêter à la description des premiers jours d'embarcation, puis faire un bref résumé des jours suivants ne s'attardant en terme de jeu que sur des détails marquants. Une partie de pêche lors d'une accalmie. Une manoeuvre particulièrement dangereuse pour échapper à une déchirure. On pourra aussi imaginer qu'à certains moments les joueurs arrivent juste derrière une déchirure violette, et qu'ils découvrent des objets incongrus et insolites dans les flots qui lentement se calment. On pourra aussi imaginer qu'au fur et à mesure de la traversée, l'embarcation se remplit de passagers et d'animaux insolites et variés sauvés de la noyade. Les voyageurs sur la mer salée iront-ils jusqu'à sauver ce petit groupe de groins qu'ils rencontreront voguant sur un radeau de fortune ?



Perdus sans mâts, sans mâts, ni fertiles îlots...

Le nombre de déchirures ne cesse de croître, et même si elle parvient à y échapper, l'embarcation est tout de même contrainte de composer avec les micro-tempêtes qui en découlent. Au cours d'une nuit où la mer semble particulièrement agitée, les rares personnages que la forte houle n'aura pas empêchés de dormir seront réveillés par les invectives, maintenant connues, de Rodrigue. Manoeuvrant dans une mer démontée, prisonnier entre trois déchirures, le capitaine Kutark fait ce qu'il peut pour conserver le contrôle de son navire. Le pont est balayé par les vagues, et les joueurs maintenant coutumiers du fait tentent de s'arrimer au navire par des cordages, cependant que la mer grossit.

Une situation qui donnera certainement l'occasion à certains de sauver la vie de leurs amis en les rattrapant à la dernière minute.

La scène est ponctuée d'éclairs de lumière jaune et violette qui zèbrent un ciel sombre.

Le fracas des flots empêche toute communication.

Soudain le premier mât se brise sous la force des vents et des vagues.

Le second ne tarde pas à suivre l'exemple.

Kutark, assommé par un hauban traître, pend rapidement sans connaissance à la barre.

L'occasion pour les joueurs de tenter d'autres actes héroïques. Des abîmes violettes s'ouvrent dans le ciel et l'on voit des objets et des êtres en tomber et chuter à quelques mètres à peine du Vieux Loup.

Soudain, c'est une véritable cascade d'eau qui s'ouvre au-dessus d'eux ; une épave ne tarde pas à suivre, provoquant des remous encore plus importants dans sa chute.

Les joueurs finiront par tomber d'épuisement (quelques jets de Constitution pondérés à -5), et se réveilleront au petit matin sur une mer d'huile. Le bateau n'est plus qu'une épave, mais une rapide inspection montrera qu'aucune voie d'eau ne s'est créée dans la coque... À moins qu'un meneur particulièrement retors ne tienne à garder ses joueurs éveillés en leur faisant colmater une voie d'eau et écopper la cale dès

leur réveil. Pour ajouter au pathétique de la situation on peut imaginer que certains des PNJs disparaissent dans la tempête, quitte à en retrouver quelques-uns plus tard sur la plage.

Rive gauche lumineuse

Les survivants s'attacheront alors aux tâches de survie : tendre des toiles pour garder l'eau de pluie, faire l'inventaire du peu de provisions qui restent sur le bateau (à fond de cale, à côté du tonnelet de tanemiel doré, on trouvera une caisse de poisson séché et un tonneau de raume intact), pêcher...

Au bout de quelques heures les joueurs commenceront à apercevoir une ligne de terre à l'avant gauche du bateau ; certainement le continent attendu. Encore une ou deux heures et on distinguera clairement la plage et une ligne de végétation.

Par contre, les courants semblent porter le navire parallèlement à la plage, il va donc falloir se résoudre à le quitter. Les joueurs voudront peut-être construire un radeau pour parcourir les quelques lieux qui les séparent du rivage. En tous les cas il vaudrait mieux qu'ils n'oublient pas le tonnelet de remède, au risque de devoir se remouiller plus tard pour le chercher. Une dizaine de points de tâche en Constitution/ Natation seront nécessaires pour atteindre la plage.

À terre c'est un spectacle peu commun qui attendra les personnages. À la lumière décroissante du soleil derrière l'horizon, des myriades de pales globes lumineux faiblissent doucement sur la plage. Les icarites, habitants des bois, viennent en effet y périr lorsqu'ils sentent leur fin proche.

Rien néanmoins que quelques gouttes de tanemiel doré ne sauraient arranger. À l'aide d'une paille de roseau les joueurs pourront passer leur soirée et la première partie de la nuit à traiter toutes ces petites lueurs anthropomorphiques. Il faudra à chaque fois réussir son jet de Rêve sous peine de voir les gouttes passer au travers de la lueur.

Les êtres ailés guéris voleront autour de leur sauveur entonnant de petites chansons qui résonneront et dans l'air du soir et dans la tête même des personnages, si bien qu'au milieu de la nuit, c'est sous une farandole de lampions vivants que les voyageurs finissent d'officier. Attirées par les chants et les lueurs, des icarites sains sortent des bois et se rendent sur la plage où ils sont eux aussi traités au tanemiel doré. Nul doute qu'à l'avenir les petits êtres apprendront à synthétiser eux-mêmes le miraculeux remède.

Épuisés par leurs aventures les PJs s'endorment, bercés par la voix entêtante et les douces lueurs des icarites.

La dernière goutte

Où les joueurs trouvent leurs récompenses

Par comparaison avec ses congénères, Loduloralotolo est un tout jeune dragon. Pour tout dire il s'agit même d'un embryon de dragon baignant dans sa bulle de placenta, ce en quoi les théories de Della Caveça et d'Inkauda n'étaient pas si loin de la vérité. Son très jeune âge explique la grande présence d'icarites dans son rêve. Mais le lien entre les icarites et le rêve du dragon est très fort et très ténu. Ainsi, le déclin trop rapide de cette population icarite dans son rêve aurait pour effet le vieillissement prématuré du dragoneau, et certainement son éveil.

En aidant les petits êtres à survivre, les personnages auront en outre préservé la naïveté enfantine du dragon. Bien que Loduloralotolo n'en ait pas vraiment conscience, à l'avenir, les dragons garderont un oeil bienveillant sur les actions des voyageurs. Concrètement, ceux-ci viennent de gagner un point de destiné.

De manière générale, ces dernières tribulations maritimes, outre le stress qu'elles auront généré, auront permis aux joueurs de gagner encore quelques points en Navigation, en Constitution et ou en Force.

Annexes : Les pré-tirés

Sont donnés ci-après 5 personnages pré-tirés pour la partie «promenade lacrymale» qui sera jouée lors du téléthon 2003 à Strasbourg. Un premier chapitre «Des pré-tirés», destiné au gardien, donnera des indications tant sur les pré-tirés que sur la manière de les introduire dans l'histoire. Le second chapitre, «Les pré-tirés», contient les cinq feuilles de personnages.

Des pré-tirés

Ce chapitre est destiné au Gardien des Rêves, il y trouvera des indications générales sur les pré-tirés ainsi que sur la manière de les présenter aux joueurs et de les introduire dans l'histoire. Il est recommandé au GR de commencer par lire les cinq fiches de pré-tirés avant de lire la suite de ce chapitre.

De la présentation des pré-tirés aux joueurs

Pour un déroulement du jeu plus intéressant, il vaudrait mieux que les renseignements personnels le restent. Il est donc recommandé de ne lire à voix haute que les profils et de laisser les joueurs faire leurs choix sur cette base. Quelques surprises les attendront sans doute, tant mieux ! Et puis il sera toujours possible d'en discuter individuellement par la suite.

Le cas particulier de Brunon

Brunon possède une tête de dragon :

Main verte : les jets en botanique sont décalés d'un niveau de réussite (une réussite normale devient une significative, etc.).

Brunon n'a jamais nagé. De fait, il a une peur panique de se retrouver en eaux profondes. Une surprise l'attend néanmoins, puisque le stress de ne savoir pas nager l'a tant fait cauchemarder qu'il en a appris la natation en rêvant. Si l'occasion se présente, il faudra remplacer l'* par un +4 dans cette compétence sur sa feuille de personnage.

Cette spécificité, ainsi que les autres déséquilibres du jeune homme, sont autant de marques de fabrique

de son état de haut rêvant, cela pourra servir à créer du jeu entre PJs ou même avec d'éventuels PNJs. En particulier, Hunmbert et Martheline sont tous deux convaincus de la haute rêvanterie de leur protégé mais tentent complaisamment de détourner l'attention des autres sur ce sujet.

Le cas particulier de Niram

Niram possède deux têtes de dragon :

Pied marin : Outre un décalage de réussite dans tous les jets de Navigation (i.e. une réussite normale compte pour une significative, etc.) l'individu n'est jamais soumis au mal de mer, même au plus fort de la tempête.

Gainavite : La proximité d'une déchirure rend le sujet malade comme un chien. Concrètement, pour chaque déchirure à moins de quelques kilomètres il lui faudra réussir un jet de point de rêve à -8 pour résister à des symptômes proches de ceux d'une intoxication alimentaire ou d'un mal de mer. En cas d'échec, comptez un malus de 2 à toutes les actions jusqu'à ce que la déchirure se soit éloignée.

Niram est supposé être obsédé par ce qui lui est arrivé, il y a deux ans, le moindre renseignement sur son mal ou la moindre mention de l'Erivan sera de nature à l'accaparer de manière exclusive. N'hésitez pas à en jouer pour l'intégrer dans l'histoire ou dans l'équipe. Hunmbert pourrait par exemple avoir croisé un voyageur ayant vogué sur l'Erivan cette fameuse nuit. Le marin lui aurait narré en détail autour d'un feu de camp ou dans une auberge de voyageur, le terrible passage de la déchirure. Ou peut-être Niram rencontrera-t-il carrément un autre survivant de la catastrophe sur l'oeil du dragon.

En tout état de cause, une discussion appuyée avec un Gainav pourra lui révéler que son mal n'est pas si loin de leur don... Ces démangeaisons dans les moustaches ? Serait-il malade du fait qu'étant imberbe il est obligé d'en ressentir les effets dans tout son corps ?

Genèse de la petite troupe

On aura compris que les personnages sont répartis dans deux groupes distincts. Le plus simple pour les réunir me semble de leur forcer la main par un artifice simple qui en plus permettra de débiter la partie par une rapide prise en main des personnages par les joueurs :

Dans un premier temps,

le GR débutera par la description de la sortie du gris rêve. Les personnages se découvrent sur un bateau, Niram, Brunon et Hunmbert en tant que marin, Martheline comme cuisinière du bord, et Anseline comme passagère. Après la description de l'environnement, le GR fera référence aux bribes de souvenirs que les personnages ont des dernières semaines, ainsi que de la période précédant l'embarquement.

Un «flash-back» narratif guidé par le GR

amènera alors les joueurs à revivre ces derniers instants avant de monter à bord.

Dans un premier temps les joueurs pourront trouver leurs marques au sein de leur groupe respectif en revivant les jours qui ont précédé leur arrivé au port.

Ensuite le GR pourra décrire l'arrivée au port, la manière dont ils ont appris le départ imminent du Colosse Eanonos pour l'île au nom intrigant d'«œil du dragon».

Les personnages se seront alors tous retrouvés devant le capitaine ou bien à la taverne où ils allaient passer la nuit avant l'embarquement. En tant que seuls passagers non réguliers, ils se seront naturellement rapprochés, l'occasion pour les personnages de discuter entre groupe.

Les présentations faites

Il sera temps de revenir au présent, quelques semaines de mer plus tard sur le pont du Colosse Eanonos.

Hunmbert de Dolgny

«Chevalier pourfendeur de groins»

Profil

Homme d'arme d'âge mûr. Ni austère, ni boute-en-train, il n'intervient que très rarement dans le groupe, mais c'est généralement sans appel, et toujours à bon escient.

Histoire

De son enfance de palefrenier, Hunmbert n'a gardé que peu de souvenirs. Bien avant sa majorité, il fut contraint de participer aux combats provoqués par un hiver à groins particulièrement redoutable. Sa destinée devait s'en trouver marquée, puisqu'une fois la campagne finie dans son pays, Hunmbert courrut les routes du rêve, proposant son savoir de chasseur de groins là où il pouvait être nécessaire. C'est ainsi qu'il y a deux ans, il rencontra Martheline qui s'ennuyait à mourir à jouer la cantinière dans une garnison de province. À l'aide de son fameux ragout, la dame n'eut aucun mal à convaincre Hunmbert de l'accepter comme compagne de route. Quelques semaines plus tard un troisième voyageur se joignait à la petite troupe. À 15 ans Brunon présentait déjà un curieux mélange de force et de maladresse. Paternité frustrée ou simple plaisir d'enseigner, Hunmbert prit le jeune homme sous son aile et résolut patiemment d'en faire son disciple. Depuis près d'un an Hunmbert nourrit quelques soupçons à l'égard de Brunon. Le jeune homme serait-il un haut rêvant ? Il l'a surpris plusieurs fois revenant chargé de légumes et de fruits d'endroits où lui-même n'avait rien trouvé... Une spécificité qui pourrait bien expliquer la bizarrerie de l'individu. Mais Hunmbert n'a aucun a priori sur les hauts-révants, bien qu'ayant dû en occire quelques uns sur sa route, il a aussi eu quelques compagnons de route hauts-révants poussés au voyage justement par leur état. En tout état de cause, mieux vaut ne pas alerter la brave Martheline ; qui sait ce que les braves gens sont susceptibles de penser des hauts-révants ?

Depuis bientôt 20 ans qu'il arpente les chemins du rêve Hunmbert commence à ressentir le besoin de se fixer. Cette dernière année il s'est même surpris plusieurs fois à soupirer après un bon feu dans l'âtre et une femme pour s'occuper de lui. Il a même sérieusement étudié la possibilité de se mettre en ménage avec Martheline et d'ouvrir une auberge de voyageurs...

Hunmbert n'en a bien entendu pas encore discuté avec la dame, il tient d'abord à être certain de son intérêt, et pour elle et pour son projet d'auberge.

Bien que riche d'une certaine expérience, il n'est pas pour autant dispensateur de sagesse et de morale. Ancien meneur d'homme il sait néanmoins s'imposer lorsqu'il pense que le bien du groupe ou sa cohésion sont menacés.

Caractéristiques

42 ans, 1,64 m

Taille 9 Apparence 12 Constitution 15
Force 15 Agilité 15 Dextérité 9 Vue 9 Ouïe
11 Odorat-goût 10 Volonté 13 Intellect 11
Empathie 10 Rêve 10 Chance 11

Mêlée 15 Tir 9 Lancer 12 Dérobée 13 Vie
12 Endurance 24 S.Const 5 Sust 2

Armes d'hast +5 Bouclier +4 Corps à
corps +3 Dague +4 Épée 1 main +7 Épée
2 mains +2 Esquive +5

Bricolage +4 Course +2 Cuisine +2
Escalade +2 Séduction +1 Vigilance +6

Survie cité +3 Survie extérieur +5 Survie
desert +4 Survie forêt: +4

Acrobatie +2 Jeu +1

Écriture +3 Légende +3 Culture grouine
+6

NB: chaque personne qui entendra le nom
d'»Hunmbert le pourfendeur de groin»
pourra tenter un jet d'Intellect/ Légende à
-4 pour tenter de le reconnaître.

Équipement

Un bouclier de bois

deux épées courtes

une cotte de maille

un couteau

des couverts en métal

une lanterne

une couverture de laine

vêtements de lin

Martheline Dubosquay

Profil

Un main de velours sous un gant de fer. Femme à poigne mais au grand coeur, Martheline compense sa petite taille par une activité débordante et un sens inné de la débrouillardise. Toujours enjouée, elle sait se rendre utile, voire indispensable au quotidien comme dans les coups durs.

Histoire

Fille aînée d'un herboriste de Ventose, elle dut très vite apprendre à aider son père pour subvenir aux besoins de ses huit soeurs, la mère étant partie chercher un mari qui puisse enfin lui donner un fils. Matheline sut très vite tenir la maison et la boutique. Elle put aussi rapidement discerner les plantes et aider son père tant à les cueillir qu'à les préparer.

Son père s'étant remis en ménage, elle quitta la maison pour cause de mésentente avec sa belle-mère, et entrepris d'exercer plusieurs métiers. Elle passa ainsi quelques années dans la boutique d'un joaillier, puis dans celle d'un marchand de tissus.

Alors qu'elle s'encroûtait comme cantinière dans une garnison de province, elle fit la connaissance d'un homme d'arme de renommée, Hunmbert le pourfendeur de groins. Après quelques discussions avec lui, Martheline se résolut à quitter sa garnison pour sauter le pas et embrasser le costume du voyageur. C'était il y a deux ans. En cours de route, les deux voyageurs rencontrèrent un jeune homme aventureux qui comme Martheline avait cédé à l'appel du voyage. À 15 ans, Brunon était déjà fort robuste, mais bien maladroit. Une maladresse qui ne s'est pas beaucoup estompée avec l'âge, alors que Brunon devenait de plus en plus fort et profitait de l'expérience d'Hunmbert. Martheline conçut une affection particulière pour l'étrange garçon, et le couva de ses bons soins, tout en lui inculquant les bonnes manières. Depuis quelques temps cependant Martheline suspectait Brunon d'être un haut rêvant. Ses doutes se trouvèrent confortés lorsqu'elle le surprit s'acquittant de sa corvée d'eau en remplissant un seau de branchages plutôt que de se rendre au ruisseau lointain. Et le pire c'est qu'à son retour au campement, le seau était plein d'eau... L'accorte Martheline ne prête guère d'importance à la chose, au contraire, elle se sent d'autant plus en devoir de protéger le garçon. En particulier, elle s'attache à ce qu'Hunmbert ne découvre pas la vérité. Après tout, un homme d'armes, qui sait comment il prendrait la chose ?

