

EastenWest

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



Le Don Des DRAGONS 2004

la convention
de jeux de rôles
en faveur du
Téléthon

le 4 et 5
Décembre

Au programmes:
Donjon & Dragons
Star Wars
Nephilim
Warhammer
Appel de Cthulhu
Shadowrun
et bien d'autres...

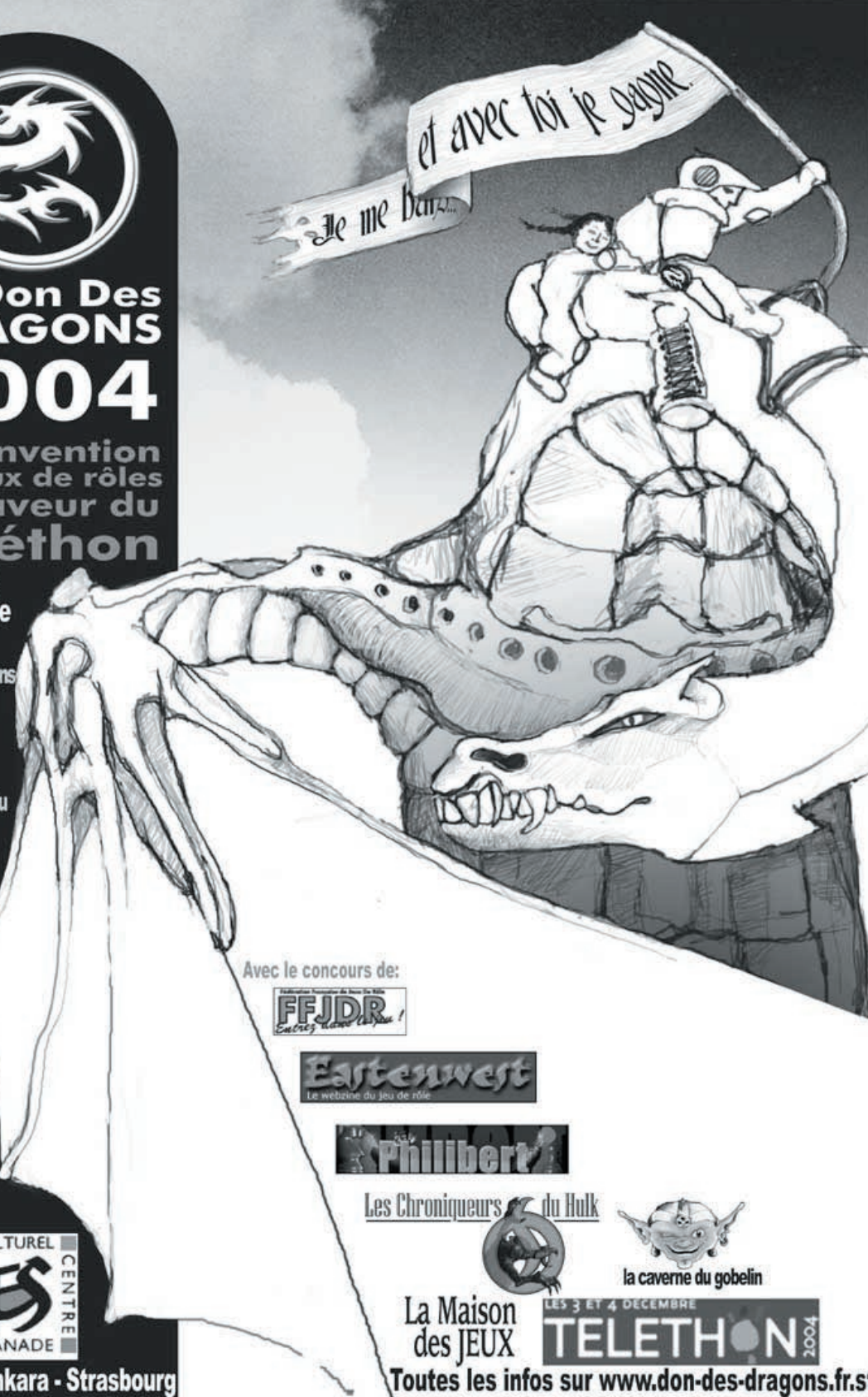
+des démos de
Palimpseste
Némédia
Vermine
et en
non-stop
des jeux
de société
et de cartes

Dans les
locaux de:

SOCIO-CULTUREL
CENTRE
ARES
CENTRE
DE L'ESPLANADE

10 rue d'ankara - Strasbourg

copyright Simon Millet, contact me! : millet.simon@laposte.net



Avec le concours de:

FFJDR
Secrets de la table!

Eastenwest
Le webzine du jeu de rôle

Philibert

Les Chroniqueurs du Hulk



la caverne du goblin

La Maison
des JEUX

LES 3 ET 4 DECEMBRE
TELETHON
2004

Toutes les infos sur www.don-des-dragons.fr.st

Hors-Série 3 : «Don des Dragons» 2004

Cette année encore, l'équipe d'Eastenwest est très heureuse de s'associer à l'événement «Don des Dragons».

Pour rappel, cette convention de jeux strasbourgeoise est organisée dans le cadre du téléthon, une façon d'allier l'utile à l'agréable. Cette année, à l'instar de la tendance nationale, les recettes ont progressé par rapport à l'année dernière, en dépassant les 1000€. Bravo et merci à tous ceux qui se sont déplacés.

La convention était animée, avec de nombreuses tables et démos de jeux de rôles, mais aussi des présentations de jeux de plateaux, la buvette, la tombola. Bref, un très bon week-end.

Ce numéro d'Eastenwest clôt donc cette aventure, initiée par l'association strasbourgeoise Chroniqueurs du Hulk en publiant l'essentiel des scénarios joués lors de cette convention. Même s'il s'agit de scénarios de convention, vous n'aurez pour la plupart aucun mal à les adapter à vos tables habituelles, et à prolonger un peu plus le travail des auteurs.

Nous vous souhaitons une agréable lecture et espérons que ce numéro vous donnera envie d'écrire et de participer à la vie rôliste, dans la «vie réelle» ou sur le net !

La rédaction

Sommaire

3 La sorcière de Saint Léger

Scénario *Mousquetaires de l'Ombre*
par Benoît Attinost pour l'association Phénix

13 Retour à Karak Azril

Scénario *Warhammer*
par Mario Heimbürger

33 Persona

Scénario *Unknown Armies*
par Léo Henry, illustrations par Stéphane Perger

45 Jeux d'enfants

Scénario *Little Fears*
par Hervé Dubourg

55 Un parfum abyssal

Scénario *Polaris*
par Stéphane Idczak

73 Le Village

Scénario *Appel de Cthulhu*
par François Delpeuch

81 La Course des Sables Rouges

Scénario *Dark Earth*
par Pierre Mauger

99 Le Retour du Sombre

Scénario *DD3*
par Geoffrey

117 Loin des yeux...Loin du Cœur

Scénario *Nephilim*
par Nicolas Galand

125 La Cité Grise

Scénario *Rêve de Dragon*
par Agustin ALARCON MULLER

135 Le beurre, les crédits du beurre et le sourire du Gouverneur !

Scénario *Star Wars*
par Benoît Bastian

141 La vengeance de St Simon

Scénario *Vampire*
par Fabien Farre



La sorcière de Saint Léger

par Benoît Attinost pour l'association Phénix

Cette petite aventure se déroule en fin d'automne 1657 (une année après la mise en place de la troisième compagnie) dans le village de Saint Léger, au nord de Rambouillet, en plein milieu de la forêt éponyme. Vous pouvez changer à la fois la date et le lieu, cela n'a strictement aucune importance. Cette enquête, qui peut servir d'introduction pour les joueurs, n'implique aucun Galérien. Par contre, elle se termine sur une énigme et sur la certitude qu'elle n'est que le maillon d'une chaîne bien plus importante. Les MdO oseront-ils tirer sur cette chaîne ?

3

SYNOPSIS

Maître Jean et le Père Gobillard sont deux fripons qui depuis des années filoutent les habitants de Saint Léger en prélevant des taxes supérieures à la normale et en empochant la différence. L'un s'occupait des impôts séculiers alors que l'autre se payait sur les impôts réguliers. Se couvrant l'un l'autre (chacun se portait garant de l'autre), ils avaient amassé un petit trésor durant les huit années passées et comptaient en profiter bientôt en inventant une histoire de voyageur trouvé mort avec l'argent. Les villageois tairaient l'histoire en échange des miettes du magot. Le plan était parfait, sauf concernant un point : le partage. Jean voulait deux tiers alors que Gobillard voulait la moitié. Jean décida alors qu'il était temps de se débarrasser du prêtre trop gourmand (il dirait ensuite que le trésor était caché dans la crypte, ce qui était le cas) et chercha un moyen de le tuer en faisant croire à un accident. Il sabota une poutre de l'église de façon à ce qu'elle tombe sur l'infortuné complice.