La vie de voyageur n'est certes pas facile tous les jours, mais au moins elle est intéressante, et là, pour s'occuper, Martheline a de quoi faire. Pensez, avec ces deux estomacs à contenter, toutes ces chemises à rapiécer, ces horions à panser. Mais que de satisfactions. Ah, non, vraiment, rien ne vaut la vie de voyageur ! Car ce qui intéresse vraiment Martheline,

c'est de se sentir indispensable et d'avoir toujours à s'occuper. Comme on le lui a dit autrefois : le jour où elle restera assise plus d'une seconde, c'est qu'elle sera morte. Martheline se fait aussi bien souvent la championne des causes perdues, et comme pour toute chose, elle y met toute son énergie.

Caractéristiques

38 ans, 1,45 m
 Taille 7 Apparence 10 Constitution 15
 Force 8 Agilité 7 Dextérité 15 Vue 13 Ouïe 6
 Odorat-goût 15 Volonté 13 Intellect 14
 Empathie 15 Rêve 9 Chance 13
 Mêlée 7 Tir 14 Lancer 11 Dérobée 10 Vie 11
 Endurance 24 S.Const 3 Sust 2 +dom -1
 Bricolage +2 Cuisine +4 Discrétion +1
 Vigilance +2
 Comédie +3 Commerce +3 Maçonnerie -2
 Survie cité +3 Survie extérieur +3 Survie marais +1
 Survie forêt +1
 Chirurgie +3 Natation 0 Orfèvrerie 0
 Alchimie -4 Botanique +3 Écriture +2
 Médecine -1 Légende -4 Zoologie +2

Équipement

Un livre de recettes
 Une paire de lorgnons pour voir de loin (+2 en Vue, uniquement pour elle)
 Une paire de lorgnons pour voir de près (+2 en Vue, uniquement pour elle)
 Une robe de cantinière
 Deux tabliers de lin
 Un chaudron de cuivre
 Une écuelle
 herbes de soin
 du fil et des aiguilles
 deux gemmes orangées d'excellente qualité (pur. 3 tai. 3 et 4)

Brunon

Profil

L'énigme de l'armoire à glace bancaire ! Si pour un grand nombre de tâches Brunon semble pourvu de coudes gauches à toutes ses articulations, il révèle des talents extraordinairement développés dans certaines réalisations. Le coeur sur la main, sans une once de méchanceté, un colosse crédule et curieux qui n'a pas fini de s'étonner et d'étonner les autres.

Histoire

À sa naissance, Brunon était un bébé chétif aux pieds démesurés. Il s'est rapidement développé en longueur puis en largeur si bien que ses pieds semblent maintenant tout ce qu'il y a de plus proportionnés. Sa taille remarquable associée à une force peu commune l'a toujours mis à l'abri des quolibets que sa naïveté et sa maladresse n'auraient pas manqués de lui attirer.

Cassant nombre de cruches, pots, et autres ustensiles, Brunon n'en était pas pour autant un bon à rien. Autant il savait se montrer maladroit pour certaines choses, autant il se montrait incroyablement compétent pour d'autres. Pour les tâches du jardin par exemple, il montra dès l'âge de 6 ans une compétence inexplicable. On eut pu parler de «main verte» devant ces courges de 2 m de diamètre et ces petits pois prolifiques, mais on était plus inquiet devant les connaissances théoriques du jeune garçon. Des connaissances qui dépassaient de loin tout ce qu'on aurait pu lui enseigner au village. Le premier réflexe des parents fut alors de tenter de nier les dons de leur enfant et de les masquer aux autres villageois. C'est ainsi que Brunon comprit qu'il n'était pas comme les autres. Lorsqu'il eut quinze ans la situation se dégrada après qu'il eut proposé à une jeune villageoise dont il était épris de faire un tour en barque sur le lac. Sa barque transparente provoqua l'effroi de la jeune fille qui s'enfuit en criant au haut rêvant. Brunon n'eut d'autre solution que de faire, maladroitement, son baluchon et de prendre la route. Après quelques jours d'errance il rencontra Martheline et Humbert qui l'acceptèrent dans leur groupe. Brunon trouva là un second père et une seconde mère. Le premier lui enseigna le métier des armes et ses préceptes moraux, la seconde le bon sens quotidien et les deux déployant des trésors de patience et de gentillesse à son égard, une attitude à laquelle le jeune homme n'était pas habitué. Pour autant il ne baissa pas la garde, son expérience au village l'ayant rendu méfiant, il ne dévoila pas son état de haut rêvant et fit toujours attention lorsqu'il avait recours à ses dons pour se soustraire à une corvée (par exemple, remplir un sceau avec du bois est plus simple que de faire des kilomètres pour trouver une source d'eau potable) ou simplement par désœuvrement.

Brunon est un jeune homme sensible, une histoire un peu triste a le don de lui tirer les larmes. À l'inverse, il s'esclaffe volontiers lorsqu'il est joyeux. Sans

grande volonté, il est prêt à suivre qui veut de lui et lui montre un tantinet d'intérêt, pour peu qu'on ne fasse pas montre de méchanceté ; car s'il est une chose que Brunon ne supporte pas et qui peut le mettre hors de lui, c'est bien la méchanceté.

Caractéristiques

17 ans

Taille 15 Apparence 11 Constitution 9
Force 15 Agilité 10 Dextérité 7 Vue 14 Ouïe
11 Odorat-goût 7 Volonté 9 Intellect 11
Empathie 14 Rêve 15 Chance 13

Mêlée 12 Tir 10 Lancer 12 Dérobée 8 Vie
12 Endurance 24 S.Const 3 Sust 4 +dom
+2

Corps à corps +2 Dague 0 Épée 1 main 0
Esquive +2

Course +4 Escalade +4 Saut +5

Survie cité -4 Survie extérieur 0

Acrobatie +5 Natation *

Astrologie +4 Botanique +4 Écriture -3

Légende +4

Oniros +5

(*) Brunon n'a jamais appris à nager.

Sorts

barque de rêve (lac) R-8 r1+

brouillard (forêt) R-3 r1+

croissance végétale (forêt) R-6 r5

transmutation élémentale du bois en eau
(sanctuaire) R-6 r4

Brunon n'a aucun sort en réserve, son
demi-rêve est en E7.

Équipement

Une canne à pêche

Anceline Benouchet

Profil

Belle comme le jour, noble, artiste, joueuse, énervante mais attachante pour ceux qui la connaissent bien.

Histoire

Originaire de la ville de Miark, la famille Benouchet est bien connue à Zophale où elle a établi un commerce de gemmes. Sa renommée de tailleur de pierre valut même à Salmonel Benouchet, le trisaïeul, d'être anobli. Depuis lors le titre de chevalier de la larme d'Ashani est transmis, de père en fils.

La jeune Anceline avait donc un bel avenir tout tracé dans le commerce familial, d'autant qu'elle montrait des prédispositions pour la joaillerie. Mais comme c'est souvent le cas des jeunes personnes trop bien pourvues de naissance, Anceline faisait montre d'un caractère détestable et arrogant, et passait trop de temps en futilités au goût de ses parents. Se dispersant en activités artistiques ou pire, au jeu, la jeune fille en était venue à délaisser l'activité première de la famille. Pour remédier à cela son père lui «offrit» la possibilité de s'ouvrir au monde avant de revenir prendre la succession familiale. Sur les recommandations de son père, Anceline partit donc pour un petit voyage qui devait la mener à Miark, berceau de ses origines. En chemin la caravane fut attaquée par des brigands, et elle trouva son salut dans la fuite. Perdue et affamée, elle erra quelques jours dans la forêt hostile avant de rencontrer un autre voyageur perdu, Niram. La joie de n'être plus seule fit oublier à Anceline le côté bourru et la basse extraction de son compagnon, d'autant plus que Niram s'avérait particulièrement débrouillard. Au cours des deux années qui suivirent, les deux compères traversèrent quatre déchirures et devinrent de vrais voyageurs. Anceline perdit beaucoup de sa morgue, mais il lui arrive encore souvent de faire valoir son titre ou de se mettre en avant, surtout sur les sujets qui lui tiennent à coeur, comme l'art ou la joaillerie. Le démon du jeu ne l'a en outre pas totalement quitté, et bien que cela l'ait mis plus d'une fois dans une mauvaise posture d'où Niram dut la sortir, elle a bien du mal à refuser une partie de quelque jeu que ce soit ou pire : un pari.

De nature impatiente et intransigeante, Anceline a du mal à accepter la médiocrité ou du moins ce qu'elle considère comme telle. Ces quelques années de voyage avec Niram lui ont cependant permis d'ouvrir les yeux sur bon nombre de choses et de mettre un peu d'eau dans son vin. Si elle peut être cinglante, parfois même brutale, lorsqu'elle se sent dans son droit, elle regrette systématiquement ses moments d'humeur, surtout lorsque c'est un proche qui en a fait les frais.

Si la rouerie et la coquinerie sont pour elle une seconde nature, elle a des accents de Robin des bois, et ne s'attaquera jamais à plus faible qu'elle. Elle pourrait même mettre ses atouts en valeur pour une juste cause sans que cela ne lui rapporte rien.

Caractéristiques

24 ans, 1,62 m

Taille 12 Apparence 15 Constitution 9
Force 9 Agilité 15 Dextérité 11 Vue 13
Ouïe 14 Odorat-goût 11 Volonté 11
Intellect 12 Empathie 10 Rêve 7 Chance 14

Mêlée 12 Tir 12 Lancer 10 Dérobée 12 Vie 10
Endurance 21 S.Const 3 Sust 3

Épée 1 main +3 Arc +5 Esquive 0
Chant +4 Danse +4 Dessin +2 Discrétion +2
Séduction +4 Vigilance 0

Comédie +4 (pour dire la «vérité») Équitation +3
Musique +2 Survie cité 0 Survie extérieure -4

Acrobatie 0 Jeu 6 Orfèvrerie 0

Écriture 3

Équipement

Des habits de bonne étoffe ainsi que quelques dentelles et froufrous qu'elle ne met plus qu'en ville. La plupart de son matériel est orné de ses initiales en lettres dorées.

Un sac de voyage contenant un peu de nourriture

Une gemme montée en amulette

Deux gemmes (pureté 5 taille 6)

«Couleurs Des Goûts - petit précis de haute cuisine» par Busper de Saucerie, diff -2 10 points de tâche pour 10 points d'exp en cuisine, min +3 en cuisine, max +10 en cuisine. Anceline n'entend rien à cet ouvrage, elle sait simplement que c'est une référence, et elle le cite volontiers pour briller en société.

Niram

Profil

Marin imberbe, géant placide, curieux, simple et naturel.

Histoire

Né en mer, Niram est pêcheur depuis sa plus tendre enfance. Ayant fugué à l'âge de quinze ans pour s'engager comme mousse à bord d'un trois mâts, le dur labeur n'a jamais entamé son enthousiasme et sa curiosité naturelle pour les nouveaux pays. Les qualités de marin de Niram ne faisaient aucun doute, il n'a d'ailleurs jamais connu le mal de mer à part cette fois-là... Il y a de cela deux ans, au cours d'une tempête nocturne qui secoua le bateau comme jamais, malade pour la première fois de sa vie, il était resté en cale alors que tous les autres étaient à la manoeuvre sur le pont. Niram devait se réveiller le lendemain, frais et dispos et découvrir avec surprise que le navire était posé de guingois à la cime d'arbres gigantesque... À sa connaissance, Niram est le seul rescapé de la catastrophe de l'Erivan.

Ne connaissant pas l'abattement, le jeune homme descendit de son arbre et suivit un chemin qu'il avait repéré de la hune. Dans la soirée même il rencontra Anceline, une jeune femme fort belle, dont la caravane avait été attaquée trois jours plus tôt.

Le caractère particulier et compliqué d'Anceline est toujours un sujet d'étonnement pour Niram. De même, il fut étonné par ce qu'il prenait pour de la maladresse chez son amie : le fait, par exemple, qu'elle ne sache pas poser des collets ou préparer un lapin. Anceline était en effet la première réelle citadine que Niram rencontrait.

Au fil du temps les deux jeunes gens ont appris à s'apprécier. Niram s'occupe de la nourriture et plus globalement de toute l'intendance, mais son rôle de protecteur et de nourricier ne lui donne pas pour autant l'ascendant sur sa compagne de route. En effet, lorsqu'ils sont en ville, Anceline sait souvent trouver des biais bien utiles. Et puis elle présente bien. En outre, à son contact Niram a été sensibilisé à certaines marques de beautés et d'intérêt qu'il ne connaissait pas. En particulier, Anceline a commencé à lui enseigner la lecture ainsi qu'à jouer de la flûte.

Depuis deux ans Niram n'a pas revu la mer, et il appréhende beaucoup ce retour à la marine. Il se rendra compte qu'à peine le pied sur le pont d'un bateau, ses réflexes lui reviendront. Il ne pourra cependant pas s'empêcher de s'observer en permanence, à l'affût du moindre malaise. C'est que le drame de l'Erivan est encore profondément ancré en lui. Cette tragédie le tracasse tellement qu'il serait prêt à tout pour avoir des renseignements sur ce qui s'est passé cette nuit-là et sur le mal qui l'a rongé.

Caractéristiques

22 ans, 1,89 m

Taille 14 Apparence 10 Constitution 14
Force 14 Agilité 12 Dextérité 13 Vue 13
Oùie 8 Odorat-goût 7 Volonté 10 Intellect
12 Empathie 10 Rêve 15 Chance 8
Mêlée 13 Tir 13 Lancer 13 Dérobée 9 Vie
14 Endurance 28 S.Const 4 Sust 4 +dom
+2

Dague +3 Esquive +2

Bricolage +4 Course +3 Discrétion 0
Escalade +2 Saut +4 Vigilance 0

Maçonnerie -2 Musique -1 Survie cité 0
Survie extérieur +3 Survie forêt +2

Natation +3 Navigation +4

Écriture -6 Zoologie -6

Équipement

une flûte en bois précieux, offerte par Ancel.

deux couteaux de marin

sac de toile

oultre de 2l



- A. Les hauts quartiers
- B. Les quartiers médians
- C. Les quartiers commerçants
- D. Bas quartiers

Le grand phare

- a. Palais
- b. Quartier Gainav
- c. Administration
- d. Caserne



Don des Dragons

Secret de famille

pour Shadowrun

un scénario de Kevin Deconinck



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

L'histoire



Merci à Audrey pour son aide.

M. Stefan Anderson travaille depuis toujours chez **Ares Macrotechnologie**. Depuis 3 ans, il a été envoyé sur un projet chez **Shibuki Inc.** Pour cette mission longue durée, il a dû déménager avec toute sa famille à Boston. La famille est celle d'un cadre moyen assez normal vu de l'extérieur.

Elle est constituée de **Stefan**, 42 ans, sa femme **Samantha**, 44 ans, son fils **Jake**, 15 ans, et sa fille **Gail**, 12 ans. Mais le passé de la famille et ses membres, est assez incongru...

Shibuki Inc. est une corporation qui a été montée par un ancien employé d'**Ares**. Son président, comme tout président de corporation, est ambitieux et opportuniste.

C'est une petite corporation et elle compense donc cette faiblesse par la ruse et des employés compétents.

Ils ont une opportunité depuis 2 ans en la personne de **Gail Anderson**, mais non concrétisée...

Gail est une métahumaine de race très particulière et très rare. Pour l'instant, il en existait deux cas répertoriés. Il y a 2 ans donc, le médecin de famille des **Anderson** chez **Shibuki Inc.** remarque des particularités chez **Gail**, en début de puberté. L'efficacité et le zèle des employés de **Shibuki** permettent au directeur d'apprendre au bout de quelques mois que **Gail Anderson** est en passe de devenir une **Fée**. Sous le prétexte d'une maladie bénigne nécessitant une opération, des tests sont faits sur la petite fille confirmant *a priori* un début de gobelinisation. En fait celle-ci facilite beaucoup la tâche des médecins et des chercheurs de **Shibuki**, car par sa faute **Gail** est souvent malade. Mais dans l'euphorie, la direction a oublié un petit détail d'importance, **M. Anderson** est en fin de mission et doit bientôt repartir pour **Ares**.

Shibuki Inc., pour garder la fille, doit pouvoir garder le père. Ils prolongent de quelques mois le travail de **M. Anderson**, et mettent en place un nouveau projet afin qu'ils puissent demander à **Ares** de pouvoir le garder.

C'est assez simple en fin de compte... mais la compétence des employés de **Shibuki**, la paranoïa d'une corporation comme **Ares** et l'intérêt de la **Saeder-Krupp** pour **Shibuki** enveniment terriblement la situation. Nous sommes en mai 2055.

1. L'histoire des Anderson

Dans son comportement, la famille **Anderson** est une famille de cadre de corporation classique, mais son passé est assez mouvementé, tout du moins avant la naissance des enfants.

M. William Anderson a eu deux fils, **Harvey** et **Stefan**. Il a dû les élever seul après la mort de leur mère en 2022, ils avaient alors 11 ans et 9 ans. À l'époque, le monde est en pleine crise métahumaine. La mort de sa

femme est toujours restée floue, mais le vieux est resté sur l'idée que ce sont des orcs ou même des nains les responsables...

Les fils **Anderson** se trouvent être des enfants plutôt doués, et en 2029, **William Anderson** compte bien faire rentrer ses fils dans une corporation, le seul lieu stable dans ce monde ravagé. Mais **Harvey** rejoint les Ombres... et disparaît plusieurs années.

Il a rejoint un groupe de runners, les **Ogres Blancs** en 2032. Il y rencontre deux personnes importantes : le shaman loup **Argawaen**, et la street samouraï **Déméter**.

Argawaen est l'elfe fondateur du groupe, il a 28 ans et **Déméter** est son lieutenant ; elle a alors 20 ans. **Déméter** se lie rapidement d'amitié avec **Harvey** alias **Sphinx**, car ils sont du même âge. Une amitié qui devient au bout de quelques temps une attirance.

Sphinx n'est pas non plus indifférent au charme de la jeune fille aux cheveux couleur de blé. Mais chacun garde ses sentiments cachés. Surtout **Déméter** qui, ayant toujours vécu dans les Ombres, runnant depuis l'âge de 16 ans et voyant trop de gens auxquels elle tient disparaître, se refuse à aimer plus que de raison. Il ne lui reste qu'une sœur, **Hilda Cornell**.