Gobillard s'en aperçut et rendit la pareille à Maître Jean en l'empoisonnant. Il savait qu'il n'aurait aucun mal à faire porter le chapeau à Eloise Mais une fois son forfait accompli, il se rendit compte que le trésor, caché dans la crypte, avait disparu. Fou de rage, il soupçonna la « fille Isabeau », la jeune maîtresse de son complice, et l'empoisonna à son tour. Il voulut troquer l'emplacement de l'argent contre un antidote mais la jeune fille nia jusqu'à son dernier souffle (d'où les insultes entendues par les villageois). Il décida alors de couvrir ses meurtres et fit accuser Eloise des forfaits. Il chercherait plus tard l'argent, une fois l'affaire terminée. Il fit interdire l'accès à la maison de Maître Jean. Poussés par leur curé, les villageois emprisonnèrent la « sorcière » dans la crypte. Gobillard drogua le gardien (Alain), libéra Eloise, mais seulement après lui avoir apporté un repas empoisonné. Elle le mangea et disparut dans la nuit. Loin d'être stupide, elle devina qu'elle allait succomber au poison et se concocta un remède qui la sauva. Le prêtre, lui, n'avait qu'à

invoquer la puissance des démons pour expliquer la disparition de la sorcière (et sortir de l'embarras le gardien qui s'était assoupi). Au moment où les personnages arrivent, Eloise se remet tout juste de l'empoisonnement et des fièvres qu'il a provoquées. Elle va se venger du prêtre mais aussi de ce village maudit...

1. Où nos héros prennent connaissance de la troublante affaire

Les personnages peuvent être des débutants, arrivant tout droit de Ligugé, avides d'aventures et prêts à affronter le monde si besoin est. La vie dans le centre d'entraînement était dure et austère. Saint Martin de Tours, lorsqu'il a fait construire la première abbaye de Gaule, n'avait pas forcément en tête le confort que pourraient exiger quelques têtes brûlées nobiliaires. Les bénédictins qui ont occupé les lieux par la suite n'ont apporté que quelques améliorations sommaires, rendant la bâtisse froide et fonctionnelle. Elle n'attirera le Poète que bien plus tard. La formation des MdO, les révélations diverses du Major et le pluvieux automne de l'année 1657 ont achevé de rendre les lieux sinistres. Du coup, les quelques jours que viennent de savourer les personnages au château de Maurepas, leur font l'effet d'un passage du Purgatoire au Paradis. Certes, la pluie est glaciale et la discipline de rigueur, mais nos héros ont l'impression de déjà entendre les clameurs de la capitale. Une journée de cheval et ils pourront enfin faire leurs preuves.

Nicolas de Catinat, l'un des lieutenants de Beaufort, convoque les mousquetaires avant le petit matin, alors que la campagne nocturne se couvre d'un manteau de givre sous le regard des étoiles pâlisantes. Il déploie une carte de la région et pointe à la lumière d'une unique bougie un tout petit village, à trois heures de cheval, au milieu de la forêt de Rambouillet : Saint Léger (en Yvelines, de son nom actuel). Ce hameau, explique-t-il, compte une trentaine d'âmes. Ces gens vivent surtout de la chasse, de la pêche dans les étangs voisins et de l'entretien de vergers (surtout des pommes). Par un édit royal datant du siècle dernier, ils ont acquis ces droits de chasse et de pêche lorsque l'un d'eux a sauvé la vie d'Henri II durant la débâcle de la bataille de Saint Quentin face aux armées de Charles Quint. L'édit n'a jamais été cassé depuis, essentiellement parce que personne ne se soucie de savoir ce que font ces gens au milieu de la forêt.

Cette paisible situation a changé il y a trois jours, Catherine de Vivonne, marquise de Rambouillet et animatrice connue du salon littéraire de l'hôtel de Rambouillet, a requis l'aide et le conseil de Mazarin à propos d'une affaire propre à glacer le sang. La situation ne manque pas de piquant. La marquise, depuis plusieurs décennies, accueille et finance une coterie de lettrés aux mœurs dissolues dont les frasques font la joie du tout Paris mais aggravent l'ulcère et la colère de Madame la mère du Roi (Anne d'Autriche est très pieuse). Nombre de Mazarinades sont réputées

sortir de la fameuse « Chambre Bleue », le salon où se réunissent tous ces joyeux poètes.

Mais l'affaire ne prête pas à rire. Le prévôt de Rambouillet, un certain Gustin, a porté à l'attention de la Marquise deux morts que l'on attribue à un empoisonnement criminel. Deux villageois ont succombé à une substance maligne, se couvrant d'horribles plaques vertes et purulentes ! Une femme, Eloise (prononcez É-loiz), a été formellement accusée par les gens du cru et enfermée dans la crypte de l'église en attendant un transfert vers Rambouillet. Le cas devient encore plus étrange car la fameuse Eloise a simplement disparu de la cave close où elle attendait la garde du prévôt. Il n'y avait qu'une seule porte, aucun moyen de s'échapper et pourtant, la gueuse n'est plus là !

Catherine de Vivonne manipule à merveille le poison, mais uniquement celui de la parole. Sa compétence en matière de substance létale et d'évaporation corporelle est plus que réduite. C'est pour cette raison qu'elle est allée voir son « ennemi de toujours », à savoir Mazarin. L'homme a fait connaître l'affaire à Maurepas et Nicolas de Catinat en a pris la responsabilité. Mazarin veut que ses mousquetaires « spéciaux » aillent enquêter sur place et ce, de deux façons.

- La façon officielle, prenant autorité royale sur le prévôt local et en menant l'enquête concernant ces cas de mort par intoxication. Ils auront les droits policiers traditionnels et pourront faire office pour arrêter tout coupable potentiel. Par contre, l'ordre a été donné de ne pas abuser de l'autorité échue et de rester le plus discret possible. Mazarin ne veut pas que l'affaire arrive à des oreilles parisiennes.

- La façon officieuse, pour vérifier si toutes ces bizarreries ne seraient pas liées d'une manière au Grand Secret. Si c'est le cas, les ordres sont précis : les mousquetaires doivent le plus discrètement possible rassembler toutes les informations disponibles et en faire état à Nicolas de Catinat. Sauf par contrainte forcée, ils ne doivent pas intervenir ou user de coercition envers un éventuel galérien. Cette éventuelle mission reviendra à des mousquetaires plus expérimentés.

Nicolas Catinat donne aux personnages la carte de la région, les papiers nécessaires prouvant leur droit à enquêter, les montures adéquates ainsi que quelques pièces, avec ordre d'en ramener le plus possible. Si l'enquête devait durer dans le temps, une chambre aura été aménagée au château de la marquise.

Les personnages un peu curieux pourraient se demander ce qu'a obtenu Mazarin en échange de son intervention auprès de l'incomparable Arthénice (surnom de la marquise). Catinat l'ignore mais il soupçonne l'homme d'avoir négocié quelques vers savoureux visant, pour une fois, ses adversaires et non plus

sa personne. La « Chambre Bleue » peut aussi être un outil de (dés)information bien utile à Paris.

2. Où le lecteur découvre le cadre forestier du drame passé et à venir

Le trajet entre Maurepas et Saint Léger est plutôt morne. L'aube grise glace les os des voyageurs et rend moroses les autochtones qui sortent encore les bêtes avant les premières neiges. Les personnages doivent prendre la direction de Rambouillet et bifurquer au hameau du Perray pour entrer dans la forêt elle-même. On quitte un paysage de bocage pour entrer dans un bois épais que le vent et le froid font craquer de façon lugubre. Le chemin de terre permet d'éviter de suivre la route de Rambouillet pour remonter ensuite vers Saint Léger. Il est tout juste praticable

et passe à côté de la ferme des Bréviaires. Cette dernière semble abandonnée depuis des années. Après ce point, le chemin n'est plus qu'un sentier sinueux et difficile (mais plat). Après deux heures pénibles, les personnages arrivent enfin à Saint Léger, un village construit au pied d'un dénivelé important qui le cache. Une route pavée le coupe du Sud vers le Nord (la route reliant Rambouillet à Montfort l'Amaury) et seules quelques fumées de cheminée indiquent qu'il y a de la vie ici. Le petit bourg compte une dizaine de petites maisons de pierre, une église en piteux état, un cimetière que les personnages doublent en arrivant et une maison plus importante (un étage), face à l'église (celle de Maître Jean, l'homme qui « dirigeait » la communauté).

Rapidement, les mousquetaires vont se retrouver face à des paysans armés de fourches et de faux. Tous font de grises mines et seront à peine plus accueillants lorsque le groupe expliquera les raisons de sa présence. Leur meilleur (et seul) interlocuteur sera



Ambiance ambiance !

Ce scénario est une enquête mêlant des crimes à de la superstition, sur fond de ruralité profonde. N'hésitez pas à insister sur les gueules torves et édentées des habitants de Saint Léger, sur la consanguinité possible et sur la lourde atmosphère de suspicion renforcée par cette lugubre fin d'automne. Comme dans les polars les plus noirs, montrez la misère tant intellectuelle que matérielle du village.

Bref, rajoutez-en un maximum pour rendre le tout propice au mystère. Quelle est la part de réalité et de légende dans ce que vont raconter les villageois ? À vous de faire douter vos joueurs tout au long de leur enquête...

Si vous jouez en musique, la BOF du Nom de la Rose et quelques ritournelles de Sopor Aeternus devraient ajouter à l'ambiance. Terminez sur le générique de Maigret ou des 5 dernières minutes.

le père Gobillard qui, malgré son sympathique nom, n'est pas moins sinistre que les autres villageois (voir sa description en fin de scénario). Depuis la mort de Maître Jean (si vous n'avez pas encore lu l'encadré « l'histoire en quelques mots », c'est le moment), il est le seul à savoir lire et calmera les esprits lorsqu'il aura parcouru difficilement la note de Nicolas de Catinat. Un gamin prendra les chevaux des visiteurs en charge alors que le religieux invitera ces derniers à entrer dans sa modeste église. Les paysans, eux, vaqueront à leurs occupations non sans avoir jeté quelques coups d'œil haineux aux étrangers.