La vie des **Ogres Blancs** suit son cours, d'échecs et de succès jusqu'en octobre 2037. C'est dans un couloir de la **Mitsuama**, baignant dans le sang de **Sphinx** qu'ils s'avouent leur amour.

En décembre, **Argawaen** annonce la mort de **Harvey** à son père et à son frère.

Stefan Anderson est alors un brillant ingénieur chez **Ares** corporation depuis 3 ans. Il y a trouvé également un poste de sécurité pour son père. Après l'enterrement, **Argawaen** rejoint seul les **Ogres Blancs**.

Déméter reste quelques temps avec **William** sur sa demande. La vie de **Déméter** et de son fils défunt ne le laisse pas indifférent : Elle ne le rend que plus fier de son fils et rend la jeune femme que plus sympathique. Elle rencontre parfois Stefan lors d'un repas. Venant au début accompagné de sa dernière conquête au repas de famille, Stefan finit par inviter lui-même la jeune **Samantha Cornell** plusieurs fois.

Depuis quelques mois déjà, elle a peur de rejoindre les Ombres. Elle annonce à **Argawaen** ses intentions et lui demande par les relations des **Ogres Blancs** de lui créer une identité correcte. Elle se rend compte quelle a raté sa chance avec **Harvey**. Les avances de son frère sont une chance qu'elle ne peut pas rater...

En août 2038, **Samantha Cornell** devient **Samantha Anderson**. Elle donne naissance à **Jake** en juillet 2039. **Samantha** demandera à **Argawaen** de devenir son parrain. Il sera aussi celui de **Gail**...

Samantha travaille maintenant comme fleuriste dans un magasin de l'enceinte corporatiste de **Shibuki Inc.**

2. Shibuki Inc.

C'est une corporation créée par un ancien dirigeant d'**Ares**, mais c'est plus une corporation associée qu'une véritable filiale d'**Ares**. Les relations restent donc assez tendues. Le PDG de **Shibuki**, **M. Bergson**, a ainsi gagné un peu plus la confiance d'**Ares** en acceptant de faire travailler **M. Anderson** dans leurs laboratoires de recherches. Malgré tout, ils font une recherche sur la famille et découvrent, avec beaucoup de chance, l'ancienne vie de **Samantha Anderson**. **M. Bergson** se rend compte qu'il n'a rien à craindre d'une mère de 2 enfants qui n'a pas fait d'histoire depuis 12 ans chez **Ares**. La surveillance est donc faible. Depuis 2 ans, **M. Bergson** se réjouit d'avoir pris la bonne décision. L'existence de **Gail** est une aubaine pour une corporation quelle qu'elle soit.

Elle a 2 personnages importants :

- **Yko Shinozuka**, la responsable des affaires extérieures. Elle est cybernétisée d'une manière que l'on pourrait décrire comme un peu excessive, mais c'est cela qui fait son charme... glacé. Elle est incorruptible.

- **Wong Shinozuka**, le pilier de la sécurité dans la matrice de **Shibuki Inc.** Un Otaku cybernétique de 10 ans, le meilleur decker de la corpo. C'est le frère de **Yko**, il est donc incorruptible (c'est de famille). Il aime la glace à la pistache.

3. Les Fées

L'existence des **fées** en tant que métahumain n'est connue que par un nombre limité de corporations ou de groupements. Seuls ceux qui ont eu affaire avec les **dragons** peuvent avoir entendu des rumeurs sur ces étranges créatures.

Une **fée** aurait une certaine influence sur les liens magiques qui tissent la Terre Mère. Elle absorbe parfois toute magie dans un large secteur et l'utilise parfois de façon inconsciente et transformant l'endroit en un lieu féerique.

Mais son plus grand et terrible pouvoir, c'est que les **dragons** sont attirés par elle, et elle peut les influencer.

Comme il a été signalé, 2 cas ont été répertoriés :

La première est morte suite à de trop longues expériences menées sur elle par une mégacorporation (sauf **Ares**). C'est par ce chemin que **Shibuki** a pu découvrir ce qu'était **Gail**.

La deuxième a été éliminée par un vieux **dragon oriental** qui refusa de se laisser influencer par sa **fée**. Peut-être était-il assez vieux pour rester sain d'esprit... C'est cette histoire qui circule parmi les **dragons**.

Pourquoi ces créatures sont-elles aussi rares ? Peut-être une régulation de la Terre Mère elle-même. Un trop grand nombre de **fées** dérèglerait les champs magiques...

4. Saeder-Krupp

Cette corporation est dirigée par **Lofwyr**, un **dragon occidental** d'Allemagne.

À savoir que les **dragons** peuvent avoir une apparence humaine s'ils le désirent (une sorte d'illusion si je ne me trompe pas). La plupart du temps il prend l'apparence et la place de son second, **M. Enterich**.

Il a rendu visite à l'une de ses filiales (pour une raison quelconque), **Maser Industrial Electronics** (la **MIE**) à Boston.

Depuis, il s'y est rendu plusieurs fois depuis 5 mois, sans véritables raisons... Lui-même ne sait pas pourquoi, et personne n'ose lui poser la question, surtout en voyant son air un peu embarrassé. De toute façon, c'est lui le patron. Le pouvoir d'attraction de **Gail** commence à faire son effet depuis quelques mois déjà.

Une personne est toujours inquiète, **M. Schneider**, le PDG de la **MIE**. Il se demande pourquoi le PDG de la grande mégacorp vient lui rendre visite aussi souvent, surtout que **M. Enterich** reste bien silencieux sur le sujet.

Depuis 1 mois, **Lofwyr** pense que ce qui le trouble semble venir de cette petite corporation du nom de **Shibuki Inc.**

5. Ares Macrotechnologie

Ares n'a qu'une seule filiale à Boston, c'est la **Cerebrotech**. C'est là que **M. DeVore** a installé son QG depuis que la corporation a des doutes sur la **Shibuki**. La **Cerebrotech** n'est pas une corporation ultra protégée, et la plus grosse force de frappe reste le groupe commandé par **DeVore**.

DeVore est une personne assez paranoïaque, impatiente et bornée. Voyant les deckers d'**Ares** et de **Cerebrotech** s'écraser contre les défenses de la **Shibuki**, il a rapidement engagé un groupe de runners pour une extraction de **M. Anderson**. Il a demandé quelques renforts depuis qu'il a appris que le numéro 2 de la **Saeder-Krupp** a été vu à Boston. Il flaire quelque chose de très mauvais...

6. Tristana

Tristana est le groupe de runners employé par **M. DeVore**. Il se compose de 3 personnes, car ils ont laissé leur magicien et chef à l'hôpital après leur dernière mission. **Tristana** au complet :

- le magicien **Tristan** (humain - le chef)
- l'interfacée **SkyDoll** (humaine)
- la force de frappe **DeadlyAxe** (orc - frère)
- la decker **Scarlett** (orc - sœur)

C'est **Scarlett** qui a mis **Tristana** sur le coup. Une petite mission tranquille à Boston, sa ville natale et celle de son frère. Mais la mission semble moins

facile que prévu. Le réseau matriciel de la **Shibuki** est un labyrinthe pour **Scarlett**. À l'intérieur, un certain **Wong** lui conseille de retourner d'où elle vient après lui avoir demandé si elle aimait la glace à la pistache. Elle prend la décision d'envoyer **SkyDoll** (la seule qui passera inaperçue à l'intérieur de l'enceinte résidentiel de la **Shibuki Inc.**). Pendant plusieurs jours, **SkyDoll** reste en planque avec du matériel d'écoute. Le lendemain, **M. Anderson** veut déjeuner avec son fils dans un restaurant à l'extérieur. **Tristana** saute sur l'occasion...

7. L'enceinte corporatiste

Elle est fractionnée au niveau de Boston. Le lieu de résidence des **Anderson** et les locaux de la **Shibuki** se trouvent au nord de Charles River, entre Cambridge et Harvard. Les grandes corpos ont leur propre enceinte, à l'extérieur de Boston, comme Salem ou Bedford, mais des plus petites comme la **Shibuki**, la partage avec d'autres et restent plus au centre. Ce qui veut dire qu'en dehors de leurs locaux, la sécurité est partagée. *Pour le jeu, la Shibuki ne peut pas tracer tous les faits et gestes des PJs, et doivent rester assez discrets.*

Mais elle est en grande partie gérée par **Knight Errant**.

À côté, se trouve le **MIT&T** (Massachusetts Institute of Technology and Taumathurgie). Nombreuse présence de magie et d'esprit.

8. La situation

8 mai 2055 – 12h32

Stefan et son fils sont au restaurant. **Jake** reçoit un coup de fil d'un copain. Il en prend excuse pour sortir et s'allumer une cigarette. À la table derrière eux, une femme étrange se retourne et demande gentiment à **Stefan** de la suivre à l'extérieur sans faire d'histoire. À l'extérieur, une camionnette déboule et s'arrête devant le restaurant. La porte latérale s'ouvre, un orc armé en sort. **Jake** voit son père entraîné dans le véhicule. **Stefan** reste calme, dans une corpo, l'extraction est une situation à laquelle on est préparé. Ce qui n'est pas le cas de **Jake**... Il s'approche vivement mais **DeadlyAxe** repousse le jeune homme sur le trottoir. Cela ne l'empêche pas de poursuivre la camionnette avec un « 2 roues » quelconque :

SkyDoll : « Je crois qu'on nous suit les amis ! C'est le gamin... »

DeadlyAxe : « Va pas nous faire chier longtemps le morveux... Elle a duré trop longtemps cette foutue mission ! » Il arme son Viper et ouvre la porte arrière.

Scarlett : « Arrête ! C'est juste un gosse, Sky va le semer en moins de deux ! »

DeadlyAxe : « Fait pas chier. Arrête de te prendre pour le chef ! » Il balance

quelques rafales et le gamin finit dans les poubelles.
Fin d'extraction.

sœur ! Le vieux **Will** n'a jamais su y faire avec **Gail** de toute façon !

10. Les joueurs

8 mai 2055 – 13h12

On toque chez **Alison Shires**, un doc des rues du North End. Deux types entrent avec le corps d'un gamin :

Homme : « Salut Lise, on t'amène un patient. Il a pris une balle de Viper à mon avis, son scooter en est truffé... Un gosse de riche. Si tu retrouves ses parents, tu te feras un peu de fric. T'en as pas marre de soigner des fauchés... »

Alison : « Occupe-toi de tes affaires. Rappelle-moi qui t'a installé ton matos ? Allongez-le... Mmmh beau gosse en plus. Aller dégagez maintenant ! »

Homme : « Ok poupée, on y va... On s'est déjà servi pour le transport... Tchao ! »

8 mai 2055 – 18h00

On informe à Mme Anderson que son mari et son fils ont disparu. Elle parle du déjeuner au restaurant. L'enquête est menée par la corpo. Samantha appelle son beau-père. Il arrivera de Toronto, où il a pris sa retraite, rapidement.

M. Bergson a été mis au courant. Il n'est pas content. D'après les infos du restaurant, cela ressemble trop à une extraction. Ils sont donc dans le collimateur d'Ares d'après lui...

Le projet **Faeries** est en danger.

8 mai 2055 – 23h10

William Anderson arrive chez son fils. **Samantha** lui explique la situation. Elle a assez fait d'extraction pour que ça lui vienne à l'esprit... Stefan lui aurait caché quelque chose sur son travail ? Elle tente de joindre son vieil ami **Argawaen** sans succès.

9 mai 2055 – 8h30

Des agents de la **Shibuki** veulent emmener la famille en sécurité, surtout **Gail**. **Samantha** refuse de stresser sa fille, qui a de nouveau de la fièvre (la transformation approche). Par contre elle veut voir la sécurité. Quelques minutes plus tard elle les accompagne voir **Miss Shinozuka**.

Gail se retrouve seule avec son Papy.

9 mai 2055 – 18h00

Toujours pas de nouvelles... et maman ne revient pas. Quelques heures plus tôt, pour se rassurer, **Gail** a appelé sa tante **Hilda**. **Miss Cornell** prend le premier avion pour Boston, elle arrivera dans 7 heures. Sa nièce a des problèmes, et **Samantha** n'appelle même pas sa

William Anderson

Hilda Cornell

Jake Anderson

Gail Anderson

Argawaen

(Alison Shires) s'il faut un 6ème joueur.

9 mai 2055 – 21h30

Dans l'avion, **Hilda** s'est mise en méditation et sa forme éthérale voyage rapidement jusqu'à Boston. Elle apparaît dans la chambre de la petite **Gail**.

William reçoit un coup de fil de **Jake**. Il est à l'extérieur avec **Miss Shires**. D'après elle, son père a été enlevé par un groupe appelé **Tristana**.

On entend des bruits à l'extérieur. Soudain on ouvre la porte : un jeune elfe aux habits bigarrés tenant un agent de la **Shibuki** assommé par le col apparaît dans l'encadrement.

Argawaen : « Bon sang ! Qu'est-ce qui se passe ici ? On vient faire une visite surprise à ses filleuls et on voit la résidence entourée d'agents corporatistes ! »

Jake : « Papy, c'est pas tonton Argawaen que j'entends ? »

Une Gail un peu pâlotte entre dans le salon attirée par le bruit. Une forme féminine lumineuse à son côté.

Gail : « Oncle Argawaen ! »

Hilda : « Le loup a senti que l'on avait besoin de lui on dirait... Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? »

À part **Hilda** qui a été appelée par sa nièce inquiète, personne n'est vraiment équipé pour la suite des événements. **Argawaen** reste un **runner**, il a son minimum vital. L'agent corporatiste porte son équipement standard, ce qui peut déjà aider un peu. Pour ce qui est de l'argent, il ne faut pas oublier que c'est une famille corporatiste... Par contre ce sont les parents qui y ont accès...

Le scénario n'est pas linéaire. Le but des PJs est de retrouver M. et Mme Anderson et peut-être de découvrir le pourquoi du comment. Pour cela, ils peuvent y arriver de plusieurs manières et certains événements seront la conséquence des faits et gestes des PJs. Voilà pourquoi la suite n'est qu'une liste de possibilités.

Ce qui est sûr :

9 mai 2055 – 22h00

L'absence du garde sera remarquée si les PJs n'ont rien fait.

10 mai 2055 – 00h50

Hilda sera réveillée de sa méditation par une hôtesse quelques minutes avant l'atterrissage au **Logan Airport**. Sa forme éthérée disparaîtra et elle devra rejoindre les autres.

10 mai 2055 – 2h30

Samantha s'enfuit de sa prison, laissant pas mal de cadavres derrière elle. Elle vient de redevenir **Déméter**... enfin presque.

10 mai 2055 – À partir de 12h00 ou plus tard :

Début de la transformation physique de **Gail** en fée.
Fin de la transformation 6 heures plus tard.

10 mai 2055 – 15h00 :

Arrivée des renforts d'Ares à la **Cerebrotech**, demandés par **DeVore**.

A. La piste des Ogres Blancs

Le lendemain après l'opération, **Jake** et **Alison** ont un peu discuté. **Alison** a reconnu **Tristana** comme les agresseurs de **Jake**. Elle a découvert deux renseignements. Elle connaît l'adresse de **SkyDoll** par le propre doc de celle-ci. Elle connaît aussi un bar orc où **DeadlyAxe** avait des potes à l'époque.

SkyDoll vit dans un vieil immeuble du **South End**. Elle a transformé le rez-de-chaussée en un grand garage, éclairé par des néons, sentant l'essence et les produits chimiques. On accède au premier par un escalier en piteux état. Là, la plupart des pièces sont vides, avec parfois des vieux matelas pour les potes de passage. Seule sa chambre ressemble à un petit nid douillet, certains diront une chambre de petite fille. **SkyDoll**, comme tous les interfacés, est légèrement déjantée. À la première agression verbale ou physique, elle partira au quart de tour et essayera de rejoindre sa moto. Avant de rejoindre le reste de **Tristana**, elle voudra semer les joueurs.

Un bon moyen d'emmenant vos joueurs dans une course poursuite infernale à l'américaine au centre de Boston.
-> Possibilité de faire poursuivre les PJS par des agents de la **Shibuki**.

Si elle se fait prendre, elle les mènera chez **Scarlett**.

Retrouver l'orc dans son bar reste la plus mauvaise option pour les PJs. S'ils arrivent après 2h du mat, ils le retrouveront à moitié saoul avec des potes et quelques

filles (orcs) ; sinon il est encore plus dangereux. Il ne se laissera pas faire et il y a de forte chance pour que ça dégénère. Le barman est un vieux nain ronchonant. S'ils attrapent **DeadlyAxe** vivant, donc inconscient, il finira par dire que tout ça c'est la faute de sa sœur...

Scarlett est chez sa famille dans le quartier orc, entre **Chelsea** et **Winthrop** au nord de l'aéroport. Dans le coin, le métro ne passe plus une station après celle de l'aéroport car elles sont en territoire orcs et sont devenues des grands squats.

La discussion avec **Scarlett** sera beaucoup plus calme normalement, bien que tendue en territoire orc. Elle est très intelligente pour une orc. Vu qu'elle a été payée, elle n'hésitera pas à parler, de toute façon, elle ne sait rien de son employeur. Elle pourra donner une vague description du Johnson et même celle d'un gars qui semble être le patron quand ils ont laissé **M. Anderson** à l'hélico.

D'ailleurs, les PJs peuvent essayer d'acheter les services de **Scarlett** : trouver des données sur le trafic aérien et la destination de l'hélico, ou d'autres infos s'ils ont des doutes sur **Ares**.

Argawean étant runner également, il sait qu'ils ont juste fait leur boulot...

Si la situation dégénère trop en défaveur des PJs, le retour de **Tristan**, le chef de **Tristana**, peut devenir une roue de secours.

B. Partir à la recherche de Samantha

Les personnes les plus importantes restent **Jake** et **Gail**, car ils vivent ici depuis 3 ans. Ils ont accès à certains endroits, connaissent des gens et peuvent passer plus ou moins inaperçus. Ici, **Gail** à un accès facile à la matrice.

Par contre, ils sont vraiment dans la gueule du loup. La **Shibuki** partira à leur poursuite tout en restant discrète. Rentrer dans les locaux de la corpo ne sera pas une mince affaire. S'ils s'introduisent après 2h45, la corpo est en alerte et beaucoup plus surveillée. Ils ont eu des pertes à cause de **Mme Anderson**. Il est possible que les PJs tombent sur certains cadavres sans vraiment comprendre.

Ils peuvent tourner en rond en se cherchant mutuellement, se faire capturer par **Shibuki**, se libérer ensuite ; le plus important c'est qu'il se retrouve en face de **Déméter**, la street samourai (avec 15 kg de trop) à un moment crucial. Il faut que ça reste une surprise pour les enfants...

Yko dirigera les recherches pour la **Shibuki**.

Dans la matrice :

- **Gail** ou **Scarlett** peuvent tomber sur **Wong**. Peut-être **Wong** et **Gail** s'étaient déjà rencontrés... Ils ont le même âge, **Wong** se laissera-t-il convaincre par **Gail** sans trahir sa corpo ?
- Ils peuvent retrouver la vidéo de l'interrogatoire de **Samantha** par **Yko** et ses Agents :

cf. Matrix 1

Yko : Alors Mme Anderson ? Ou préférez-vous que je vous appelle Déméter ?

Samantha : Quoi ? Qu'est-ce que vous racontez ? Où est mon mari ?

Yko : Enfin Mme Anderson, vous voyez ces deux dossiers. L'un contient certaines informations sur une mère de famille corporatiste, ce qu'il y a de plus banal. Il existe le même chez Ares. L'autre beaucoup plus imposant est au nom de Déméter, une runner assez connue dans le milieu et dont le groupe a fait perdre pas mal d'argent à certaines firmes, Renraku et Ares, ne sont que les plus récurrentes... Nous savons tous les deux, Mme Anderson, ce qu'il en est. Parlez-nous des projets de votre mari... D'Ares... Vous savez où il se trouve.

Samantha : Vous débloquez complètement !

- Ou encore des informations assez vagues sur les recherches sur **Gail** et le projet **Faeries**. À utiliser avec circonspection pour ne pas gâcher la surprise. Un dossier codé par exemple qui prendra du temps à décrypter...

C. Le pouvoir des fées

Des effets involontaires du pouvoir de **Gail** vont commencer à se manifester. Des effets magiques qu'**Hilda** et **Argawaen** ne pourront vraiment expliquer car ce n'est pas réellement magique. Des choses bizarres vont avoir lieu autour de **Gail** et de PJs. (S'aider de certains désirs de **Gail** durant la partie). Les magiciens risquent d'être les plus affectés par tout ça.

-> Si **Gail** est proche du MIT&T, les conséquences peuvent être pires encore dû à la présence de nombreux magiciens dans les environs.

À un moment que vous choisirez, **Gail** aura un excès de fièvre et sa transformation physique commencera. Entière liberté au MJ sur la transformation et si elle est plus ou moins douloureuse. (Mais la faire diminuer de taille n'est pas une bonne idée, même ridicule à côté de son pouvoir sur les dragons.)

D. Lofwyr

Notre dragon sous l'apparence de **M. Enterich** commencera à suivre les PJs peu après les premières manifestations des pouvoirs de **Gail**. Il restera plutôt à l'écart, assez prudent, mais pourra être aperçu des PJs, voir de la **Shibuki** ou de **DeVore**. Il pourra intervenir si le besoin s'en fait sentir.

E. DeVore

Pendant plusieurs heures, **M. Anderson** va être interrogé pour savoir ce que manigance **Shibuki Inc.**, sans grand résultat. **DeVore** lui rappelle souvent qu'il avait appelé, il y a quelques semaines un ami qui travaille chez **Ares**, lui disant que la **Shibuki** n'avait aucune raison logique de le garder. Quand ça va commencer à bouger chez **Shibuki**, il va attendre les renforts d'**Ares** qu'il avait demandés quelques jours plus tôt. Il attendra aussi le feu vert de ses patrons s'il découvre quelque chose de louche dans cette maudite corpo et si **Saeder-Krupp** intervient. Il est prêt à investir les locaux de **Shibuki** si le besoin s'en fait sentir.

F. Conclusion

Le scénario devrait se terminer par deux faits importants :

La libération de **M. Anderson** des griffes de **DeVore**. Des négociations avec **Ares** seront peut-être nécessaires par la suite.

La rencontre entre le majestueux dragon **Lofwyr** et la fée **Gail**. Quelles seront leurs relations, la gardera-t-il auprès de lui ?

Que deviendra le reste de la famille ? **Jake** suivra-t-il les traces de son oncle **Sphinx** au côté d'**Argawaen** après cette aventure ?

Don des Dragons

Attention aux coups
de soleil !

pour Star Wars

un scénario de Benoît Bastian



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

L'intrigue se passe une dizaine d'années après la bataille d'Endor et la chute de l'empereur Palpatine. La Nouvelle République est bien implantée, surtout dans les mondes du Noyau, anciennement bastion de l'Empire. Si la Nouvelle République est bien présente, elle n'est pas la seule. Un royaume connu sous l'appellation de Royaume d'Abraxas commence à se tailler la part du lion dans une partie des Mondes Colonisés. Pour ne pas être en reste, un autre dirigeant s'est fait connaître dans les mondes de la Bordure Extérieure. Ce dernier n'est pas un inconnu puisqu'il s'agit de l'ancien grand amiral Thrawn, qui compte restaurer l'Empire, mais sur des bases plus «saines».

La Nouvelle République n'est plus que l'ombre de celle instaurée au lendemain de la défaite de Palpatine, les glorieux anciens, les héros se sont retirés, soit volontairement, soit forcés pour laisser la place à de nouveaux sénateurs qui n'ont rien à envier à leurs prédécesseurs corrompus. Pour l'exemple, l'amiral Akbar a été convaincu de haute trahison et exécuté devant l'œil avide et cruel de l'holo-vision. Suite à cela, de nombreuses personnalités se sont retirées, Leia et Yan, pour élever leurs enfants dans les bordures, Luke pour enseigner la Force dans un collège loin de Coruscant. Avec l'impression de s'être battu pour rien. En fait, tous ceux qui faisaient l'unité de la Rébellion, puis l'Alliance Rebelle enfin la Nouvelle République, se sont retirés loin de tout ce gâchis.

L'homme fort de la République est un humain qui se nomme Treno Corwen, le chancelier de la République Galactique.

Le Royaume d'Abraxas est récent, quelques années, et s'étend entièrement dans les systèmes avoisinants celui de Bavaroc. Situé dans le monde du Noyau, il est basé sur le commerce et compte beaucoup sur son entente avec l'Alliance Marchande, entité indépendante qui régit tout le commerce intergalactique dans le monde connu. La fortune principale de Bavaroc est issue de l'extraction de minerai de rondium, qui permet de stocker toutes formes d'énergie ou d'information. Ce qui en fait un composant essentiel dans la construction navale, dans l'armement et dans les médias. Le roi Abraxas est un ancien sénateur de la République, qui a tourné sa veste pour être un membre éminent du Conseil de l'Ordre Nouveau puis maintenant le roi d'un amas de plusieurs systèmes planétaires.

L'empereur Thrawn est sans doute le plus connu. En effet, qui dans l'univers n'a pas entendu parler de ce stratège de génie qui a fait plier à plusieurs reprises les flottes de la Nouvelle République. Ce qui est nouveau dans cet empire qui reprend pleinement les bases de son prédécesseur, c'est l'absence de cruauté gratuite et la gestion pleine de bon sens des différentes ressources disponibles dans cette partie de la Bordure Extérieure. Il a dépensé sans compter pour permettre au système Solarien d'acquérir une place de choix dans l'univers, faisant de la Terre, sa capitale impériale. Son principal atout est sa flotte qui, si elle n'atteint pas la puissance de son illustre aïeule, peut compter sur des

officiers compétents et entièrement dévoués à leur grand amiral.

Voilà pour les grandes lignes de la géopolitique. On peut remarquer que la République et le Royaume sont presque frontaliers, tous les deux situés dans le Noyau, alors que l'Empire est plus libre d'étendre ses frontières, dans les Bordures Extérieures.

Le résumé

Les PJs sont des agents presque indépendants agissant pour le compte d'une corporation multi-planétaire, la FAXX, dont le siège est situé dans le système Solaire, sur Callisto, un des satellites de la planète géante Jupiter.

Ils ont été désignés pour accomplir une mission de routine : convoyer une missive étrange reçue sur le canal interne de la FAXX en provenance de la planète Bavaroc.

Les PJs sont donc envoyés sur Tornade, la base orbitale, jumelle de la Lune, siège de l'administration impériale, pour remettre cette missive du patron au grand patron, l'empereur. Si les PJs sont envoyés, c'est que les communications entre Callisto et la Lune ne sont pas encore assez sûres pour transmettre un tel message, il est donc préférable que le facteur humain soit privilégié.

Sur Tornade, les PJs auront la surprise de rencontrer directement l'empereur, qui leur demandera de se rendre sur Bavaroc en qualité d'employés de la FAXX pour mettre à jour certaines incertitudes planant sur certains de ses collaborateurs opérant sur Bavaroc.

En effet, L. se nomme Mona Lisa et est une espionne de Thrawn, œuvrant sous la couverture d'une marchande d'art, pour se renseigner sur ce secteur. Cela fait quelques temps qu'elle ne donne plus signe de vie. Ce message prouve qu'elle est encore en vie mais qu'elle serait en danger. Les PJs doivent donc aller sur Bavaroc libérer une dame en détresse...

Cette dame est en fait retenue prisonnière par les services du contre-espionnage du roi Abraxas, la Grande Garde. Elle a découvert que le système Bavaroc était en train de s'écrouler en super nova et que les jours de la population étaient comptés. De plus, le gouvernement tient cette information au secret pour ne pas déclencher une panique boursière et une fuite des capitaux hors du système. Selon ses informateurs, Bavaroc était stable et il est impossible que son soleil ne devienne une supernova en quelques années.

Quelqu'un a fait joujou avec quelque chose qui a déstabilisé le soleil de Bavaroc. Elle allait en savoir plus quand elle a été appréhendée par la Grande Garde et son chef, le colonel Fisk.

Peu de temps après avoir atterri, ils échappent à un attentat organisé par la Garde. Ils sont pris à partie par des gardes mais grâce à des renforts finissent par sauver la vie de Kenda Farral, une des responsables du réseau Transparence, un groupe qui prône la vérité à

tout prix. Avec le groupe Transparence, les PJs devront œuvrer dans l'ombre car leurs têtes sont mises à prix et les ressources de la FAXX saisies pour trahison et complot contre le roi. Ils apprennent que le responsable de l'agonie du soleil est Sardone Hounspa et que Mona Lisa va être exécutée pour espionnage et sédition dans deux jours.

Les PJs devront sauver Mona Lisa, évidemment avant son exécution, qui est sensée se passer devant les holo-vision de Bavaroc pour que chacun puisse voir ce qui attend les fauteurs de troubles.

Il leur faudra trouver quelle base orbitale sera le lieu de l'exécution et la prendre d'assaut avec les moyens du bord. Ce qui sera rendu difficile par la compétence des quelques gardes présents, le colonel Fisk supervisant lui-même l'exécution. Kenda Faral sera blessée et seul le colonel se dressera entre les PJs et Mona Lisa. Le colonel est un ancien des Gardes Pourpres et il semblera de taille à défaire tous les PJs...

Mona Lisa sauvée, les PJs devront se débrouiller pour s'échapper car ce n'est pas moins que le croiseur Agamemnon qui se portera au secours de la station. Ils apprendront que le soleil a été le sujet d'une expérience de grande importance. Le professeur Sardone Hounspa a en effet utilisé le puits gravitationnel de l'Agamemnon pour «vieillir» le soleil, car les rayons produits par une supernova en devenir sont uniques et doivent lui servir pour quelque chose d'encore inconnu. C'est, accompagnés de Mona Lisa et de peut-être Kenda Farral, que les PJs quitteront la station vers une des lunes de Zenobah, la planète la plus proche du soleil. En orbite de la deuxième, ils apercevront une petite station.

Là est situé le centre de recherche du Roi Abraxas dirigé par le Pr. Hounspa, là est situé le cœur du problème. Les PJs devront se débarrasser des quelques chasseurs de défense pour essayer de s'introduire dans la station, elle-même. Elle est défendue par des droïds de combat. Mais l'épreuve sera d'affronter le Pr. Hounspah. Les PJs seront-ils assez éloquents pour empêcher le savant de mener son projet à son terme : ramener à la vie l'empereur Palpatine.

Introduction : engagez-vous, reengagez-vous ! Garde à vous !

Les PJs sont tranquillement en train de savourer des jours de congés sur une des résidences de la FAXX, dans la cité-cratère de Reginn. Callisto, une des lunes de la planète géante Jupiter, est constellée de cratères dont les noms sont issus de la mythologie scandinave (cf. carte de Callisto).

Dans le plus grand cratère, Valhalla, est bâtie la plus grande ville de la lune. C'est dans cette jolie ville sous dôme, que se trouve le siège de la plus grande société du système solaire, la FAXX. Elle est dirigée par Benjamin Fax, le fils du fondateur de cette méga corporation, dont les ramifications sont beaucoup plus vastes que la version officielle ne peut le laisser

supposer. Si la FAXX est spécialisée dans l'extraction de gaz rares sur Jupiter, on peut imaginer qu'elle est présente à tous niveaux dans l'ensemble du système.

Les PJs sont employés par la FAXX, ils s'occupent de différentes missions de convoyages, de coups de poings, d'exfiltrations de documents, d'infiltration, d'espionnage... Mais là ils sont en vacances dans une des somptueuses villas mises à leur disposition par la direction.

Récemment, ils ont reçu une convocation de la direction leur enjoignant de rejoindre au plus vite la Tour, le siège de la FAXX. Ils sont reçus par Anselme Barbusse, le responsable des opérations qui leur explique le pourquoi de leur convocation.

Il y a deux jours, le patron a reçu un message étrange de la part de son directeur général sur Bavaroc (cf. Lettre transmise par B. Baran). Il semblerait que le destinataire principal de ce pli ne soit pas M. Fax mais quelqu'un d'autre. Anselme Barbusse confie la mission aux PJs de convoier le pli à son destinataire principal sur la base Tornade, qui se situe en orbite de la Terre. Un vaisseau, le Brazier, est mis à leur disposition pour la mission de routine. Ce pli est assez important et les transferts électroniques entre Callisto et Tornade ne sont pas assez sûrs. M. Barbusse insiste sur la prudence et la discrétion lors de cette ballade vers la capitale. Le voyage sera à la discrétion du MJ et devra durer au moins quelques heures car il n'y a pas de possibilité d'hyperespace dans le même système.

Sur la base Tornade, le centre de commandement de l'empereur Thrawn, ils seront reçus avec la méfiance et la prudence requise, même s'il semble que la venue des PJs était programmée, voir attendue. Quoique tenteront les joueurs, ils seront amenés vers une salle d'accueil spacieuse et décorée simplement. Après une attente relativement courte, un majordome distingué annonce son excellence Mario Gerssen, le gouverneur du système solaire.

Ce dernier les remercie chaleureusement d'avoir fait aussi vite et leur demande de lui remettre le courrier de M. Fax, qu'il transmet immédiatement à un jeune page qui quitte de suite la pièce. Pendant quelques minutes, son excellence parle de choses et d'autres. C'est à ce moment que l'empereur fait son entrée dans la salle, impressionnant dans son uniforme blanc.

Dans un silence de cathédrale stellaire, le gouverneur se retire avec déférence, laissant les PJs seuls avec le grand amiral-empereur.

Après quelques secondes où il semblera examiner les personnages, il les invitera à s'asseoir à sa table. Il se peut que quelques PJs soient déjà assis et ne se soient pas levés à son approche. Dans ce cas, il ne sera pas désagréable tout de suite, mais il n'oubliera pas ce ou ces impudents...

Il n'ira pas par quatre chemins et leur demandera de servir leur société, leur patron, leur empire, leur empereur. Contre rémunération, cela s'entend. La somme proposée est assez coquette : 20.000 ¢ par personne, le quart dès acceptation de la mission, rien si

refus. Thrawn leur expliquera qu'ils doivent se rendre sur la planète Bavaroc, dans le système du même nom, sous couvert de la FAXX pour retrouver un agent impérial, celle qui a réussi à envoyer un message codé. Sa signature est L. mais son nom de code est Mona Lisa. C'est un agent au service de Thrawn qui œuvre dans le secteur de Bavaroc comme marchande d'art.

L'empereur a de bonnes raisons pour penser que Lisa est retenue prisonnière quelque part sur Bavaroc. Les services de renseignement de l'empire, appelons-le le Bureau de Sûreté Impériale, le BSI, a appris que les royalistes d'Abraxas manigançaient quelques choses contre Thrawn et son empire, c'est pour cette raison que Mona Lisa avait été envoyée. Mais ce message est le seul depuis dix sept jours.

La présence de la FAXX sur cette planète est une bonne couverture, car elle permet au BSI d'être présent sur Bavaroc et aussi de pouvoir envoyer des hommes de M. Fax avec une autre mission...

Thrawn leur demande de partir immédiatement avec le Brazier de la FAXX.

Pour toutes demandes complémentaires : medpack, armes, casques,... ils ont déjà eu une avance de 5.000 ¢, si jamais cela dépasse, c'est à déduire du reste de la prime. Ils ont également en leur possession la carte ID de Mona Lisa avec sa description, son poids, sa taille, etc.

Episode 1 : Bavaroc, ton univers impitoyableu !

Scène première : La croisière s'amuse !