3. Où la réalité côtoie la fiction

Le père Gobillard fait entrer les personnages dans la froide église où lui-même loge. Sa chambre se trouve derrière le bâtiment, à côté de l'étroite ouverture menant à la crypte. Là, il offre du vin chaud et épice à ses invités avant de leur expliquer le détail de l'histoire qui tourmente le village.

Eloïse est une veuve vivant un peu en retrait du village, sur la route de Houdan (vers l'ouest en s'enfonçant un peu plus dans la forêt). Son époux, Gaston Rouc, est mort au service de la couronne du côté des Pyrénées voilà une quinzaine d'années. Elle n'avait pas bonne réputation dans le village mais connaissait des remèdes pour divers maux et vivait en vendant les pommes du verger planté par son époux avant son départ. Était-elle une sorcière ? Gobillard ricane jaune en toussant. Une rebouteuse, oui. Une adoratrice des anciens dieux ou du diable, il ne le pensait pas jusque-là... À présent, il lui paraît évident que tout le prouve. Elle était assidue à la messe ainsi qu'aux fêtes religieuses mais le prêtre pense qu'elle feignait plus qu'elle ne priait.

Voilà six jours, Maître Jean, l'homme qui tenait les comptes du village et qui servait d'intermédiaire avec le prévôt, a été pris d'étranges convulsions. Le père Gobillard étant lui-même quelque peu versé dans les sciences du corps, il a tenté vainement d'administrer des tisanes et des saignées à l'homme. Mais en une nuit, ce fermier vigoureux devait rejoindre son Créateur. Le prêtre décrit les symptômes en les exagérant (bave, yeux révulsés, peau changeant de couleur, blasphèmes du malade dès qu'on priait en sa présence, etc.). Inspirez-vous des « meilleures scènes » de l'Exorciste pour enjoliver l'empoisonnement. Il est de l'intérêt de Gobillard de compliquer l'affaire en y ajoutant de la magie noire (si vous ne l'avez pas encore fait, voir l'encadré : L'histoire en quelques mots).

À la mort de Maître Jean, le prêtre fit envoyer un message au prévôt, soupçonnant déjà un empoisonnement. Craignant une possible contagion (ou une malédiction, ajoute-t-il à voix basse en se signant), le père Gobillard déclare aux personnages qu'il a préféré prendre à témoin deux villageois qui ont constaté l'état du corps (les deux plus impressionnables) avant de le faire rapidement enterrer (avec l'accord de Janine, la femme du défunt).

Mais dès le lendemain soir, alors que le prévôt Gastin orientait déjà son enquête vers Eloïse, la « fille Isabeau », était prise à son tour de convulsions et de vomissements. Malgré une messe complète, des soins et des prières, la jeunesse qui faisait parfois le ménage chez les Jean, est morte dans la nuitée. Mêmes symptômes, mêmes blasphèmes, le doute n'était plus possible (dit-il en tremblant). Avec l'aide des hommes du village et du prévôt Gastin, il fit chercher la sorcière Eloïse et la fit mettre dans la crypte, le seul lieu vraiment clos de la région. Le prévôt partit chercher conseils auprès de la marquise de Rambouillet, promettant une prompt aide. Gobillard déclare qu'il a immédiatement fait évacuer la veuve de Maître Jean de sa maison, pensant que la sorcière y a peut-être empoisonné un objet ou... pire... qu'elle a maudit les lieux. En effet, depuis la mort du propriétaire, plusieurs paysans disent avoir vu des lumières suspectes et avoir entendu des chuchotements infernaux. Le prêtre ne peut être affirmatif sur ce point, mais il a la conviction que la maison est à présent hantée par les âmes tourmentées de ses victimes...

D'ailleurs, la sorcière a prouvé ses pouvoirs dès la première nuit de réclusion. Au lieu de prier pour le salut de son âme et le pardon de ses méfaits, elle a utilisé moult magie soufreuse et a demandé à un démon de l'emporter au loin. La crypte étant gardée, fermée et ne possédant qu'une seule issue, seule un maléfice peut expliquer cette disparition.

Voilà déjà quatre jours que le village vit dans la peur, termine le prêtre d'un air sombre. Tout le monde craint qu'Eloïse ne revienne et ne tourmente les bons chrétiens qui ont osé s'opposer à sa mauvaïseté.

Gobillard se signe encore et confie les clefs de la maison de Maître Jean aux mousquetaires. Il fera passer le mot aux villageois qu'ils doivent coopérer avec les envoyés du Roi et se tient lui-même à leur disposition en cas de besoin. Il craint que ses brebis ne décident de partir pour Montfort ou Rambouillet si la malédiction qui plane sur le village n'est pas levée rapidement.

4. Où nos mousquetaires commencent leur minutieuse investigation

Cette enquête se fait en deux temps et sera ponctuée d'évènements funestes.

Dans un premier temps (ce chapitre), les personnages vont découvrir ce que le curé Gobillard veut bien (tout ce qui accuse Eloise et qui étaye la thèse de la malédiction). Puis (dans les chapitres suivants), ils vont commencer à découvrir d'autres éléments, qui vont orienter leur recherche vers le prêtre. En même temps, Eloise va prouver aux villageois qu'il n'est pas bon d'accuser à tort une véritable empoisonneuse (ce qu'elle est, mais c'est une autre histoire).

Pour faire parler les paysans, les mousquetaires doivent réussir un jet de Prestige et obtenir au moins un 10. En effet, dans un village aussi isolé, il faut vraiment que la renommée des personnages soit importante pour qu'ils puissent en jouer. De plus, malgré les encouragements du prêtre, les langues ont du mal à se délier. Dans l'esprit des autochtones, parler de la malédiction d'Eloise, c'est la renforcer (c'est le principe de base de la magie noire en milieu rural).

Voici une série de renseignements que peuvent obtenir les personnages. De temps en temps, pour déceler un mensonge ou une demi-vérité, les joueurs peuvent tenter des jets de Vigilance. Certaines informations sont fausses et sont signalées comme telles. Face au mystère et à la superstition, les paysans ont tendance à en ajouter un peu (poussés par le curé). En général, ce sont les femmes qui ont le plus les pieds sur terre et les époux qui inventent le plus.

4.1. Maître Jean

- Il tenait les comptes du village tout comme son père le faisait avant lui. En échange de ce service, chaque paysan lui versait une infime partie de ses bénéfices. Cette taxe était plus symbolique que réelle et, pour cela, Maître Jean était apprécié.

- Il aurait dû partir à la guerre lors d'une conscription forcée. C'est Gaston Rouc, l'époux d'Eloise

qui est parti à sa place en échange d'une rétribution mensuelle versée à cette dernière. Mais sitôt la mort du mari connue, Maître Jean a déclaré qu'il n'avait plus à payer la rétribution. Le village s'est rangé à l'avis de son dirigeant.

- Eloise aurait, à l'époque, menacé Maître Jean et sa femme (faux). Ce dernier serait allé la rosser pour qu'elle accepte sa juste décision (vrai, il est allé la bastonner en la menaçant de mort si elle continuait à réclamer sa pension).

- Maître Jean entretenait des relations « particulières » avec la « fille Isabeau ». Cette information ne peut être obtenue en présence de la veuve de Maître Jean et seulement si le mousquetaire insiste lourdement pour savoir si quelque chose liait les deux victimes.

- Deux villageois (Crapaud et Alain Le Grand) ont, à la demande du prêtre, vu le corps de Maître Jean et peuvent témoigner de la couleur étrange de sa face. En interrogeant un peu plus les deux compères, il apparaît que le premier n'est jamais entré dans la chambre du mort (trop peur) et que le second n'est pas vraiment une « lumière » dans une époque qui en compte tant. Bref, ils ne sont pas des témoins très fiables.

4.2. La fille Isabeau

- Elle faisait le ménage chez les Jean en échange de quelques victuailles. Son père a été rendu aveugle par la maladie et ne pouvait plus faire grand-chose. Il est mort l'an passé.

- Eloise était jalouse de la beauté d'Isabeau (faux, elle ne prêtait aucune attention à cette gamine de 16 ans).

- Le père de la fille Isabeau aurait chassé du côté du verger d'Eloise et, pour se venger, elle lui aurait fait perdre la vue en utilisant la magie. Faux et les personnages peuvent le savoir en insistant un peu. Le père distillait son propre alcool dans les bois et c'est son mauvais breuvage qui l'a rendu aveugle. N'importe qui dans le village pourra le dire.

- Maître Jean entretenait des relations « particulières » avec la « fille Isabeau ». Cette information ne peut être obtenue en présence de la veuve de Maître Jean et seulement si le mousquetaire insiste lourdement pour savoir si quelque chose liait les deux victimes.

4.3. Le prévôt Gustin

Ce dernier arrivera de Rambouillet quelques heures après les personnages. En tant que représentant de la marquise, il doit garder une certaine constance. En fait, il est terrifié à la simple idée de revenir à Saint Léger.