Vient le départ pour Bavaroc. Un jet en Astrogation à 12 permet de gagner le système en 10 jours. Le voyage est tranquille, très tranquille, peut-être trop. Mais rien ne vient entacher la paisible croisière. Sauf si le MJ veut encore mettre en scène les vils pirates. Quelques heures avant leur sortie d'hyperespace, les voyants d'alerte s'allument et les voilà forcés de retrouver l'espace normal au beau milieu d'une bataille mettant aux prises plusieurs vaisseaux dont un très gros : l'Agamemnon, un croiseur de classe Interdictor. Les opposants semblent être des pirates se battant avec détermination, endommageant à plusieurs reprises le vaisseau amiral de la flotte d'Abraxas. Le plus valeureux des pirates est une corvette entièrement noire avec des lignes écarlates. Mais c'est aussi la cible privilégiée des tirs de l'Agamemnon. Laissez les joueurs libres de leurs actions. La corvette se rendra au croiseur, les autres vaisseaux pirates s'égaillant loin de l'Agamemnon.

Quelles que soient les actions des PJs durant l'escarmouche, ils ne pourront qu'apercevoir une navette Lambda aux couleurs de la corvette s'échapper de celle-ci avant qu'elle n'explose en une petite boule de feu. La navette semble aspirée par le croiseur.

Le combat étant fini, le vaisseau des PJs est de nouveau libre de rejoindre l'hyperespace, pendant les

quelques heures qui le séparent de Bavaroc. Dont les caractéristiques sont disponibles sur l'ordinateur de bord moyennant un jet de 14 en Systèmes Planétaires. Pour ceux qui essaient de s'intéresser aux pirates, un jet d'illégalité à 15 permet d'identifier les couleurs noires et rouges comme appartenant au Prince Noir. Ce dernier est un pirate reconnu comme étant sanguinaire et cruel. Il opère principalement dans le secteur du Noyau et s'attaquerait principalement aux vaisseaux de l'Alliance Marchande.

Les voyants passent encore au rouge, mais cette fois à la minute où le navordinateur l'avait prévu. Mais là, Ô surprise, à la place de la jolie boule verte et bleue qui devait apparaître dans le ciel étoilé devant les PJs, il y a une affreuse sphère brune et ocre : Bavaroc. Vu de l'espace, Nestro, la lune de Bavaroc, apparaît comme un endroit paradisiaque. Trois bases spatiales veillent en orbite, dont une semble être de combat.

Une frégate des douanes royale s'approche et demande la mise en panne du vaisseau des PJs en vue d'un examen volumétrique standard. Mettez autant de pression que vous le désirez, les étrangers ne sont pas les bienvenus, sauf s'ils arborent les laissez-passer de l'Alliance Marchande, ce qui n'est pas le cas des PJs. Si d'aventures, ils prononcent le nom de la FAXX, les douaniers se montreront plus suspicieux et leur demanderont leurs papiers, chose qu'ils n'avaient pas fait auparavant. Bref une fois les Douanes passées, le Contrôle Bavaroc prendra le relais et guidera le vaisseau vers Port Byrne, le plus grand aéroport de la planète. Près de 80% du tonnage de Bavaroc transite par Port Byrne. Construit à proximité de la cité de Byrne, les deux complexes sont reliés entre eux par un réseau de tunnels et de galeries. D'ailleurs toutes les cités dômes sont reliées par un réseau routier sous terrain.

Scène deuxième : C'est la fête au village !

Petite précision utile pour le MJ

Byrne-Cité est actuellement le théâtre de luttes armées entre les gardes du palais et toutes sortes de rebelles au pouvoir en place. Depuis quelques temps, la garde mène une violente campagne de répression contre les opposants au régime d'Abraxas. Le roi est en train de devenir un véritable tyran et son bras armé est Fisk, le colonel de la Grande Garde, les services secrets de Bavaroc. Après la capture de Mona Lisa, une vaste enquête révéla qu'un message de l'espionne avait été envoyé par Brendan Baran, le directeur général de la FAXX sur Bavaroc. Le roi, qui n'attendait qu'un faux pas de la puissante corporation, ordonna que la FAXX soit déclarée hors-la-loi et que ses actifs soient saisis. Bien entendu, cette manœuvre vient de débiter alors que les PJs viennent de franchir le contrôle Bavaroc.

Le vaisseau s'arrête enfin et les PJs foulent enfin le sol de Bavaroc, ils se rendent compte aussitôt de la forte chaleur régnante. À leur arrivée, une escouade

administrative se présente et demande un droit de séjour s'élevant à 10€ par personne plus 5€ par droïd plus 50€ pour la cargaison éventuelle. Si les PJs essaient de contacter la FAXX, ils arrivent sur le standard. La communication cesse peu de temps après, définitivement. L'attaque ayant commencée.

Plus tard, une luxueuse limousine aux armes de la FAXX les attend. Le chauffeur se présente comme le chauffeur particulier de M. Baran, le directeur général de la FAXX dans ce secteur. Il a été prévenu de l'arrivée des PJs et leur envoie Albert Nardogui, son chauffeur de choc.

Ce dernier ne connaît pas grand-chose mais il a déjà vu Mona Lisa et il sait que la FAXX lui a rendu quelques services. Mais depuis deux semaines environ, plus personne dans la société ne l'a revue.

La limousine s'engage dans les tunnels routiers qui mènent vers Byrne-Cité. Un jet en Perception difficulté 15, permet de remarquer que le speeder de luxe est le seul véhicule circulant dans ce sens. Un attentat est prévu contre la voiture blindée. Des tireurs sont en embuscade avec deux canons antichar. L'attaque sera déjouée si la voiture stoppe. Mais les 4 agresseurs, voyant que leur plan a échoué, se lancent à l'assaut du véhicule des PJs. Le combat devrait tourner à l'avantage de nos héros. Si l'un d'eux est capturé, il dira qu'ils ont été engagés par M. Fisk pour un petit boulot tranquille. Si on le pousse un peu (diff. 13), il avouera qu'il est un membre de la Grande Garde, et que les agents de la FAXX doivent être supprimés depuis que la société a été convaincue de complot contre le roi Abraxas. Monsieur Baran étant actuellement en fuite.

Laissez les PJs se débrouiller comme ils le désirent pour se rendre dans la ville, il n'y aura plus d'attaque.

Une fois en ville, sous le dôme protecteur, ils sont assaillis par l'odeur âcre de la fumée qui s'élève du centre ville. Des bruits lointains de combats ne sont pas faits pour rassurer nos valeureux héros. La ville semble être à feu et à sang. Albert reconnaîtra que le panache de fumée noire s'échappe de la tour de la FAXX et il fera tout son possible pour se rendre sur les lieux pour essayer de sauver son patron. Il est toutefois possible de le convaincre d'y aller discrètement, la limousine de la FAXX n'étant pas le meilleur moyen.

Quoi qu'ils fassent, ils sont pris à partie par un groupe de 10 gardes qui ouvrent le feu à grands renforts de «rebelles» ou «traîtres». Pendant 2 rounds, les gardes semblent avoir le dessus. C'est bien sûr au moment le plus critique que les renforts arrivent. Quelques hommes du réseau Transparence viennent pour faire pencher la balance du côté des PJs. Au final, il ne devra rester que les PJs et Kenda Farral, plus un ou deux rebelles. Kenda Farral est une jeune femme idéaliste, qui a pris les armes pour défendre sa planète contre les exactions des sbires d'Abraxas. Même si cela est en partie faux, elle considère que Bavaroc est devenue comme cela suite à des expériences militaires menées depuis l'arrivée d'Abraxas et de ses hommes. Avant son arrivée, il y a deux ans, tout allait relativement bien. Puis tout s'est détraqué. Et le soleil aussi. Le

groupe Transparence est un groupuscule œuvrant pour que la vérité éclate au grand jour : ce qui arrive au soleil est le fruit d'une expérience du gouvernement et ce dernier le cache pour une obscure raison.

Si les PJs font allusion à Mona Lisa, Kenda deviendra agressive et demandera pourquoi ils parlent de cette «fouteuse de merde». En effet, selon Kenda, Mona Lisa est venue pour infiltrer les factions antigouvernementales pour les faire tomber. La preuve est que peu de temps avant de disparaître, elle et Kenda avaient convenu d'un rendez-vous pour que le réseau Transparence apporte la preuve que la déchéance du soleil était due au facteur humain car il était stable et donc impossible qu'il ne se transforme en super nova en si peu de temps. Les informateurs de Kenda ont entendu parler d'un homme, le professeur Hounspa, qui serait la clé de tout ceci. Mais personne ne semblerait en savoir plus sur ses activités, sa localisation, ni même s'il vit encore. Bref un mystère de plus pour nos vaillants héros.

En vérité, Kenda et Mona s'appréciaient énormément, et lorsque la nouvelle de l'exécution de Mona Lisa dans deux jours en direct live, sur les écrans holos de Bavaroc, parviendra aux oreilles des PJs et de Kenda, elle demandera l'aide des personnages pour l'aider à s'évader. Elle expliquera si besoin qu'elle devait se garder de montrer qu'elle connaissait Mona par peur des agents de la Grande Garde.

Les PJs ont la bonne réponse avec la fiche ID de Mona Lisa confiée sur Tornade au début de la mission, libres à eux de participer. C'est un exemple, mais cela peut être un bon moyen de s'introduire dans le casino.

Les PJs ont deux jours pour trouver le lieu de l'exécution de Mona Lisa, la libérer avec les maigres moyens du réseau Transparence et repartir. La routine !

POUR SE MOQUER DES ÉMISSIONS DE TÉLÉ RÉALITÉ

L'exécution aura lieu en direct et les holospectateurs auront l'opportunité de voter pour choisir eux-mêmes le mode d'exécution en composant le numéro de la Mazura : la chaise électronique, la pendaison, la noyade ou l'écartèlement. Le présentateur vedette Mikoz Lesagass, fait son show pour promouvoir le spectacle. Les spectateurs peuvent répondre à la question «QUELLE TAILLE FAIT LA TERRORISTE MONA LISA EN CM ?» Les bonnes réponses peuvent participer au tirage au sort qui permettra aux 8 heureux gagnants d'assister à l'exécution en VIP.
C'est beau l'holoréalité...

Episode deux : Et si le vrai luxe était dans l'espace ?

Scène première : Welcome to Flotsam Paradise !

L'espionne de Thrawn est retenue prisonnière en orbite, dans l'une des trois bases flottant dans l'espace autour de Bavaroc. Jetons un regard sur ces trois bases orbitales.

La première est une base de recherche appartenant à une Méga Corporation, l'IX. La deuxième est un dock spatial suffisamment grand pour réparer l'Agamemnon. Doté de canons pouvant assurer une défense limitée, il est la possession de la Méga Corporation Arès.

La troisième est un casino orbital aux armes de la Méga Corporation Mazura Loisirs. Son cadre luxueux en fait le lieu idéal pour des retransmissions de concerts ou de congrès divers et fastueux.

Les deux dernières Corpos font partie de l'Alliance Marchande, IX étant censée être neutre et le rester. Mona Lisa est retenue prisonnière dans un endroit possédant des moyens holos conséquents, le casino.

Si le casino est doté d'un service de sécurité limité, son accès par la force est néanmoins délicat, surtout que non loin croise l'Agamemnon.

Les PJs ont plusieurs moyens de découvrir le lieu de détention de Mona Lisa :

- L'exécution aura lieu en direct live en holovision, donc dans des installations supportant des directs en holovision. Sur Bavaroc, seuls trois lieux en sont dotés : le palais royal, le siège de la Mazura et le casino.

- Il est probable que le colonel Fisk soit présent lors de l'exécution, or en se renseignant auprès de la capitainerie de Port Byrne (Marchandage, Persuasion ; diff. 15 ou bien Intimidation diff.17) on apprend que la navette personnelle de M. Fisk s'est envolée il y a deux jours vers l'Agamemnon pour se rendre ensuite pour une réception au casino. L'agent de la capitainerie ne sait pas quelle réception.

- Dans un des bars de Port Byrne, il est possible de rencontrer des clients du casino se plaignant d'avoir été expulsés manu militari du casino par des personnes très désagréables et dont la description faite ressemble à M. Fisk.

En tous cas, la tête des PJs est mise à prix dans la journée qui suit l'altercation avec les gardes. La première chose à faire c'est de DISCRETEMENT trouver un vaisseau capable de les emmener en orbite, de pouvoir éventuellement se défendre en cas de pépins et d'aller vite, très vite (genre le Faucon Millenium, mais il n'est pas disponible !). Laissez-les se débrouiller, il ne faut pas les bloquer dans leur recherche, ne soyez pas trop dur !

Par exemple, les autorités de Port Byrne ne seront pas regardantes si un vaisseau de l'Alliance Marchande décolle sans fournir les autorisations...

Si vous tenez à avoir et à faire vivre un PNJ, Kenda Farral peut accompagner les PJs. De plus, Transparence est prêt à fournir deux hommes pour un coup de main.

Dans l'espace de Bavaroc, le seul problème est l'Agamemnon qui est accosté aux docks.

Mona Lisa est détenue dans le casino, qui a été vidé pour l'occasion. C'est dans la grande salle de cérémonie qu'une chaise électronique, un gibet, un aquarium ou un trépied pour écartèlement ont été mis en place, sous la surveillance du colonel Fisk en personne. Huit loges de luxe ont été mises en place pour l'exécution.

Si l'accès au casino ne pose pas de gros soucis, la station étant dépourvue de canons, les opérateurs senseurs ont repéré un vaisseau non répertorié volant vers eux et ils essaient de communiquer avec eux pour leur signifier que l'accès au casino est interdit jusqu'à nouvel ordre.

Il est souhaitable que les PJs passent outre cette recommandation et essaient d'accoster prétextant une panne quelconque. L'Agamemnon sera prévenu et se mettra en route mais lentement car les escadrons de chasseurs ne sont pas encore disponibles.

En tout état de cause, les PJs seront attendus par le comité d'accueil du casino, une demi-douzaine de braves stewards (cf. le 5^{ème} Élément) qui ne feront pas le poids mais pas du tout.

Par contre les gardes qui accompagnent le colonel Fisk seront d'un autre gabarit. Pensez aux guets-apens dans les couloirs luxueux du casino. Les gardes ne sont qu'une poignée mais ils doivent em...der les PJs par des actions de commandos, voire de guérilla.

Assez rapidement, les générateurs seront coupés et le casino sera plongé dans une douce pénombre. Plus aucun ordinateur ne fonctionnera, sauf bien sûr ceux du poste de commandement évidemment gardé par 4 gardes.

Une fois le poste de commandement conquis, les générateurs remarqueront ainsi que les ordinateurs. Grâce aux senseurs, les PJs sauront où se trouvent toutes les personnes vivantes du casino. 4 points vivants se situent dans la grande salle et 8 (les PJs + PNJs) sur la passerelle.

La lumière étant revenue, les gardes se doutent que les héros sont victorieux dans la bataille du poste de pilotage. Fisk envoie deux de ses gardes prévenir toute évasion des agresseurs en s'échappant avec le vaisseau, dans l'espoir de retenir les PJs dans le casino. Pour plus tard, les tuer un à un devant les holocams. Avec des renforts.

En tout cas, la prisonnière est retenue dans la Gran'Salle, un gigantesque et luxueux théâtre de forme circulaire. Au centre, sur l'estrade centrale, la chaise attend, le colonel à ses côtés, armé et décidé. Sur la chaise est attachée Mona Lisa.

Le combat contre Fisk doit être épique et sans répit, ce dernier étant un ancien Garde Impérial, un Pourpre.

Au final, Fisk doit s'écrouler, non sans avoir donné beaucoup de fil à retordre à nos grands héros. Les gars

du réseau Transparence sont les premiers à tomber sous le feu de Fisk, Kenda devra être grièvement blessée.

Mona Lisa est neutralisée, mais toujours jolie. Elle fut maquillée pour passer à l'holovid. Sous le maquillage, on peut remarquer des traces de coups, de brûlures, de coupures, bref de tortures. Une condamnée à mort déjà rouée de coups, c'est pas un bon coup de pub. Il faut que la victime soit en bonne santé.

Il faut un medpack pour sauver l'espionne, car il est évident qu'il faut la ramener vivante à Thrawn. Une fois Mona Lisa sauvée, il faut maintenant s'échapper du casino.

Si les gardes envoyés par Fisk s'échappent avec le vaisseau, les PJs seront un peu coincés mais ils auront le plaisir de voir par les immenses baies «plastivitrées», les turbolasers longue portée de l'Agamemnon ouvrir le feu sur leur vaisseau et le réduire en «poussière spâatiale». Il leur restera l'option «canot de survie» pour s'échapper. Il existe également l'option navette personnelle du colonel, cette dernière est dans les docks VIP du casino. Un jet de 18 en sécurité permettra aux PJs de rentrer à bord de la Lambda Noire du colonel. Un jet en Prog./Rép. Ordinateur à 17 sera nécessaire pour ouvrir les lourdes portes blindées de la station, avant-dernier rempart vers la liberté. Le dernier étant évidemment l'Agamemnon qui est à portée de tir de la navette. L'opérateur radio du croiseur demandera bien sûr l'identification des occupants de la Lambda. Le mieux est que l'un des PJs déguise sa voix, même très mal, pour ressembler à celle du colonel Fisk et ordonne qu'on les laisse passer sans encombre. Le bluff peut marcher.

Si les gardes se font intercepter par les PJs, ils auront trois options de fuite : leur vaisseau, qui deviendra la cible de l'Agamemnon ; les «canots de survie» du casino, qui leur permettront de s'enfuir vers Bavaroc ou bien le vaisseau personnel du colonel Fisk, la meilleure solution pour quitter le casino.

Si les PJs s'enfuient par les canots de sauvetage, ils arriveront sur Bavaroc où ils devront encore une fois dérober un vaisseau pour aller vers le soleil du système où les attendent la dernière partie de leur aventure.

Scène deuxième : Où sont les femmes ? Avec leurs gestes plein de châarme ?

Quelle que soit l'option prise par les PJs, ils se retrouvent dans un vaisseau avec une Mona Lisa inconsciente, mais vivante, une Kenda blessée et (peut-être) vivante. Ils seront peut-être tentés de se barrer toute suite vers la base Tornade, c'est bien sûr à ce moment que Mona Lisa se réveille (la Force certainement !) et qu'elle leur demande de rester dans le système Bavaroc afin de la sauver.

Ce que Mona Lisa sait :

Elle sait que le soleil de Bavaroc était stable mais que son noyau a été le fruit d'une manipulation, comme s'il s'était effondré sur lui-même. Il ne serait pas impossible selon les savants qu'elle aurait

rencontrés, que l'origine soit gravitique. C'est-à-dire, un affaissement de la masse du noyau par compression de la gravité dudit noyau. Ce qui crée une supernova en moins de deux ans. Cela fait deux ans maintenant que le soleil est en proie à des sautes d'humeur. Le roi est au courant mais il préfère garder encore le secret de la supernova car sinon cela créerait une panique et une fuite des capitaux, ce qu'il ne veut évidemment pas. Tous les scientifiques ont été envoyés ailleurs dans le royaume sauf les astrophysiciens qui ont été convoyés dans le plus grand secret vers un endroit inconnu. D'après le BSI, ce serait en rapport avec l'empereur. Ce qui a poussé Thrawn à l'envoyer ici dans l'espoir de découvrir quoi.

Kenda semblait en savoir plus mais elle est encore neutralisée, elle ne possède pas les pouvoirs de la Force qui lui permettent de guérir plus vite.

C'est à ce moment que les PJs devront se souvenir de ce qu'avait dit Kenda lors de leur rencontre : que la clé semblait être le professeur Sardone Hounspah.

Mona Lisa se souviendra qu'une station en orbite de Zenobah appartient au professeur Hounspah.

Si Kenda est consciente, c'est elle qui en parlera devant les PJs et Mona. S'ils décident de rentrer sur Tornade, Mona essaiera de convaincre les PJs que le système Bavaroc est en train de mourir et qu'ils ont peut-être le pouvoir de sauver des millions de personnes. Ils peuvent refuser, bien sûr, et s'entêter à retourner sur Tornade, mais cela ne serait pas charitable (et pas dans l'esprit de la convention). En tout cas, ils auront réussi la mission de Thrawn.

Les PJs doivent se rendre sur Zenobah, la première planète du système et donc la plus proche du soleil. La luminosité devient vraiment insoutenable dans le poste de pilotage, malgré le filtre solaire, alors que nos infatigables héros s'approchent du soleil et des lunes de la planète : Arzarah et Krakoukah. Un jet moyen de senseurs permet aux PJs de découvrir une station orbitale dans la zone d'ombre d'Arzarah. S'ils s'approchent assez près pour tenter une focalisation sur la station, elle se défend en lançant deux missiles à acquisition de cibles, pendant que quatre chasseurs Tie s'élanceront vers le vaisseau avec la forte idée d'en découdre.

La station possède un canon laser et ils s'en serviront seulement quand les chasseurs seront anéantis, car les servants du canon ne sont vraiment pas des pros, ce sont des scientifiques. Ils ne tireront qu'à courte portée. Si les PJs font un scan des formes de vies, rien ne marche à cause des radiations. Seule la Force est utile dans ce cas, et le résultat est : 5 formes vivantes.

Une fois arrivés ou à l'intérieur du pont d'envol, les PJs ne seront pas tirés d'affaires. Cette fois, ce ne sont pas des humains qui attendent de pied ferme les héros qui doivent être fatigués. La chaleur est suffocante dans les docks et le silence y est effrayant.

Un jet de Perception moyen réussi et les PJs empêchent l'embuscade : trois droïds de combat ouvrent le feu sur les héros. Kenda, si consciente,

ne l'est plus, touchée de plein fouet par deux tirs de blasters. L'occasion, si un des joueurs est sensible à la beauté de la jeune femme, d'essayer de pousser Kenda à terre, histoire de la sauver d'une mort certaine. Mona essaie de se retrancher dans le vaisseau et devient la cible de tirs de blasters ; elle aussi s'écroule neutralisée (ou morte selon le MJ). Normalement, les PJs doivent avoir du mal à s'en sortir, mais les droïds sont la dernière barrière jusqu'au professeur Nounspah. Les quatre scientifiques se terrent dans leurs quartiers et si les Joueurs les trouvent et les questionnent, ils répondront qu'ils suivaient les ordres du professeur Nounspah et qu'ils expérimentaient une solution visant à faire vieillir le soleil pour qu'il émette ce que le professeur appelait les Ouns : les radiations provoquées par un soleil en train de mourir. Il disait s'en servir pour la vie. Ils savent que le professeur vit reclus dans sa salle de recherche, aux niveaux inférieurs de la station. Ils ne savent pas grand chose d'autre.

Faites monter la pression au fur et à mesure que les PJs descendent par les escaliers illuminés par une faible lumière, les turbolifts étant hors services.

Au dernier étage se trouve le laboratoire du professeur Nounspah, qui s'ouvre sur une vue somptueuse sur l'espace. En effet, le «sol» est une gigantesque baie en plastacier, qui donne aux visiteurs l'impression de marcher dans le vide stellaire sans scaphandres pour les protéger. Au milieu, un homme assis derrière un bureau. Le plateau de son bureau semble être un grand écran d'ordinateur. Une cuve, qui semble vomir des câbles, ressemblant à un sarcophage trône non loin de lui. L'homme lève les yeux vers les PJs et leur demande qui ils sont et ce que peut faire le professeur Nounspah pour eux.

Sardone n'est pas un criminel, c'est un scientifique qui vit dans son monde. Il s'est donné comme but de ramener à la vie un clone pour la Science. Et les rayons émis par une supernova le permettent. Mais il n'avait pas les moyens de construire une telle merveille de station, ni l'envie de trouver une supernova, c'était trop risqué. Le fait est que l'amiral Fisk l'a convaincu de tenter l'expérience, qu'importent les moyens. Et il avait les moyens ! Il lui a construit la station, fourni les astrophysiciens et même trouvé un clone, celui de l'empereur Palpatine. D'ailleurs, Sardone le considère comme un mécène. Sardone ne fait ceci que pour la science, peu lui importe la politique.

Si les PJs «tiquent» à l'énoncé du grade de Fisk, c'est normal. Le colonel Dontuo Fisk est le frère de l'amiral Edgardo Fisk, ce dernier étant le commandant de l'Agamemnon. Le vaisseau dont le puits gravitationnel a servi à vieillir le soleil. Tous les six mois, le puits est actionné sur le cœur du soleil ce qui le fait s'écrouler. D'ailleurs, quand Sardone parle du croiseur, un jet réussi en Perception (18) permet de remarquer celui-ci en approche. Un jet à 23 permet de se rendre compte que le «sol» agit comme une loupe et donc que l'Agamemnon est à plus d'une heure.

Ce qui signifie que les joueurs ont une heure pour convaincre le savant de sauver le système Bavaroc.

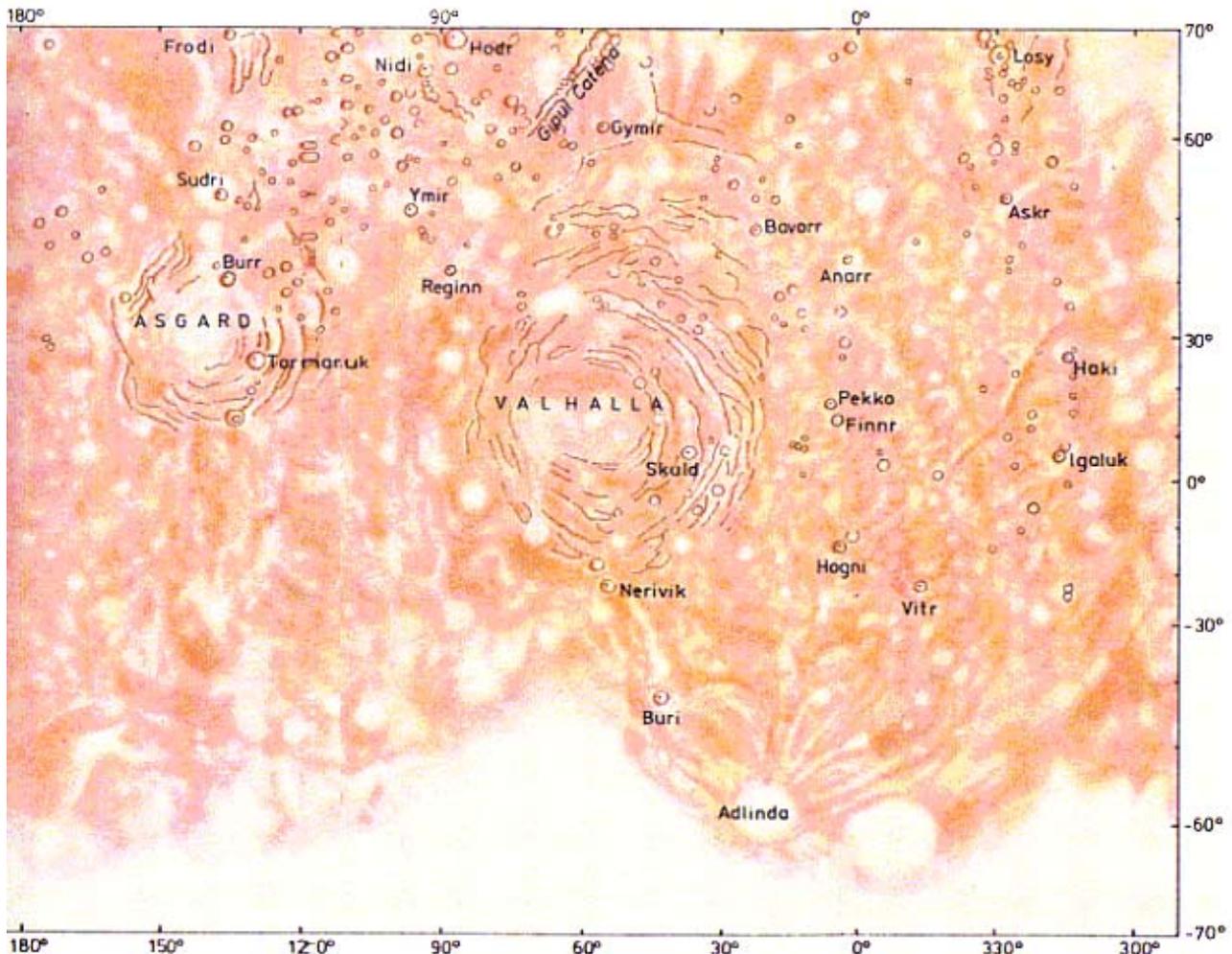
Laissez les dés en dehors de tout cela, tout se jouera avec le roleplay essentiel à tout joueur de JdR. C'est vous, ô MJ, qui tiendrez le rôle peu enviable, d'arbitre, c'est vous qui aurez entre vos mains, la destinée de Bavaroc.

Epilogue : Armageddon (des Dragons)

Le seul moyen est d'essayer de convaincre Sardone d'arrêter ses recherches. Si le savant continue à vieillir le soleil, l'empereur Palpatine reviendra à la vie par la destruction d'un monde entier. Si Sardone stoppe ses recherches, le soleil de Bavaroc se stabilisera en une géante rouge et avec le temps, le savant et ses assistants pourront trouver un remède. Mais le clone de l'empereur Palpatine ne reviendra pas à la vie. Et les PJs auront sauvé des millions d'âmes...

Mais s'ils réussissent à le convaincre, il faut encore l'emmener avec Mona sur Tornade. Il ne peut rester sur Bavaroc car sinon «on» aura vite fait de le re-convaincre de continuer ses recherches. Mais l'Agamemnon est sur le chemin et le semer ne sera pas facile. Cinq jets en Pilotage difficulté 20 seront nécessaires pour s'échapper de l'action des puits gravitationnels de l'Agamemnon, un échec et c'est un turbolaser qui touche. Si réussite, les PJs réussissent à passer en hyperspace même si un jet en Astrogation à 17 est demandé pour retrouver du premier coup le système solaire et la base Tornade. Il est évident que Thrawn sera extrêmement ravi de voir son espionne, un savant de premier ordre, un monde sauvé et un Palpatine tué dans l'œuf, tout cela par un petit groupe d'agents de la FAXX. Accordez ce qu'ils veulent dans les limites du raisonnable.

Carte de Callisto. Projection de Mercator. Échelle 1/66 000 000. 1 cm sur l'équateur correspond à 660 km en réalité.



Don des Dragons

Exil en eaux troubles

pour Vampire, la Mascarade

un scénario de Naelin



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Synopsis

C'est le début de l'hiver 2003 lorsque commence ce scénario. Le 5 décembre précisément.

Les personnages viennent de subir une entrevue difficile devant le Conseil de Londres, où ils ont été jugés coupables (pour différentes raisons, à improviser au besoin), et condamnés à l'exil dans une ville plus modeste : York. Ils y ont été envoyés la veille au matin, juste à temps pour trouver un endroit où passer la journée sans trop bronzer, et devront y rester au service de William Paterson, le prince local, jusqu'à ce qu'ils se soient rachetés.

Et comme les personnages sont des héros et non de pauvres clampins, l'opportunité leur sera offerte juste après leur arrivée.

Chronologie indicative :

- À la tombée de la nuit, les personnages sont contactés par un Anarch, Wes Darcy, qui aimerait faire d'eux des espions au sein de la camarilla locale.

- Peu après, les personnages sont tenus par les traditions de se présenter à Paterson. Ils pourront pour la première fois apercevoir Philip Foster, qui leur apparaîtra sous les traits d'un jeune homme d'une grande beauté. Une exception chez les Nosferatu ? Non, simplement une forme qu'il aime prendre souvent, grâce à sa maîtrise extraordinaire de la discipline Occultation.

- Voici quelques détails qu'ils pourront noter. S'ils ont sympathisé avec Darcy, il se pourrait que certains l'intéressent :

- Le prince veut envoyer ses deux fléaux, Bruce et Clark (Brujah 9^e) faire un peu de nettoyage dans les squats des quartiers Nord.

- Une ou deux meutes du Sabbat semblent rôder dans les alentours de la ville. Ce n'est pas une menace directe, mais l'inquiétude plane, d'autant qu'ils braconnent de plus en plus sur les terrains réservés. Ce serait peut-être une bonne « mission » pour les nouveaux arrivants. En clair un suicide.

- L'inquisition est toujours pressante, et ses rafles sont de plus en plus meurtrières. Il serait intéressant de leur livrer les Anarchs...

- Les Malkaviens de York ont le sommeil perturbé. Outre ceux qui crient à la Géhenne, les plus sérieux s'inquiètent de la présence potentielle d'un Mathusalem dans les environs, qui feraient des interférences sur le « vous-savez-quoi », troublant leurs rêves de visions étranges.

- La camarilla locale connaît une période assez trouble. Entre les rebellions de Gangrels de plus en plus fréquentes, les Brujahs qui menacent de craquer chaque

Vampire la Mascarade, Londres-Brighton 2003

Remus Valencien, Malkavien de son état, convoite la ville d'York depuis plusieurs siècles, du fait d'un oracle qui lui aurait prédit qu'il serait prince. Dans ce dessein, il a décidé de réduire à néant la population de la ville, faisant du cheptel des environs une morgue totale.

À cette fin, il empoisonne l'eau de la ville avec le concours de Philip Foster, un Nosferatu qu'il a lié par le sang et dominé jusqu'à n'en faire qu'un pantin. Il espère de ce fait, le faire accuser en cas de découverte et ainsi, s'attirer la gloire de sa capture, le cas échéant.

jour, et la guerre ouverte Nosferatu - Tremeres, il ne fait pas bon se situer au milieu !

- L'antitribu Tremere, que l'on croyait détruite, semble s'être à nouveau manifestée dans la région. On soupçonne un complot des Giovanni, aidés d'informateurs Nosferatu, qui auraient ramené une part de l'antitribu d'entre les morts...

- Qu'ils aient ou non rejeté la proposition de Wes, un choix leur sera offert : accompagner les fléaux dans les quartiers Nord (vers l'église Sainte-Catherine des Innocents, aussi appelée « église des 4 vents »), aller débusquer les meutes du Sabbat (au minimum une dizaine de vampires, autant prendre un aller simple vers le soleil) ou aller discuter le bout de gras avec l'Inquisition.

Il est clair, à ce moment-là du scénario, que le prince se moque des personnages. Il leur propose soit d'aller se faire tuer, et de deux manières différentes, soit d'aller admirer sa puissance en accompagnant ses « hommes de main ». Il est à espérer que les PJs choisiront la dernière option. Sinon, c'en est probablement fini des héros.

- S'ils se rendent au siège de l'Inquisition, ils auront peut-être le temps de fuir avant d'être réduits en cendres par la Vraie Foi des Paladins Rouges d'York. Sinon, tant pis pour eux.

- S'ils tentent de débusquer les sabbatistes, ils auront affaire à une meute de 16 adeptes de la (fausse) Main Noire, qui auront tôt fait d'essayer de leur faire rejoindre leurs rangs, comme espions au sein de la camarilla ou de les réduire à l'état de souvenirs.

- Si les PJs entrent dans le jeu des sabbatistes, c'est le prince qui démasquera la trahison chez l'un d'eux au moins ou qui les aura fait suivre (vive la confiance) et qui les condamnera à la Mort Ultime par crémation.

- Si les PJs accompagnent Clark et Bruce, ils se rendront tout d'abord dans les quartiers mal famés au Nord de la ville, massacrant au passage, et avec un style incontestable, quelques Anarchs. Ils suivront les fuyards jusqu'à la fameuse église Sainte-Catherine. Là-bas, les fléaux se feront remettre à leur place par Wes et ses copains, en deux temps trois mouvements. Si les PJs avaient refusé l'offre de Wes, il tentera de se faire écouter. S'ils fuient trop vite ou sans lui prêter attention, ils devront se passer de cet allié précieux, de ses informations et de son aide.