- Il n'a pas vu le corps de Maître Jean mais celui d'Isabeau (que le prêtre avait « embelli » grâce à un maquillage sommaire à base de cire verte). Il confirme l'aspect purulent et démoniaque de la victime.

- Il estimait Maître Jean. Ce dernier s'occupait des comptes du village, ce qui faisait gagner du temps au prévôt lors des collectes biennuelles (ne précisez pas de suite que le prêtre contresignait les comptes par sécurité).

- Il n'a pas eu le temps de parler avec la Dame Eloise mais lorsqu'il s'est rendu avec le reste du village dans sa chaumière, il a vu de ses propres yeux les preuves qu'elle pratiquait la sorcellerie et l'empoisonnement. Elle avait tout le matériel approprié pour cela (faux et vrai à la fois, elle avait le matériel, mais personne ne l'a jamais trouvé)

- Gastin tient des villageois que la sorcière a reçu la visite, à plusieurs reprises ces derniers temps, d'un cavalier noir, masquant son visage et ne voyageant que le soir (vrai). Probablement le Diable lui-même (heu... faux).

- Gastin garde, dans son étude à Rambouillet, les comptes du village. Ils sont justes de son point de vue. Si les personnages les comparent avec ceux qu'ils trouveront dans la maison de Maître Jean (voir plus bas), ils y verront une différence.

4.4. Dame Eloise (épouse Rouc)

Les villageois la décrivent comme une « mauvaise femme » de quarante ans, veuve depuis une dizaine d'années, qu'on ne va voir que lorsqu'on a un verrue douloureuse, une dent gâtée ou un bâtard en gestation. Bref, c'est la rebouteuse du coin : on ne l'aime pas, mais elle est bien utile.

- Elle vivait de la vente de ses pommes et pommes (vrai).

- Elle pratiquait la magie noire (vrai aussi mais les paysans n'en savent rien et ne pourront jamais le prouver).

- Le Diable, sous l'apparence d'un cavalier noir, venait la visiter (presque vrai, mais ce n'était pas le Diable).

- Elle avait maudit Maître Jean et ses proches (faux).

- Si les loups sont si précoces cette année, c'est parce qu'elle les a appelé (faux, Gastin, terrifié, le confirmera, les premiers loups apparaissent souvent à cette époque)

- Lorsqu'elle a été enfermée, deux personnes montaient la garde : Alain Le Grand et le père Gobillard. Alain affirme que jamais il ne s'est endormi (ce qui est faux) et que jamais la porte n'a été ouverte. Le père Gobillard confirme les dires du gardien (ce qui les arrange tous les deux car Alain est persuadé que si on apprend qu'il s'est assoupi, il sera bon pour le baigne ou l'armée). L'un défend le mensonge de l'autre.

5. Lieux terrifiants et autres étranges découvertes

Voici les quelques lieux importants dans cette triste affaire. Sauf si les personnages décident d'aller à Rambouillet ou Montfort (deux heures de cheval dans les deux cas), tous ces lieux sont accessibles facilement (le plus éloigné étant la demeure d'Eloise).

5.1. L'église et la crypte

Ce misérable édifice n'a que peu d'intérêt. La seule curiosité visible consiste en un renforcement récent d'une poutre. Cette dernière se trouve au-dessus du lit du prêtre et a été réparée à la va-vite. En y regardant mieux, il est possible de voir qu'elle a été sabotée récemment. Quelqu'un voulait-il la mort du prêtre ? Si on pose la question à ce dernier, bien entendu, il va accuser Dame Eloise et prétendre qu'il a vu le sabotage au matin même de sa disparition (ce qui est faux puisqu'il a demandé à Crapaud de réparer la poutre au matin de la mort de Maître Jean).

Les loups

Comme indiqué plus haut, ce petit scénario est surtout porté sur l'investigation et pas trop sur l'action. Alors, pour les joueurs en mal de prouesses, il est possible d'arranger un petit combat. Avec les mauvais jours, les loups quittent la profondeur des bois pour approcher des villages forestiers comme celui de Saint Léger.

Lors de leurs déplacements vers Rambouillet ou dans la région, les mousquetaires peuvent être pris en chasse par une meute. Ne faites pas fondre les bêtes abruptement, sans raison. Préparez leur attaque en décrivant les bruits qu'elles font, leurs hurlements, la nervosité des chevaux, les ombres fugaces au milieu des arbres décharnés. Bref, conservez l'ambiance lugubre de l'histoire.

Lorsque les joueurs seront bien « chauffés », faites attaquer six loups en même temps. Lorsque quatre d'entre eux seront morts, le reste de la meute se repliera, en quête d'une proie plus facile. N'hésitez pas non plus à laisser entendre que la présence des loups est un signe supplémentaire que la malédiction frappe bien Saint Léger (ce qui est partiellement vrai).

Loups

Corps 7 - Santé 14 - Dé d'Encaissement d8
Charger d8

À côté de l'autel, un bol peut attirer l'attention d'un personnage curieux. Il a servi à mélanger de la cire à de la poudre verte (le prêtre s'en est servi pour « maquiller » Isabeau). Il a été nettoyé sommairement mais il reste des traces.

Enfin, la fameuse crypte où a été enfermée la sorcière n'est rien d'autre qu'une petite cave, humide et puante. Gobillard y a saupoudré un peu de soufre pour rendre l'endroit un peu plus infernal (preuve de l'utilisation de la magie par Eloise !). Les paysans ont une trouille bleue d'y descendre. À l'intérieur, il y a deux tombes ancestrales, mais aucun passage secret, ni aucune fenêtre bouchée. Il est impossible d'en sortir sans passer par la porte qui elle-même est de bonne facture et dotée d'un des rares verrous du village (les autres étant chez Maître Jean). Un personnage particulièrement Vigilant, peut repérer toutefois que l'une des pierres tombales peut être légèrement déplacée. Elle couvre une petite niche d'une trentaine de centimètres, parfaitement propre (contrairement au reste de la pièce). C'est là que le prêtre et Maître Jean cachaient le fruit de leurs larcins (si vous ne l'avez pas encore fait, lisez donc l'encadré : l'histoire en quelques mots pour apprendre toute la triste vérité sur cette affaire). Il n'y a rien d'autre ici (le prêtre ayant fait disparaître toute trace du poison qu'il a utilisé pour tuer Jean et Isabeau).

5.2. La demeure de Maître Jean

C'est la plus grosse maison du village et la seule qui possède un étage. Pour un mousquetaire d'extraction noble, elle n'est qu'une mesure de paysan comme les autres. Dans la région, elle est connue comme une demeure luxueuse. Si les personnages n'ont plus le temps d'aller dormir à Rambouillet, ils peuvent y rester.

L'intérieur est propre. Bien entendu, insistez lourdement sur l'aspect lugubre de la visite des lieux. Les paysans se signent en passant devant la fenêtre de la chambre des Jean, ils n'osent pas entrer et commencent même à appeler le bâtiment « la maison du Diable ». Le père Gobillard donnera aux mousquetaires un bol d'eau bénite à lancer à la face du démon, s'ils le croisent. Une fouille minutieuse permet de remarquer... Qu'on a déjà fouillé minutieusement la maison ! Or, seul Gobillard avait les clefs. Il fait remarquer que la porte de derrière n'a pas de verrou et qu'il est simple d'entrer discrètement par ce passage même si un petit meuble en bloquait l'ouverture. Ce meuble a été placé là par la veuve de Jean, « pour éviter que le diable ne sorte ». Comme il n'a pas bougé, l'explication du prêtre ne tient pas la route.

Les personnages peuvent trouver les comptes du village, soigneusement rangés sur une étagère. Il y a là plus d'un siècle d'impôts consignés. Tout à l'air en

ordre, sauf si Gastin (qui ne voudra pas rentrer) y jette un œil. Il notera des différences importantes entre ses cahiers (signés et contresignés par Maître Jean et Gobillard) et ceux du village. Il lui faudra une journée complète dans son étude de Rambouillet pour confirmer la fraude et déclarer qu'elle perdure depuis huit années au moins ! Comme les deux escrocs étaient certains de leur fait, Maître Jean n'a même pas pris le temps de cacher les comptes biaisés.

Si par hasard le curé se sent traqué par les personnages, il boutera le feu à la maison de Jean pour faire disparaître les preuves de la forfaiture. Malheureusement pour lui, certains feuillets échapperont aux flammes. Quoi qu'il en soit, le trésor n'est pas là.

5.3. Le cimetière

Il est possible que nos héros cherchent à examiner les corps. Inutile de dire que l'exhumation est une hérésie et que le prêtre s'y opposera au nom de Dieu lui-même. Il faudra faire preuve d'un peu d'autorité et rappeler au village en colère que les mousquetaires agissent ici en tant que policiers royaux, mandatés par Mazarin en personne (bref, il va falloir clouer le bec de Gobillard soit en roleplay, soit par une joute oratoire un peu adaptée à la situation). Rendez la scène d'exhumation encore plus sinistre que le reste de l'enquête.

Le religieux panique et il a raison. Il a mis ses fioles et ses outils d'empoisonneurs dans le linceul d'Isabeau ! Or, il est le dernier à avoir approché le corps avant que le drap ne soit cousu (il n'y a pas de cercueil, même pour un notable comme Maître Jean). Il accusera Eloise et dira reconnaître des objets vus dans sa maison. Les villageois, sceptiques au début, se laisseront convaincre et confirmeront du bout des lèvres l'explication emberlificotée du prêtre.