Si les PJs étaient dans le camp de Wes, ils n'auront pas fui, et il écouterait leurs informations et leur transmettra également ses inquiétudes vis-à-vis de la présence potentielle d'un Mathusalem.

Il expliquera que Prométhée, une de ses protégées, une jeune, Malkavien 14^e génération a récemment eu des visions, comme si une puissance supérieure tentait

d'entrer dans tous les esprits « ouverts » d'York. Selon elle, ces visions auraient pris fin à la moitié du jour d'hier. Wes leur dira également qu'il n'est pas contre le prince, mais qu'entre eux règne un différend depuis quelques siècles déjà, et que Paterson n'est pas près de lâcher prise.

La vérité sur quelques points :

- Les visions de Prométhée sont dues à la folie d'Éphémor, une très ancienne Malkavien, qui est endormie dans les environs, et qui est sur le point de s'éveiller. Elle a tenté, plus ou moins volontairement, d'entrer en contact avec tous les Malkaviens de la contrée, jusqu'à trouver le bon : Remus. Elle lui a alors fait croire qu'un oracle lui aurait prédit qu'il serait prince, il y a plusieurs siècles (ce qui est impossible, étant donné son âge).

- Le différend qui oppose et lie Paterson et Darcy est assez récent, puisqu'il date d'à peine 40 ans. À cette époque, Paterson était tombé éperdument amoureux (et oui !) d'une jeune Toréador, Sylvia d'Alitelo, amie proche de Darcy, et il entreprit de lui faire la cour. Ils se marièrent quelques années plus tard, en grande pompe, et cette union scella les bonnes relations entre le groupe de Darcy et la camarilla locale.

Mais Sylvia vint à disparaître dans un terrible accident, lorsque le toit de son immeuble s'écroula, l'immobilisant au soleil déjà haut dans le ciel. Paterson devint fou de douleur, mais, en bon prince, garda la tête froide et porta le deuil comme il se devait. Quelques années plus tard, Darcy découvrit une jeune étudiante étrangère, italienne, qui ressemblait à s'y méprendre à la défunte Sylvia. Il lui offrit l'éternité et la présenta au prince, qui succomba de bonheur devant la jeune femme, croyant avoir retrouvé son épouse. Mais la belle demoiselle n'avait que faire de Paterson, à qui elle préféra Darcy. Le prince ne se remit jamais de la perte de son amour une seconde fois et, voulant assassiner Darcy, il tua la jeune femme.

Depuis ce jour, il voue une haine rancunière et sans bornes à Wes, qui ne tente même plus de revenir dans ses bonnes grâces.

- Wes n'est pas un véritable Anarch, et son groupe n'agit pas contre la camarilla. Il s'agit juste d'une bande d'utopistes, qui refusent les principes de la camarilla et du sabbat.

Ils n'aspirent qu'à la tranquillité.

Cela peut sembler étrange aux personnages à qui Wes avait demandé d'espionner la cour. Il ne leur a demandé que dans un but informatif et préventif.

- Un jeune homme d'une très grande beauté (qui correspond à la description de Foster) a précédé les personnages à l'église. Il cherchait à rencontrer Prométhée, mais celle-ci a eu très peur en le voyant (son Augure à haut niveau lui a permis de voir son vrai visage). Il a insisté lourdement, prétextant qu'il voulait parler affaire avec elle. Manifestement, il ne savait même pas de qui il s'agissait, mais il disait vouloir la « mettre en sûreté ».

- Avant qu'ils ne prennent congé, Prométhée se lève et prend une posture étrange, ses yeux sont parcourus d'éclairs rouges alors qu'elle annonce d'une voix d'outre-tombe « Remus, thy time has come. Thou will become a prince. But first, thou will have to kill them all. None of them shall survive. Then thou will rule the city that have been promised to thou. » (« Rémus, ton heure est arrivée. Tu deviendras prince. Mais avant cela, tu devras les tuer tous. Aucun ne devra survivre. Puis, tu règneras sur la cité qui t'a été promise. ») Les éclairs qui entourent la jeune fille partent en tous sens et viennent frapper la structure de l'église, qui se désagrège parfois sous la violence du choc. Puis Prométhée s'effondre au sol, inconsciente alors que la tempête d'énergie semble s'être calmée.

Logiquement, les PJs doivent s'interroger. On imagine assez bien leurs : « Attends, c'est quoi ce délire ? » et « Quoi ? Ouhla, on n'est pas dans la m...! », voire « On va tous y passer ! »

Il faut laisser un moment de flottement, mais pas d'égarement. S'ils ne prennent pas d'initiative, alors que Wes fait transporter Prométhée en lieu sûr, ce dernier ne manquera pas de leur demander ce qu'ils pensent faire, voire de leur conseiller de retrouver ce jeune homme si beau, qui avait l'air d'en savoir plus qu'il ne le disait (ce qui n'est pas surprenant de la part d'un Nosferatu, cela dit).

- S'ils tentent de remonter jusqu'à Foster, ce qui n'est pas chose aisée, ils peuvent essayer de se renseigner. Darcy ne le connaît pas, pas plus que ses protégés. À l'Élyseum, on ne le donnera pas aisément, à moins d'une bonne négociation. Chez les Nosferatu, on ne lâchera pas le morceau, c'est certain. Le salut peut venir des Tremeres, aussi surprenant que ça puisse paraître, mais c'est aux personnages de découvrir cela d'eux-mêmes, on verra bien s'ils ont écouté. Mais traiter avec les Tremere n'est jamais une partie de plaisir, et la contrepartie qu'ils demandent est souvent énorme...

- Si les personnages s'engagent dans la voie Tremere, ils devront se rendre, accompagnés bien sûr, à la fondation «Day Walk», pour y récupérer une mallette, qu'ils devront remettre à un contact qu'ils ne connaissent pas, et récupérer eux-mêmes une seconde mallette, identique, et la rapporter. Pourquoi les Tremeres ne le font-ils pas tout seuls ? Car les personnages vont devoir traiter avec des Giovanni. Or, chacun des deux clans a une haine particulièrement dévouée et archaïque envers l'autre, et un intermédiaire

à qui on ne doit rien est une très bonne protection pour les Tremeres.

- Bien entendu, les personnages vont tomber dans un traquenard, et ils ont intérêt à récupérer au moins une des mallettes, et en tout cas, à ne pas perdre les deux. Le comité d'accueil qui les attend sur les docks, voiture noire (phares allumés) garée, semble n'être composé que de deux individus, que la configuration des lieux ne permet pas de dévisager. Hélas, les multiples recoins des environs laissent assez vite sortir quatre autres personnes aux intentions évidentes. C'est indéniablement dans le sang que cette scène se règlera.

Profil des opposants

Djibril et Mahi-no (Goules de combat)

Armes :

Attaque : 8 dés Dégâts : 6 dés

Uzi (2)

Tonfa (1)

Pouvoirs :

Célérité : ●●

Force d'âme : ●

□□□□□

□□□□□

Angelo (Giovanni 10ème)

Armes :

Attaque : 8 dés Dégâts : 6 dés

Sabre (2)

Pouvoirs :

Force d'âme : ●●●

Puissance : ●●●

□□□□□□□

Malni (Goule brutale)

Armes :

Attaque : 6 dés Dégâts : 8 dés

M-16 (1)

Pouvoirs :

Puissance : ●●

□□□□□

Sylvio (Goule habile)

Armes :

Bâton long A : 8 dés, D : 3 dés

Uzi (1) A : 7dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Puissance : ●

Célérité : ●

□□□□□

Murdock (Giovanni 9ème)

Armes :

Gathlin (!) A : 10 dés, D : 10 dés

Pouvoirs :

???

□□□□□□□

Murdock et Angelo préféreront fuir sans la mallette que mourir.

Les PJs risquent de s'interroger. Pourquoi ont-ils été attaqués ? S'ils ne se posent pas la question tout de suite, elle leur viendra peut-être à l'esprit plus tard. Les Giovanni qu'ils auront combattus sont des renégats, des exclus du clan, qui ont donc décidé de trahir le secret du retour de l'anti-tribu Tremere. Mais comme ils restent un peu Giovanni tout de même, ils avaient espéré récupérer les deux objets de l'échange, à leur profit maximal.

- Si les héros rapportent la mallette de départ en expliquant qu'ils sont tombés dans un traquenard, ils seront à peine remerciés et on leur dira où trouver Foster.

- Si les héros reviennent avec la mallette Giovanni, ils seront remerciés et on leur indiquera où habite Philip Foster. Si en plus ils expliquent qu'ils sont tombés dans un piège, on leur proposera du sang.

- Sans aucune des mallettes, il ne vaut mieux pas revenir à la fondation sans une bonne excuse, et il faudra trouver une autre source d'informations pour remonter jusqu'à Foster (un peu de travail en plus pour le MJ !)

- Si les héros reviennent avec les deux mallettes, en expliquant qu'ils ont été piégés, ils seront félicités. Froidement mais sincèrement félicités, et on leur fournira des informations sur Foster, tout en leur proposant du sang.

S'il leur venait à l'idée de regarder ce que contient la mallette, les PJs pourraient découvrir des choses fort intéressantes, mais sûrement à leurs risques et périls. En effet, la mallette contient un vieux grimoire poussiéreux, ainsi que plusieurs CD-ROMs gravés. On y trouve également une montre à gousset apparemment

très ancienne, une paire de besicles pas plus récente (enroulée dans un tissu protecteur), dont on peut estimer l'âge à plus de 1 000 ans.

Le Grimoire est un recueil de Nécromancie, les CD-ROMs en expliquent le fonctionnement. Les deux objets sont des entraves. Ils ont permis de retrouver de très anciens Tremeres dans l'Outre-Monde, et de les ramener «à la vie».

Chez Foster.

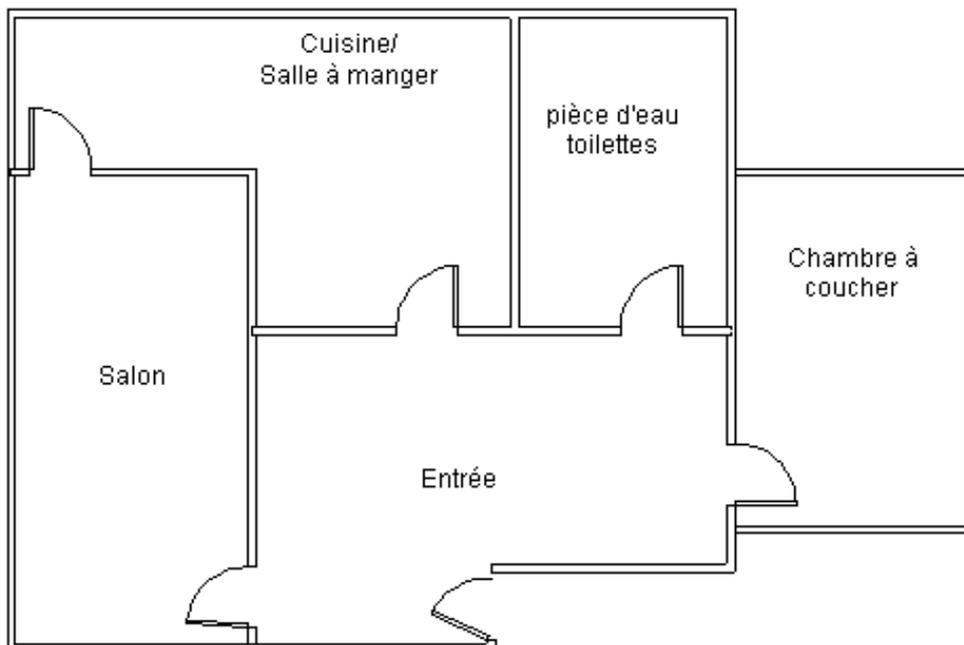
Philip Foster habite une petite maisonnette au centre de la ville.

(voir plan ci-dessous)

Comme en atteste ce plan rudimentaire, la maison est de plein pied, et ne possède qu'une seule issue.

- Foster ne se trouve pas chez lui ce soir. En fouillant sa maison (on peut soit passer par une vitre, soit crocheter la serrure : action étendue, difficulté 7, nécessite 6 réussites sur un jet de dextérité+sécurité), il est possible, sur un bon jet d'investigation, de repérer que Foster est fan d'AC/DC. Or, ce groupe se produit en concert ce soir même pas très loin d'ici, au « Ash 2 ash », comme en atteste le prospectus placardé sur le réfrigérateur. De plus, Foster semble avoir gardé une coupure de journal assez récente traitant de l'enlèvement d'un chimiste étranger en visite à Londres...

- Si les héros ne réalisent pas que Foster est au « Ash 2 ash », il leur faudra l'attendre. Il ne rentrera que quelques heures avant l'aube, ayant passé la fin de la nuit avec le groupe.



○ S'ils se rendent au concert, il va leur falloir ruser pour entrer. S'ils mentionnent le nom de Philip Foster, on les fera entrer, laissant entendre que Foster serait, de près ou de loin, patron du club. Sinon, il leur faudra déployer pléthore de talents diplomatiques et/ou pécuniaires. Une fois à l'intérieur, les héros vont cependant avoir du mal à trouver Foster. Celui-ci est placé en V.I.P. à une table de la salle de concert, qui fait également office de bar nocturne. Le dit concert est une représentation intimiste, avec pas plus de 100 personnes.

Le trouver demande un peu de recherche, mais une fois localisé, il est agréable et affable. Si on le questionne, il répondra le plus naturellement possible qu'il n'est pas au courant de ces histoires, mais qu'il veut bien dire tout ce qu'il sait à propos de Wes Darcy et du Prince. En échange, bien sûr, de quelques informations sur les Tremeres.

- Si le marché est conclu ainsi, Foster révèle l'histoire d'amour de Paterson et Sylvia, espérant ainsi faire croire aux PJs que Darcy n'est pas si net que cela. En retour, il attend des PJs qu'ils lui disent ce que voulaient les Tremeres. (NB : Maître en occultation, Foster ne peut être démasqué par un score en Augure inférieur à 5)

Si les PJs en veulent plus, Foster leur indique qu'il ne peut malheureusement pas les informer davantage.

- Si les PJs refusent son offre, il leur expliquera qu'il aimerait profiter du spectacle tranquillement...

○ Dans tous les cas, Foster mentionne aux personnages qu'ils obtiendront sûrement plus d'informations en fouillant du côté des Toréadors. Plus précisément chez Lady Elizabeth, proxénète réputée pour tenir dans sa maison close un véritable commerce de sang, via ses «filles».

(Bien entendu, il s'agit d'une fausse piste, mais les personnages pourront y apprendre plus que Foster ne le soupçonne, car là-bas, ils pourront rencontrer plusieurs figures de la camarilla locale, dont le primogène Tremere Winston Nilmer, qui voue une haine sans borne à Foster, qu'il considère comme traître aux yeux de la camarilla, sans vraiment savoir pourquoi)

- Le lendemain, les personnages peuvent se rendre au "Grenier" (en français dans le texte !), la maison de passe de Lady Elizabeth. Les personnages masculins sont accueillis par des hôtes en tenue plus que légère, et la pièce principale de ce « bar » peu conventionnel ne pourra manquer de les étonner. Le mobilier, très ancien (époque Victorienne), et l'éclairage rougeoyant donnent à cet étrange établissement une atmosphère « Moulin rouge » très désuète, chaude et arrogante. Dans le fond, de nombreuses alcôves sont masquées par des tentures rouges en velours épais, et les sièges sont, pour la grande majorité, couverts de coussins moelleux et aux couleurs sombres. Sur la gauche, un grand escalier en bois mène vers un étage où, vraisemblablement, plusieurs chambrettes ont été aménagées.

Toutes les boissons portent des noms évocateurs et les prix sont prohibitifs. Très vite, les filles se font plus pressantes et invitent les héros à prendre place et à s'installer confortablement. Elles ne sont pas avares de contact et leurs mains se posent souvent sur les épaules des clients des deux sexes. Parfois elles osent même aller plus loin dans la provocation...

- Si les personnages mentionnent le nom de Lady Elizabeth, les filles proposent aux personnages de se rendre dans des alcôves.

- Sinon, ils seront tout de même confortablement installés et on prendra leur commande.

Noms et prix des boissons	20 cl (£)	50 cl (£)
Intimate zone (orange, grenadine, vodka et citron vert)	10,00	24,00
À pleine main (rhum blanc, coco, menthe)	10,00	24,00
Inside-out (whisky, Gin, Vodka, sirop de cerise)	14,00	28,50
Volupté (Vin rouge français au choix)	14,00	28,50
Quick date (Whisky, soda au choix, citron)	12,00	26,00
Between the legs (Tequila, citron vert et sirop de pistache)	14,00	28,50
Délice de Cain (spécialité maison)	55,00	100,00

Si les personnages commandent un «délice de Cain», il leur sera répondu qu'il n'y en a pas, que cette carte n'est pas à jour ou que c'est impossible. À moins qu'ils ne mentionnent le nom de Lady Elizabeth. Auquel cas il leur sera servi un verre de sang alcoolisé et délicieux.

(Si les PJs boivent ce sang, ils pourront peut-être se rendre compte qu'il s'agit d'un mélange entre le sang d'un humain ayant beaucoup bu, et celui d'un vampire apparemment assez ancien. Le sang contenu dans un récipient comme le «délice de Cain» est pourtant trop dilué pour qu'il puisse occasionner un risque de lien de sang)

- Tôt ou tard, les personnages rencontreront Winston Nilmer. Celui-ci est reconnaissable à son total look «Sorcier d'Harry Potter». Il porte en effet une longue tige bleu foncé recouverte d'étoiles, de croissants de lune et d'autres symboles alchimiques. Ses cheveux et sa barbe, blancs et longs tous les deux, entourent un visage illuminé, doux et plein d'un charme désuet qui ne laissera pas insensibles les personnages féminins ou gays. Un peu de mémoire permettra de le reconnaître comme un de ceux qui siégeaient à l'Elyseum. Nilmer se trouve bien ennuyé. Il n'a pas l'habitude de traîner ses guêtres dans ce genre d'estaminets, mais on lui a donné rendez-vous pour affaire. Pourtant,

alors qu'il est assis assez près des PJs, il semble évident que la personne qu'il attend est en retard. Il entamera la conversation avec les personnages à la manière d'un étudiant timide. D'abord en demandant du feu pour sa pipe, puis par des banalités. Il confiera un peu malgré lui qu'il s'attendait à ce « qu'ils » soient en retard... Il interrogera les personnages sur le but de leur visite et s'intéressera comme un enfant à tout ce qu'ils lui diront. S'ils disent venir pour voir Lady Elizabeth, Nilmer s'en amusera. Lorsque les PJs mentionneront le nom de Foster, Nilmer commencera à s'énerver en disant qu'il le méprise et que s'ils les a fait venir ici, c'est très probablement avec de mauvaises intentions.

- Peu après, un fort beau duo de femmes pénètre dans le bar et s'approche de Nilmer, qui semble gêné et pataud. Il rie nerveusement, et s'excuse auprès des PJs en disant qu'il a à parler affaires avec ces deux dames. Il a un petit sourire embêté, et confie, avant d'être emporté par les deux femmes hilares à l'étage :

« Ce Foster, essayez d'en savoir un peu plus sur lui, vous me rendrez service. Et il est également évident qu'il serait bon pour vous de vous en méfier. Comme de la peste dont il est né... »

- Il peut s'avérer que les personnages ne parlent pas à Nilmer ou ne mentionnent pas Foster. Auquel cas, ils passeront la soirée en charmante compagnie, certes, mais sans information, et rencontreront peut-être Lady Elizabeth. Celle-ci ne sera pas avare de commérage et proposera de façon récurrente une de ses filles. Une fois encore, si le nom de Foster est mentionné, elle préférera ne pas trop en parler (« les murs ont des oreilles »), mais recommandera aux personnages la plus grande prudence. Dès lors, Nilmer les contactera à nouveau au cours de la soirée, ayant appris, par Lady Elizabeth, qu'ils avaient eu maille à partir avec Foster (l'histoire a pu être amplifiée et déformée selon ce que les personnages auront dit).

Espionnage en règle

Pas facile d'espionner un Nosferatu. Mais les PJs partent avec un avantage : ils savent où il habite, et connaissent un de ses lieux de villégiature.

- En espionnant Foster qui fait souvent des allers-retours entre chez lui et le « Ash 2 ash », les personnages peuvent apprendre plusieurs détails sans importance :

- Foster est apparemment très intime avec Matthew le chanteur de "Knifecut", un petit groupe qui se produit souvent au "Ash".

- Foster est assez riche, et sa maison n'est pas sa seule résidence. Il se rend souvent dans une maison de la banlieue sud. Il s'y rend en train, ce qui prend 1/2 heure environ. Cette maison, dans le plus

pur style colonial, n'a jamais les volets ouverts. Foster y reste soit très peu de temps (20-25 minutes) soit 24 heures.

- Foster entretient d'étroites relations avec les membres d'une société étrange, « Microni », avec lesquels il dîne souvent. Ces personnes semblent peu nombreuses et la société n'est pas répertoriée sur internet ni au cadastre.

- Foster se rend souvent dans une vieille librairie, juste avant la fermeture, et flâne entre les rayons. Il n'achète jamais rien, mais y reste jusqu'à ce qu'on le prie de sortir. Cette librairie est tenue par une vieille femme aidée d'une jeune fille.

- Matthew est un mortel, et Foster le trouve trop beau pour oser l'étreindre. Ils vivent tous deux un amour platonique car Matthew n'est pas sûr de son orientation sexuelle.

- La maison victorienne est le lieu de résidence de Remus.

- Foster est un contact précieux pour les Giovanni. Son lien avec Remus ne l'empêche pas de continuer son petit manège avec les Nécromanciens, qui lui est profitable en tout point (argent, sécurité, nuisance aux Tremeres...).

- Foster avait une descendance avant de devenir Vampire. La vieille femme est sa petite-fille, sur laquelle il veille, et à qui il aimerait tout raconter. Il ne lui a jamais parlé, et la femme est persuadée qu'il vient pour voir la jeune fille qui l'aide au magasin.

- La piste Matthew ne donne rien ; il est mortel et ne connaît rien à la vraie vie de Foster. Il "sait" que Foster travaille beaucoup et voyage énormément. Il est, à en juger pas sa façon d'en parler, éperdument amoureux de lui.

- La société "Microni", façade Giovanni, ne laissera rien filtrer de ses rapports avec Foster. Tout ce qu'on peut apprendre, c'est que la société fait dans la miniaturisation électronique et travaille en relation avec l'aérospatiale française.

- La vieille femme (Lucy) ne connaît pas Foster autrement que de vue. La jeune fille le trouve charmant, mais a déjà un petit ami. Ils ne se sont jamais adressés la parole.

- La maison victorienne est le repaire de Remus...

- Les personnages pourront également (devront même) apprendre un détail plus important. À plusieurs reprises, le Nosferatu fera des allers-retours au cadastre, revenant chez lui avec des plans à ne plus savoir qu'en faire...

En se rendant chez lui, les personnages pourront fouiller dans son ordinateur. Là, ils trouveront un dossier personnel codé (Intelligence+informatique difficulté 8, 5 succès en action étendue), dans lequel ils trouveront une formule chimique très complexe

et les plans des canalisations, stations d'épuration et stations de pompage de la ville. Des chiffres ont été notés en regard du document*. En poussant un peu plus avant la fouille, on peut découvrir un pistolet à seringues contenant un liquide violacé.

○ La formule peut être analysée par n'importe quel chimiste qualifié, et il est évident qu'il s'agit des composants d'un poison très virulent et quasiment indétectable.

○ Le liquide violacé semble être une forme d'antidote non-rétroactif au poison sus cité. Une sorte de vaccin.

• Les intentions de Foster sont assez claires, mais la question du but se pose toujours.

(* Le plan des canalisations :
Il y a toutes les gaines d'arrivée d'eau d'York, elles ne sont pas numérotées.
Il y a deux stations dépurations, elles sont notées 1 et 2
Il y a trois stations de pompage, notées 3, 4 et 5.)

Chez Remus

• Si les personnages s'aventurent dans la maison (qui est facile à pénétrer), ils y trouveront un beau bazar. Outre que le ménage n'a manifestement pas été fait depuis des lustres, on trouve au rez-de-chaussée tout un tas de symboles, livres, outils et objets ésotériques allant de la boule de cristal au grimoire vaudou... Le propriétaire voue manifestement un culte à l'occulte !

Au premier étage, des chambres d'enfants, poussiéreuses et délabrées, font peur à voir à côté de la salle de bain, repère d'insectes en tout genre.

• C'est la cave qui nous intéresse (et oui, c'est d'un classique !).

Celle-ci contraste nettement avec les étages supérieurs. Elle semble en effet rangée et relativement propre. On y trouve un réfrigérateur (empli de poches de sang), un lit confortable et une chaîne hi-fi. Plus loin, une cabine de douche semble avoir été aménagée, et un grand rideau clair laisse deviner qu'un homme est allongé sur un lit. La lueur vacillante d'une bougie mourante en éclaire les contours indistincts. Remus (car c'est lui) s'éveille en sursaut. Il marmonne « Philip, c'est toi ? », avant de réaliser que non, ce n'est pas du tout Philip.

Un rapide coup d'œil (Perception+vigilance difficulté 15, c'est vraiment très furtif) permettrait de voir que Remus s'est endormi sur un livre très ancien, dont la couverture en cuir est couverte d'inscriptions argentées, dont un seul mot peut être lu et compris : Nod...

• Remus s'enquière de ce que ces gens font chez lui. Lorsqu'un PJ va prendre la parole, il le coupe en disant qu'il « manque à tous [ses] devoirs. Désirez-vous boire quelque chose ? » Puis il laisse l'intéressé expliquer le

but de sa visite, même si Remus le connaît déjà. Il sert à ceux qui en ont exprimé le désir un verre de sang qu'il a fait chauffer.

• Si les personnages exposent leurs buts, leurs interrogations, Remus prendra la parole en disant qu'il connaît Foster depuis fort longtemps déjà, et qu'il ne se serait jamais douté qu'un si gentil garçon en arriverait à de telles extrémités. Et surtout pourquoi ? Et quand ?

• *A contrario*, si les joueurs décident de ne rien révéler à Remus, et inventent une histoire invraisemblable, il essaiera de les aider de son mieux. Ou tout du moins d'en donner l'illusion.

Peu après, Remus annonce qu'il doit quitter son domicile, pour se rendre au cimetière. Il invite donc les personnages à sortir. Si l'un d'entre eux tente d'aller récupérer le livre précédemment aperçu, il se heurtera à la véritable puissance de Remus, qui l'en dissuadera rapidement.

Il serait peut-être temps pour nos héros de reprendre contact avec leurs alliés potentiels.

Voilà ce que chacun peut (ou non) faire pour eux :

• Wes leur expliquera que "Microni" est sûrement impliquée dans cette affaire. Il y a fort à parier pour que les locaux renferment le fameux chimiste qui avait été enlevé dans la région, il y a peu. Si on récupère le chimiste, on pourra peut-être obtenir un antidote.

• Nilmer, pour peu qu'on lui parle de Matthew, proposera une sorte de chantage auprès de Foster (mais Matthew est en tournée en Irlande). Après tout, ce que les PJs possèdent n'est pas une preuve, juste un motif de suspicion, et encore. Mais « à n'en pas douter, il prépare un mauvais coup. Je n'ai pas très bien compris son intérêt dans l'affaire, mais il faut en avoir le cœur net. » À défaut, il pourra toujours proposer aux personnages d'en parler au prince, mais il doute que l'avis de nouveaux arrivants, exilés qui plus est, ait du poids face à celui d'une harpie comme Foster.

• Lady Elizabeth n'est pas du tout leur alliée et ne veut pas se mêler de cette histoire.

Si les personnages décident d'aller chercher le scientifique (Dr Piotr Ormanovitch) dans le bâtiment Microni, Wes se propose de faire jouer ses contacts pour les équiper. Ils peuvent avoir à disposition à peu près à tout ce qu'ils veulent, dans un délai de 24 heures. Pas la peine, pour autant, de demander de lance-missile ni de grenades à fragmentation.

Le bâtiment Microni est, en apparence, peu surveillé, mais l'intérieur est un vrai bunker.

On entre en passant une porte automatique à sas, qui ne pose pas de difficulté. La vigilance est moindre à cet endroit, sauf si les personnages ont vraiment un look à faire peur. On traverse ensuite une sorte de cour intérieure d'une vingtaine de mètres, sorte de serre où il fait bon se rafraîchir et, sûrement, déjeuner à midi, pour les employés.

C'est ensuite que les choses sérieuses commencent. L'entrée du bâtiment principal possède plusieurs types de détecteurs, et 4 gardiens (goules faibles). De plus, l'entrée est vidéo-surveillée, et tout débordement (et il

y en aura !) entraîne l'arrivée en conséquence de 5 à 20 hommes armés.

Une fois le hall passé, il faut encore trouver le bon étage. Par chance, c'est écrit dans l'ordinateur de la sécurité. Il s'agit du 9^e. Encore faut-il avoir l'idée (et le temps) de fouiller cet ordinateur.

Au 9^e étage, lorsque l'ascenseur s'ouvre sur une grande salle de réunion, on est saisi par la teinte des vitres. Manifestement, cette partie du bâtiment est réservée aux vampires.

Ce que confirme la présence, pas discrète pour deux sous, de Murdock, qui appelle une certaine Célia de sa grosse voix. Les personnages peuvent la reconnaître (la voix).

Murdock et son pote Angelo gardent en effet le Dr Piotr Ormanovitch dans un bureau adjacent.

Une fois débarrassés des deux compères, et une fois qu'on aura compris que le Dr parle très mal l'anglais (parlez-vous le russe chers PJs ?), il faut le traîner hors du bâtiment.

Caractéristiques des forces adverses en présence, par ordre d'apparition :

Gardiens (goules)

Armes :

Revolver : A : 5 dés, D : 5 dés

□□□□

Hommes de mains humains

Armes :

Fusil-mitrailleur : A : 6 dés, D : 7 dés

Gilet pare-balle

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

Murdock

Armes :

Sabre (2) : A : 8 dés, D : 6 dés

Revolver (2) : A : 6 dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Force d'âme : ●●●

Puissance : ●●●

□□□□□□□□

Angelo

Armes :

Sulfateuse 'light' : A : 5dés, D : 9dés

Épée courte : A : 6dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Occultation : ●●●●

Puissance : ●●

□□□□□□□□

Ne pas hésiter à réduire ou augmenter le nombre d'assaillants, selon que le groupe est orienté action ou non. Ne pas non plus lésiner sur les démonstrations de puissance des personnages, capables, à n'en pas douter, de mettre à mal plusieurs gardes d'un coup, surtout ceux utilisant Célérité. Dans tous les cas, cette scène intervenant en fin de partie, essayer de ne pas la faire trop durer.

La scène aura aisément des faux airs de « Matrix », c'est normal, il faut même en rajouter. C'est quand les joueurs vont se sentir très puissants qu'ils vont tomber des nues...

- Si les personnages « rapportent » le Dr à Wes, celui-ci l'héberge. Mais très vite le Dr annonce qu'il n'y a pas d'antidote au poison qu'il a créé. Premièrement, il n'a pas la formule, et ensuite il n'y a pas de contre formule faisable en moins de 24 heures. ➔ Logiquement, les héros tiquent. En effet, le professeur sait qu'un certain Foster doit s'en servir le 19 décembre. Ses ravisseurs en parlaient, disant qu'ils partiraient justement le 19, laissant derrière eux un Foster fou, mais qui paye grasement.

NB : Remus a probablement prévenu Foster que les PJs sont sur sa piste. Il ne dort plus chez lui, n'emprunte plus la même apparence en public et a pris une chambre d'hôtel loin de chez lui.

- Les personnages sont maintenant recherchés par Microni. Ils se sont mis les Giovanni à dos, et, bien qu'ils puissent disposer de la protection, très relative, des Tremeres, ce n'est jamais plaisant. Par chance, les Giovanni quittent York le lendemain. Par malchance, ils ont bien l'intention de profiter de cette dernière nuit pour appliquer la méthode « Représailles » !

Il va donc falloir attaquer directement là où Foster sera.

À chaque déplacement, les héros ont 5 % de chance, cumulativement, de se faire coincer par des mafiosi de Microni.

Dans tous les cas, sur 99-100, c'est une troupe de vampires et non de goules qui reconnaît les PJs, et les poursuit jusqu'à en découdre.

Les goules sont des « seconds couteaux », les vampires sont des classiques « 6 partout ».

La Chasse au Foster

Voici un tableau récapitulant les horaires correspondants à l'endroit où il se trouve la nuit du 19 au 20 décembre.

Station 1

Heure d'arrivée : 01:40
 Temps passé : 25 mn
 Heure de départ : 01:55
 Apparence : Ouvrier indien

Station 2

Heure d'arrivée : 02:10
 Temps passé : 40 mn
 Heure de départ : 02:50
 Apparence : Femme de ménage

Station 3*

Heure d'arrivée : 03:05
 Temps passé : 10 mn
 Heure de départ : 03:15
 Apparence : Statue de bronze

Station 4

Heure d'arrivée : 03:35
 Temps passé : 15 mn
 Heure de départ : 03:50
 Apparence : Ouvrier indien

Station 5

Heure d'arrivée : 03:55
 Temps passé : 20 mn
 Heure de départ : 04:15
 Apparence : Femme de ménage

*La station est un petit musée, rempli de statues de bronze...

Si les personnages arrivent avant qu'il n'ait effectué son méfait, il tentera de fuir pour mieux revenir, 10 minutes plus tard, après avoir perdu ses poursuivants. S'il a déjà assumé une apparence banale, il fera comme si de rien n'était et fera «son boulot» (ménage, réparations, etc.)

Si les personnages arrivent pendant qu'il effectue sa manœuvre, il essayera de perdre du temps pour la finir (il disparaîtra, enverra des fumigènes, fermera des portes, etc.) et à défaut, fuira vers la prochaine étape, conscient que celle-ci est perdue.

Si les personnages arrivent trop tard sur une étape, il est probable qu'ils arrivent en retard à la suivante, mais surtout le mal est irréparable. Un liquide incolore se déverse dans l'eau et il est impossible de la retenir de s'écouler vers les robinets...

Phillip Forster

Armes :

Griffes de Loup - A : 6, D : 6 (A)
 Revolver - A : 5, D : 5

Pouvoirs :

Occultation : ●●●●●●

Puissance : ●●

Augure : ●

Protéisme : ●●●

□□□□□□□

La fin du scénario dépend pour beaucoup des actions des joueurs et de leurs affinités avec certains PNJs. Certains voudront sympathiser avec Wes, d'autres se rangeront du côté de Nilmer, alors que certains voudront s'abonner au « Grenier ».

Concernant la « pandémie Fosterienne » :

- Si ce dernier a réussi à déverser toutes ses doses, la population court un grave danger, et il faudra l'intervention de toutes les unités de pompiers, policiers et militaires des environs pour endiguer le mal en prévenant systématiquement toute la population, et en fermant le maximum de vannes. Pourtant, de nombreuses personnes n'auront pas l'information à temps...

- Si 3 ou 4 doses sont versées, les personnes les plus faibles devront être hospitalisées d'urgence.

- Si moins de 3 doses ont été versées, une grande partie de la population en sera quitte pour des troubles intestinaux durant une petite semaine...

Mais n'oublions pas qu'ils sont en disgrâce et que, s'ils ont sauvé la ville, ils pourront obtenir un statut à nouveau correct parmi la camarilla. S'ils ont échoué, ils auront d'autres occasions de se racheter, mais pas à York, qui va devenir une ville à fuir...

Rejoignez notre communauté
et venez fouler le sable
de l'Arena



<http://www.fenx.net>