Autre indice, les visages des deux cadavres, effectivement bien verts, ont été mieux conservés que le reste du corps. La cire colorée utilisée par le curé pour les maquiller a protégé la peau. Cette cire, il est possible d'en trouver trace dans l'église (voir plus haut). Il n'y a rien d'autre à découvrir ici.

5.4. Le château de Rambouillet

Les mousquetaires y ont une chambre qui les y attend et ils peuvent y rencontrer Gastin. Ce dernier est une fausse piste possible. Il est honnête mais les joueurs pourraient penser qu'il a falsifié les comptes avec les deux filous. Il n'en est rien. L'homme prend sa charge très au sérieux (un peu trop) et n' imagine même pas tricher avec les biens de la marquise (la corde l'attendrait à coup sûr, il ne sait pas mentir).

Dans son office, les personnages pourront, avec lui, vérifier les comptes du village et découvrir le pot aux roses.

Le domaine de la marquise de Rambouillet est agréable mais reste rural. Gastin expliquera que dans ce château, est mort François 1er.

Note : Si vous cherchez quelques renseignements sur la bâtisse, sachez qu'elle n'a rien à voir avec le château actuel. À l'époque de Louis XIV, la demeure tient plus de la place fortifiée que du pavillon de chasse présidentiel que nous connaissons.

Il n'y a rien à apprendre de plus ici et nul n'a entendu parler d'un cavalier noir dans la région.

5.5. La chaumière de la sorcière

La maison de Dame Eloise est un peu en retrait du village, sur la route de Houdan (qui n'a que le nom de route puisqu'il s'agit d'un maigre sentier forestier). Il faut traverser quelques frondaisons pour y accéder et cette visite peut être le bon endroit pour rencontrer des loups affamés.

La petite bâtisse est au milieu d'un verger assez important. Dans la région, la culture de la pomme est assez commune (pour faire de l'alcool ou simplement pour manger). Les mousquetaires pourront comprendre en visitant la chaumière que le récit des villageois était quelque peu exagéré. En fait, les traces au sol montrent surtout qu'ils sont restés à l'extérieur alors que seuls le prévôt et le prêtre sont entrés. Point de chat noir pendu, d'ailes de chauve-souris bouillonnant dans un chaudron ou de pentacle dédié à Satan. Non. Une forte odeur de pommes fermentées, un peu de terre au sol, mais rien de vraiment lugubre. En fonction de la rapidité des personnages à se rendre dans la chaumière, Eloise aura récupéré plus ou moins d'affaires (à vous de voir. Par exemple, s'ils y vont tout de suite, elle n'aura rien récupéré).

Voici donc ce qui peut attirer l'attention d'un curieux. Eloise était lettrée puisqu'il y a une bible chez elle ainsi qu'un roman pieux. Elle devait aussi avoir quelque argent puisque dans un coffre, elle rangeait des robes simples mais plutôt citadines. Plus intéressant, elle possédait une collection d'herbes sèches digne d'un apothicaire de la capitale. Si les mousquetaires secouent les pots, l'un d'eux résonne curieusement. Il contient trois pistoles d'or. En cherchant encore et en fouillant bien, il est possible de trouver une trousse pliante (comme celle des serruriers) contenant tout le matériel du parfait petit empoisonneur. La trousse est dissimulée à l'intérieur de la cheminée, derrière une pierre creuse. Le matériel est neuf et permet de faire des doses de poison à avaler. Apparemment, il contenait de quoi faire dix potions et trois ont déjà été faites. Les joueurs peuvent penser que c'est la preuve qu'Eloise est responsable des morts dans le village mais ils ne peuvent pas se tromper plus. Une pistole équivaut au paiement d'un flacon. De plus, comme un flacon est prêt à être livré, les personnages peuvent le tester sur un animal. Ce dernier tombera raide mort en quelques secon-

des, sans convulsion ni fièvre. Quelqu'un, le cavalier noir sans doute, payait Eloise pour qu'elle prépare ce poison violent. Qui ? Les personnages les plus rusés pourraient se renseigner dans les auberges locales. À Rambouillet, dans aucun des deux établissements, on ne se souvient du cavalier. Par contre, à Montfort l'Amour, à l'auberge de la Duchesse Anne, le tenancier, Maître Marnaud, déclare avoir vu ce particulier. C'est un homme qui est venu de façon régulière et qui a demandé, lors de son premier passage, une certaine veuve Eloise, femme de Gaston Rouc, soldat mort en route pour l'Espagne. Il est revenu comme ça trois fois (trois doses de poison), arrivant de Paris et repartant dans le matin après un passage à Saint Léger. Le nom de l'homme en question ? Le tenancier s'en souviendra avec quelques piécettes (les pistoles, par exemple), un certain Chevalier de Gastes, serviteur de la Maison d'Orléans. Les mousquetaires peuvent se demander pourquoi la famille royale a besoin des services d'une empoisonneuse...

6. La preuve que la réalité dépasse la fiction

Mais avant que nos héros ne se lancent dans une enquête concernant les turpitudes de « Monsieur » ils doivent boucler l'affaire de la sorcière de Saint Léger.

Une fois qu'ils auront passé le premier cap de leur enquête (durant lequel tout accuse Eloise), voici les éléments qui devraient les aider à deviner qu'il y a une baleine sous caillou.

6.1. Les comptes du village

Le prévôt Gastin, après étude des comptes, arrivera à la conclusion que le père Gobillard ne pouvait ignorer les malversations de Maître Jean. Au contraire, certains cahiers falsifiés sont écrits de la main même du religieux.

Rien que ces feuillets peuvent mener ce dernier à la potence de Rambouillet.

6.2. Le père Gobillard

Les personnages peuvent se demander d'où vient le religieux. Le prêtre officiant à Rambouillet connaît bien le cas de ce particulier qui vient de Pontoise. Là-bas, il y a quinze ans déjà, il a été accusé de malversation. Mais comme il n'y avait aucune preuve, il a été innocenté. Par la suite, son assignation à Saint Léger a été en quelque sorte une punition détournée.

Si on parle du mari d'Eloise, feu Gaston Rouc, les paysans se souviendront que lorsque Jean a refusé

La vengeance de la sorcière

Eloise a été empoisonnée par Gobillard qui gardait une dernière dose pour elle. Mais lorsqu'il lui a permis de fuir, elle s'est soignée grâce à des plantes, avant de se réfugier dans la ferme abandonnée des Bréviaires (que les personnages ont croisé en venant). Là, elle est restée clouée par la fièvre pendant quelques jours. À présent, parfaitement remise, elle va se venger. Elle va harceler le prêtre, le prévôt et les villageois de différentes façons.

Voici quelques exemples.

- Elle va placer des bêtes mortes non loin de toutes les routes pour y attirer la meute rôdant dans la région. Un personnage Vigilant peut les dénicher. S'il est chasseur ou qu'il en parle aux paysans du coin, ils expliqueront la présence des appâts.

- Pendant la nuit, elle va entrer dans l'église et mettre de l'encre (récupérée chez elle) dans le bénitier. Tous les paysans auront une marque sur le front (qu'ils se dépêcheront de cataloguer comme une « Marque du démon »).

- Elle va placer des plantes empoisonnées dans l'eau de l'auge du bétail du village. Les bêtes seront malades (ce qui « embaumera » tout le village déjà crotteux) mais ne succomberont pas.

- Profitant d'une de ses visites, elle va tuer le cheval du prévôt pour qu'il soit bloqué dans le village.

Enfin si les personnages ne font rien contre le prêtre, elle lui fera tomber la fameuse poutre sur la tête avant de disparaître à jamais. Justice sera faite, d'une certaine manière. Le village s'enfermera dans l'hiver pendant de nombreuses années et gardera cette mauvaise réputation dans la région.

de payer sa compensation, le prêtre a appuyé son propos en menaçant la veuve de la refuser dans son église.

6.3. Maître Jean et la fille Isabeau

En forçant un peu la parole des gens, il est possible d'avoir confirmation qu'Isabeau était la maîtresse de Jean. Pire, sa femme le savait, rongeaient son frein mais ne disait rien. En effet, la seule personne qui aurait pu arrêter ce scandale, c'était le père Gobillard. Or, ce dernier ne semblait pas pressé de s'opposer au mari volage. La femme de Jean s'en était confiée à plusieurs personnes du village et tout le monde se demandait ce qui pouvait bien forcer le prêtre à fermer les yeux sur cet adultère.

6.4. La mort d'Isabeau

La pauvre n'ayant pas de famille directe, c'est le prêtre qui a passé la nuit à son chevet alors qu'elle agonisait et qu'elle a agoni. Car elle criait fort, la fille Isabeau. Et ses cris ressemblaient plus à des insultes

vers le curé qu'à des imprécations diaboliques comme le diront les paysans...

7. Où le lecteur apprend comment se termine la terrible affaire

Entre l'enquête, les loups et la vengeance de la sorcière, nos mousquetaires de l'ombre vont se rendre compte qu'ils n'ont pas besoin de Galériens pour être confronté au Mal (avec un grand M... si, M est grand, c'est un fait mais ce n'est pas le problème. Suivez un peu !

Sitôt confondu, le prêtre tentera de prendre la fuite (en volant un cheval). À vous d'organiser une poursuite dans les bois, avec les loups qui rôdent partout. Le prêtre, rattrapé, tentera de retourner le village contre les mousquetaires. Ces derniers n'ont qu'à présenter leurs preuves pour que les paysans regardent d'un mauvais œil celui qui les a dupés pendant tant d'années. Gobillard sera emmené à Rambouillet où il sera jugé dans le mois et pendu par suffocation (plutôt que par le bris des vertèbres, trop rapide au goût d'un Gastin revancharde). Les mousquetaires peuvent être amenés à témoigner.

Un effet secondaire inattendu sera une missive de la marquise de Rambouillet, les remerciant pour leur efficacité. Ils auront une alliée possible dans leurs aventures parisiennes à venir.

S'ils comprennent tout de l'histoire mais que Gobillard prend la fuite, on retrouvera le corps du curé attaché à un arbre en bord de route. Petit détail, les loups auront déjà mangé la moitié inférieure du criminel... de son vivant... Eloise l'aura, elle, rattrapé.

Si les personnages n'ont rien compris à l'affaire, comme indiqué plus haut, Eloise tuera le prêtre avant de disparaître, en lui faisant tomber la poutre sciée sur la tête. Après quelques jours, nos héros seront rappelés à Maurepas et réprimandés pour leur manque d'efficacité.

Eloise, dans tous les cas de figure, disparaît de la région. Par la suite, on trouvera son campement de fortune aux Bréviaires. Il n'est pas impossible qu'elle refasse surface un jour.

Mais... Nous direz-vous... Où est passé le magot ? Bonne question. Si nous vous disons que Maître Jean parlait en dormant et que sa femme avait le sommeil aussi léger que l'ouïe fine... Quelques jours après l'affaire, cette dernière disparaîtra nuitamment, estimant que le trésor de son lascar de mari n'est qu'une juste compensation pour l'affront qu'il lui a fait. On n'entendra plus jamais parler d'elle.

Les PNJ

Le Père Gobillard

55 ans, maigrelet, la peau grise et le cheveu rare. Il a l'œil mauvais lorsqu'il est mis en cause et sait manipuler les esprits (surtout ceux des villageois).

Corps 5 - Esprit 7 - Santé 10 - Superbe 14

Comédie & Jeux 1d8 - Humanité & Science 1d14

Filoutage 1d12 - Vigilance 1d12

Eloise

45 ans, la femme rurale typique, ni belle ni moche. Elle est en colère contre le village et si en épiant les mousquetaires elle comprend qu'ils peuvent nuire au prêtre, elle les aidera indirectement.

Corps 5 - Esprit 9 - Santé 10 - Superbe 18

Filoutage 1d12 - Humanité & Science 1d14

Vigilance 1d12

Le prévôt Gustin

60 ans, replet et trouillard. Il joue avec ses doigts boudinés lorsqu'il a peur. Une seule chose peut le mettre en colère : qu'on le trompe ou qu'on prenne sa charge à la légère. Il est en poste parce qu'il amuse la marquise et que malgré ses défauts, il est honnête. C'est le personnage comique de cette histoire.

Corps 5 - Esprit 7 - Santé 10 - Superbe 14

Savoir-vivre 1d8 - Humanités & Sciences 1d14

Filoutage 1d8 - Vigilance 1d6



Retour à Karak Azril

par Mario Heimbürger

Dans ce scénario, tous les personnages interpréteront des chefs de clans nains, en train d'accomplir un rêve : reconquérir une citadelle abandonnée il y a un millénaire aux gobelins et aux orques. Mais cette reconquête sera à la fois plus facile et plus complexe que prévue, car un fantôme prisonnier de sa honte protège le lieu plus efficacement qu'une armée. Ce n'est qu'en comprenant cette honte que la citadelle perdue de Karak Azril pourra être reconquise définitivement.

13

SYNOPSIS

Les personnages interprètent tous des chefs de clans nains partis à la reconquête de leur citadelle, perdue il y a plus de 1000 ans au profit des peaux-vertes. Mais à peine leur tentative entamée, ils constatent que quelque chose d'anormal a lieu : ils seront plongés brutalement dans un passé illusoire, aux derniers jours de Karak Azril, revivant les événements qui ont conduit à la chute de la forteresse.

Dans la peau de leurs ancêtres, ils auront l'occasion de découvrir la trahison de Kadri Ketilson, frère jumeau d'un de ces ancêtres.

Lors de la traditionnelle cérémonie des cadeaux permettant à une naine, Solveig Tarnisdottir de choisir lequel de ses prétendants elle allait épouser, Kadri, maître des runes, proposa une épée qui a la faculté de commander aux mécanismes runiques des nains, outrepassant toutes les sécurités magiques. Mais malgré le fait que Kadri ait eu la préférence personnelle de Solveig, celle-ci fut

poussée par Grim Morgrimson, ancien du clan, à choisir un autre prétendant, Kragg Lunnsvnev, un maître brasseur fort réputé.

Poussé par la passion et sans espoir, Kadri commettra le pire des crimes. Il se fera passer pour Dargo Durakson, le chef du clan des guerriers, pour attirer l'Ancien et provoquer un éboulement dans une mine. Cet effondrement sera mortel pour Grim.

En temps normal, un tel crime aurait poussé Kadri à devenir un simple pourfendeur de trolls, mais l'affaire eut une suite catastrophique, car les gobelins attaquèrent la citadelle ce jour-là. En l'absence de Grim, qui était ouvertement hostile à Dargo, ce dernier parvint à obtenir les pleins pouvoirs des temps de crise. Ses décisions seront catastrophiques pour la citadelle.

Comprenant que les conséquences de ses actes ont été bien pires qu'il ne l'imaginait, Kadri ne put mourir comme les autres nains, et sa honte est devenue un concept : désormais, il hante la citadelle de Karak Azril, en attendant ceux

qui pourront enfin effacer le déshonneur qui l'empêche de disparaître.

Il garde désormais la citadelle contre tous les autres, mais son esprit cherche la rédemption. C'est lui qui plongera régulièrement les personnages dans un passé illusoire, leur donnant les clés de ce déshonneur, et les armes pour y mettre fin.

La conquête de la citadelle coïncidera donc avec le rachat de l'honneur d'un clan presque éteint.

La citadelle perdue de Karak Azril

HISTOIRE

Karak Azril (littéralement : la forteresse argentée) se situe dans les contreforts est des Montagnes du Bout du Monde, entre la Passe du Chien fou et la Montagne Tonnerre Karag Dron. Fondée lors de l'exil des nains vers le nord au temps des dieux anciens, elle ne représente guère que la moitié de la taille d'une forteresse moyenne, tant au niveau de la superficie que de la population. Au temps le plus glorieux de la citadelle, elle comptait 10.000 nains.

Mais la citadelle argentée brillait par d'autres richesses : l'argent, tout d'abord, que l'on trouvait en abondance dans les mines sous la forteresse, et qui a donné son nom à la citadelle. La majesté et la richesse des décorations, d'autre part, ainsi que la minutie des habitants à raconter les sagas de leur peuple sur les murs des salles de Karak Azril.

Si ce n'était sa taille, la forteresse n'avait rien à envier aux autres lieux capitaux du royaume nain.

Située au sommet d'un pic sculpté par des générations de khazalides, la forteresse ne dévoilait pas grand-chose à la surface. Un viaduc, plus grandiose (dit-on) que ceux de Middenheim, reliait la vallée à la grande double porte de pierre qui marquait l'entrée des zones d'habitation. Ceux qui évitaient le viaduc pouvaient se rendre directement dans les mines à l'activité constante, et passer ainsi par des systèmes d'ascenseurs sophistiqués dans la citadelle proprement dite. Le commerce avec les autres forteresses naines était florissant, et des travaux d'agrandissement étaient déjà prévus...

Mais le destin en voulut autrement. Peu concernée par la guerre de Vengeance, la citadelle échappa également, grâce à sa petite taille et sa construction condensée, aux tremblements de terres qui ravagèrent la région. Seuls les viaducs furent détruits.

Mais les gobelins attaquèrent ici comme ailleurs, et la population n'était pas suffisante pour repousser cette horde d'envahisseurs. Karak Azril tomba rapidement, et seule une petite partie de la population (principalement des enfants et les naines qui purent être convaincues de partir) parvint à rejoindre Karaza-Karak, la capitale naine. Depuis, cette population

a su garder la volonté de retrouver les murs de leur citadelle ancestrale.

Il semblerait que le temps soit enfin venu...

LIEUX

Lorsqu'on arrive par la passe des Griffons, on débouche dans la vallée du Couchant. Dans cette vallée, coule une rivière dont le lit a subi une déformation chaotique lorsque les immenses blocs du viaduc détruit par le tremblement de terre se sont échoués ici et là.

Ces blocs servent aujourd'hui d'abri à plusieurs tribus de gobelins et d'orques, dans un joyeux désordre. Le relief désordonné de la vallée a de plus créé quelques étangs plus ou moins stagnants, autour desquels se sont installées de rares montures orques.

Au sommet d'une falaise gigantesque, on peut voir les magnifiques portes de Karak Azril. Sculptées dans la roche, de grandes statues de nains en gardent l'entrée. Elles sont rehaussées d'un film d'argent noirci par le temps. Un bout de viaduc reste accroché, mais il n'est plus possible d'utiliser ces portes.

Les monteurs d'hippogriffes orques ont tenté à plusieurs reprises de gratter l'argent et de souiller les statues narquoises, mais l'opération est dangereuse, et ils ont abandonné depuis longtemps. Cela reste néanmoins un moyen de compétition entre eux.

Le seul accès restant à la citadelle est le passage par les mines. Plusieurs ouvertures sont disponibles à flanc de collines. Les grilles qui les obstruaient ont été détruites par les orques, et leur métal fondu. Il en va de même de la plupart des grilles des galeries.

Rentrer dans les mines étant devenu chez les gobelins une épreuve de courage, la plupart des pièges défensifs ont été désactivés. Les mines s'élèvent sur une dizaine de niveaux, et seuls des puits d'ascenseurs (les mécanismes ont été détruits) permettent de grimper vers la citadelle. On raconte que des passages secrets existent, mais leur connaissance a été perdue.

Les mines ont été partiellement inondées par le détournement de la rivière. Beaucoup de galeries sont effondrées, et les niveaux supérieurs sont totalement tabous pour les peaux vertes.

Au plus profond des mines, se trouverait l'accès à la voie souterraine reliant toutes les citadelles naines entre elles. Malheureusement, ces niveaux sont entièrement engloutis, et il faudrait des travaux monumentaux pour les assécher à nouveau.

Le niveau supérieur des mines communique directement avec le lieu de vie des anciens nains. Les mi-

nes sont séparées de la cité par une lourde double porte.

La cité elle-même est un amas de couloirs et de pièces plus ou moins cloisonnées. On y trouve un secteur réservé à chaque clan, ainsi que plusieurs salles communes et un temple de Grugni.

Si à l'est on trouve l'accès aux mines, l'ouest est consacré aux cavernes funéraires. Un oratoire de Gazul en marque l'entrée.

Au nord, enfin, une énorme double porte marque l'entrée de la salle du trône et du Conseil. Il s'agit de la dernière place forte du lieu, un endroit inviolable. Ses double portes se sont refermées sur les derniers survivants de Karak Azril et ne se sont jamais rouvertes depuis.

Au sud se trouve l'entrée principale, elle aussi scellée.

Il est à noter qu'il existait jadis un petit tunnel d'évacuation. Selon la procédure, il a toutefois été saboté par les fuyards et s'est effondré sur lui-même, permettant aux rescapés de disposer d'un peu d'avance. A moins de travaux sur plusieurs mois, il est impossible de passer par là aujourd'hui.

Les personnages

Les feuilles de personnages seront disponibles à chaque table (elles se trouvent à la fin de ce scénario). Il s'agit de personnages dans leur carrière avancée, avec 2500 XP chacun. Si la table compte une joueuse, les personnages de Borgin et de Hergar peuvent être facilement féminisés.

Certaines carrières sont décrites en détail dans le supplément « Nains, pierres et aciers ».

Note sur les noms : un meneur attentif aura remarqué que les nains de Karak Azril ne portent pas un nom conforme à la tradition naine. Ils considèrent en effet que le temps s'est arrêté lors de la chute de la citadelle, et portent donc tous le nom de famille correspondant au dernier ancêtre vivant à l'époque de la splendeur de la citadelle (de préférence un héros mort au combat). Aussi, tous les descendants mâles de Grim Morgrinson portent le nom de Morgrinson. La tradition reprendra lorsque la citadelle sera reprise.

Ambiance

Ce scénario prend exactement le contre-pied d'un scénario classique : au lieu d'amener les joueurs par un lent crescendo à un final guerrier et déchaîné, il commence par de gros combats, ainsi que par des scènes de paniques, pour verser petit à petit dans le fantastique, le politique et les aspects sociaux les plus étranges des nains.

Le meneur devrait tenter de faire passer ce changement en changeant sa façon de maîtriser le scénario au fur et à mesure.

1^{er} jour, présent : bataille épique, camaraderie guerrière

1^{er} jour, passé : joie, fête, puis précipitation

2^{ème} jour, présent : horreur, découverte de tristes réalités

2^{ème} jour, passé : panique, compréhension d'un mystère en surimpression à l'attaque des peaux-vertes.

3^{ème} jour, présent : étrangeté, redécouverte de la vie du passé, silence et atmosphère pesante.

3^{ème} jour, passé : ambiance plus feutrée, politique, sur fond de siège

4^{ème} jour, passé : règlements de comptes, montrer que tout n'est pas rose au royaume des nains

4^{ème} jour, présent : ambiance lourde, découverte des vérités et de la honte qui rejaillit sur certains personnages par les liens du sang.

Pour atteindre cette gradation dans les ambiances, il est très important que le meneur ait bien réussi à faire passer la notion d'honneur nain dans les premières étapes du scénario. Différentes scènes n'ont pas d'autre raison d'être que de permettre cela.

1^{er} jour : extérieur

Le scénario se déroulera sur quatre jours. Quatre jours, c'est le temps qu'il a fallu à la citadelle pour tomber. Ce sera également le temps qu'il faudra pour la reconquérir ou la perdre à jamais.

Il sera très important pour le meneur de faire sentir ce parallèle dans le déroulement de l'action, afin que les joueurs comprennent bien la symbolique de leurs actes.

PRÉSENT

Passons sous silence le voyage jusqu'aux portes de la citadelle. L'armée qui fut constituée dans le but de récupérer Karak Azril marche depuis de nombreuses

semaines, traînant derrière elle quelques machines de guerre élémentaires.

Evidemment, impossible de passer inaperçu. Quelques accrochages avec des créatures de la montagne ont déjà prélevé un petit tribut sur le nombre d'hommes disponibles, mais dans l'ensemble, la marche a été glorieuse.

Marchant à la tête de l'armée, les PJs, représentants émérites de leurs clans, descendants directs des habitants de la citadelle perdue, dirigent la marche. Vient ensuite les divisions de fantassins, suivies par les servants des canons légers et du lance-flamme. En fin de cortège, avançant silencieusement en gardant ses distances avec le reste de l'armée, les pourfendeurs de trolls préparent déjà leurs haches et rêvent de laver leur honneur dans leur propre sang.

En vue de la citadelle

Lorsque l'armée bivouaque pour la dernière nuit avant d'arriver dans le cirque naturel qui masque la citadelle de Karak Azril, les personnages auront l'occasion de discuter.

Evidemment, les orques et gobelins ont repéré leur présence : bien que certains gardes peaux-vertes aient été abattus par des éclaireurs pressés d'en découdre, quelques uns ont pu se replier. Il ne fait aucun doute que l'armée gobeline attend dans la forteresse.

Et pourtant, les rapports des espions sont étranges. Il y aurait moins d'ennemis que prévu. Dans la vallée devant les portes de la citadelle, l'énorme viaduc brisé a semé ses énormes blocs comme autant d'obstacles ou d'abris. Des trous d'eau à la profondeur inconnue se sont formés par ailleurs, et le torrent, autrefois puissant et tumultueux, est devenu un bourbier.

C'est dans cet environnement chaotique que se cacheraient, d'après les rapports, quatre centaines de peaux-vertes. Sachant que l'armée des nains est forte d'environ cinq cents guerriers, la tendance chez les hommes est à l'optimisme. Les personnages pourraient être tentés de craindre un piège, mais les éclaireurs sont formels : rien n'indique que d'autres gobelins soient dans les parages. Evidemment, il reste le problème de la citadelle... Bien que les passages des mines ne laissent guère de place à une armée pour fondre rapidement sur les assaillants, ils pourraient masquer quelques renforts.

Cette scène est destinée uniquement à permettre aux joueurs de prendre en main leurs personnages, et de prendre conscience de la situation. Déjà, ils peuvent dresser les premiers plans, décider de mesures de prudence, mais attention : les vivres des nains sont limités (l'armée devait avancer vite pour « surprendre » l'adversaire), et il est impossible d'attendre longtemps... Le lendemain, il faudra certainement attaquer.

Pourfendeurs de trolls (120)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	58	25	5	6	12	30	2	34	66	29	66	66	14

Esquive, Coups puissants, Coups précis
 Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Hache à deux mains : 1 20, Att 58, Par 58, Dom +8 (coups puissants)

Soldats nains (300)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	48	25	3	4	7	20	1	24	66	29	66	66	24

Esquive, Coups puissants
 Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Hache : 1 20, Att 48, Par 48, Dom +4 (coups puissants)

Canonnières et intendants (50)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	40	3	4	7	35	1	34	55	35	54	54	24

Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Canon de campagne : FE 10, E 7, B 20, Portée 64/128/600,
 Cadence : 3 rounds pour charger, un pour tirer

Soldats d'élite et officiers (30)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	60	35	4	5	10	35	2	34	76	39	76	76	34

Esquive, Coups puissants, Coups précis
 Cotte de mailles et casque : 2 point partout
 Hache : 1 35, Att 60, Par 60, Dom +5 (coups puissants)

L'attaque des pourfendeurs de Trolls

Quelle que soit la stratégie des personnages, la participation des pourfendeurs de trolls sera indépendante et non stratégique. Dès le lendemain, à l'aube, ils décident, après avoir discuté toute la nuit, de se lancer à l'attaque. Ils seront les premiers à se battre, quoi qu'il arrive, et si renforts il y a, ils les débusqueront au prix de leur vie.

Silencieusement, ils se mettent donc en route bien avant le lever du soleil. Les personnages, réveillés par les gardes, peuvent tenter de les en empêcher, mais à moins de lancer les autres nains contre les pourfendeurs, cela n'aura aucune chance d'arriver.

Il se trouvera certainement un vieux nain dans les parages qui pourra en expliquer la raison à ceux qui ne la comprennent pas. Les pourfendeurs ne sont pas des soldats. Leur seul but est de mourir héroïquement. Pour cela, ils s'associent rarement, mais lorsqu'ils le font, ils échappent à toute chaîne de commandement. Il est très important de faire comprendre à ce stade de l'histoire ce que représente l'honneur d'un nain. Car les pourfendeurs qui passent ne sont plus des nains depuis que leur honneur a été sali : ils sont

Récapitulatif des noms

Karak Azril : nom de la forteresse naine à reconquérir

Gazul : Dieu des morts chez les nains

Althus Barrikson : issu d'un clan noble, dirigeant de Karak Azril au moment de l'invasion orque.

Kadri Ketilson : « Frère jumeau » du PJ Morek Ketilson, maître des runes inventif, assassin de Grim Morgrimson, et « fantôme » au cœur de cette histoire.

Solveig Tarnisdottir : femme de Kragg Lunnsnev, objet de désir pour Kadri, fille de Tarnis et nièce de Grim Morgrimson.

Kragg Lunnsnev : époux de Solveig, maître brasseur respecté.

Grim Morgrimson : maître enguigneur et « ancien » du conseil. Victime de Kadri.

Dargo Durakson : chef des Guerriers, tête brûlée, politicien sans compétences stratégiques, forte gueule.

PJs :

Hergar Mogrimson : maître enguigneur, descendant direct de Grim Morgrimson

Grom Durakson : guerrier, descendant direct de Dargo Durakson

Borgin Skalisson : maître mineur

Harek Kraggson : prêtre de Gazul, descendant de l'enfant que Solveig Tarnisdottir a conçu dans sa nuit de noce avec Kragg Lunnsnev, mort durant la chute de Karak Azril.

Morek Ketilson : maître des runes sans rune maître, descendant du frère de Kadri Ketilson, Morek.

extérieurs à la société, et seule la perspective d'une mort reposante les fait vivre.

C'est donc une armée silencieuse qui traverse le campement. Les autres hommes d'armes les regardent passer. Certains pleurent, malgré leur force, en sachant condamnés ceux qu'ils voient. Les pourfendeurs, eux, ne regardent personne d'autre que leurs haches.

Les personnages peuvent alors décider de les laisser partir, ou de changer leur stratégie au dernier moment pour épauler les pourfendeurs. Cette dernière solution est sans doute la meilleure pour perdre le moins d'hommes, mais elle est aussi celle qui honorerait le moins leur sacrifice.

Gérer l'assaut (et les pertes)

C'est donc à l'aube que la horde sauvage des pourfendeurs de trolls arrivera au sommet du chemin pénétrant dans la vallée d'argent de Karak Azril. Après un très bref temps d'arrêt pour observer les lieux, les nains se lanceront des coups d'œil encourageants et heureux avant de dévaler la pente.

L'assaut a commencé.

Les personnages risquent d'être un peu dépassés par les événements (et c'est voulu, pour souligner le côté tête brûlée du dirigeant de l'armée) et les stratégies ne seront pas celles d'un jeu de plateau (c'est un jeu de rôle, après tout). Le terrain ne s'y prête d'ailleurs pas : aucune armée ne peut rester cohérente dans cet environnement chaotique. Les peaux-vertes elles-mêmes ne sont pas organisées du tout et agissent comme dans une guérilla, préférant harceler les nains en se cachant derrière les rochers et autres obstacles plutôt que de combattre de front.

De ce fait, les nains vont surtout devoir jouer à cache-cache et être rapide. L'armée rentre dans le cirque en rangs, mais se disloque très rapidement.

A partir de là, c'est « chacun pour soi », et si les PJs participent à la fête, ils auront chacun quelques beaux spécimens d'orque à abattre.

Le lance-flamme servira surtout après-coup à achever les gobelins blessés, mais les canons de campagne peuvent éventuellement débusquer quelques groupes et les forcer à l'affrontement. Les archers, tout particulièrement, devraient être repérés rapidement et détruits. Seuls les griffons représentent un danger pour les canonnières, et il est important de s'en occuper avant.

L'ambiance qui doit prédominer ici est un chaos héroïque. Il ne s'agit pas d'une échauffourée, mais d'un combat final, de l'achèvement d'une vie d'attente de nain. Il n'y a rapidement plus aucun point de repère, l'horizon est bouché de toute part, les gobelins sont partout, mais sur la défensive la plupart du temps.

Mais la faiblesse des gobelins est compensée par leur maîtrise du terrain et par leur surnoiserie. Les pertes doivent être très nombreuses du côté nain. A commencer par les pourfendeurs de trolls, bien sûr, qui chercheront les affrontements les plus dangereux (comme celui qui s'accroche aux pattes d'un griffon et mourra en chutant de centaines de mètres sur un gobelin tué sur le coup).

Le nombre exact des pertes des nains devra toutefois dépendre des ordres donnés par les PJs avant et au début de la bataille. S'ils ont été – selon vous – brillants, comptez 150 survivants et une cinquantaine de blessés. Sinon... 50 survivants, et les blessés sont dans un état critique et sont négligeables

Dans tous les cas, à la fin de la journée, la vallée est sous contrôle nain, et rien ne semble bouger dans la citadelle... C'est presque trop facile.

Nous n'indiquons ci-après que les caractéristiques d'ennemis de marque pour les personnages (en particulier). Pour les autres forces gobelines, utilisez les caractéristiques du livre de règles.

Champion Orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	35	4	5	12	30	2	29	39	18	39	39	18

Armure de cuir supérieure : 1 point de protection (sauf tête)

Casque : 2 points de protection tête

Masse : Att 53, I 30, Par 53, Dom +5 (coups puissants)

Chevaucheur de griffons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	5	5	10	33	2	29	28	25	39	39	18

Armure de cuir supérieure : 1 point de protection sauf tête

Épée : Att 53, I 33, Par 53, Dom +6 (coups puissants)

Le chevaucheur doit faire un jet d'initiative +20 à chaque blessure de plus de 5 points de dégâts. En cas d'échec, il est désarçonné.

Griffons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	-	5	5	35	80	4	-	66	14	66	66	-

Rappel : Les griffons causent la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

En combat, le griffon n'utilise que deux de ses attaques (il est monté et gêné par ses harnais). Le griffon quitte le combat dès que le chevaucheur de griffon est tué (après tout, pourquoi continuer à se battre si on y est plus obligé ?). Si la fuite est empêchée, il utilisera alors ses quatre attaques pour mettre fin à la menace.

Le goblin de la malédiction

Alors que l'heure est au bilan, au soin des blessés et de la consolidation de la position, un des soldats vient trouver les personnages pour leur signaler qu'il y a un survivant parmi les gobelins.

En temps normal, il aurait été achevé, mais c'est visiblement un des chevaucheurs de griffons qui est tombé au cours de la bataille. La chute l'a rendu aveugle, et il n'en a plus pour longtemps. En plus, d'après ses premiers râles, il parle l'occidental et... à ce moment, le soldat a l'air un peu gêné, mais finit par poursuivre : il dit de drôles de choses.

Le blessé n'est pas beau à voir (mais quel orque l'est ?). La chute a brisé ses os, et ses yeux ont été crevés par des broussailles. Ses paroles sont folles, il ne réagit pas à son environnement et ne peut donc répondre à aucune question.

Dans son délire, entre des mots en orque que personne ne comprend apparaissent parfois des mots en occidental.

On peut y comprendre les éléments suivants :

« Maudits nains », « citadelle maudite », « le père blanc n'a qu'à vous tuer », « plus de mariage », « fantôme ».

L'orque continuera à parler sans discontinuer jusqu'à la tombée de la nuit. Il quittera ensuite la terre avec le soleil, à moins que quelqu'un ne l'ait achevé avant...

PASSÉ

Les survivants de l'armée des nains ont remporté la plus importante des batailles. Selon l'avis de tous, et après examen des signes dans les mines, il ne reste que peu de gobelins à débusquer. Bien qu'il soit encore tôt pour crier victoire, la citadelle est à deux doigts d'être reconquise.

Le camp est rapidement dressé dans un emplacement sec de la vallée, et les personnages vont bientôt s'endormir. Les soldats se relaient évidemment pour assurer des tours de garde, mais les « généraux » doivent dormir pour avoir les idées claires. De toute façon, s'ils décident de veiller, l'un d'entre eux finira par s'endormir.

C'est durant ce sommeil que brutalement, l'environnement va changer autour des personnages, et que pour la première fois de cette histoire, ils vont se trouver plongés dans un univers illusoire figurant les événements ayant conduit à la chute de la citadelle.

Le mariage

- « Debout, fainéant », dira une voix grave mais enjouée tandis que le chef de l'armée sentira nettement un coup de pied dans ses côtes.

Si cela ne déclenche pas la colère immédiate chez le nain, il pourra se concentrer sur son environnement et constater qu'il fait jour. Le soleil brille haut dans le ciel, éclairant joyeusement un grand groupe de nains occupés à festoyer au milieu des blocs de pierre qui jonchent la vallée.

Une estrade montée entre deux blocs particulièrement massifs accueille quelques danseurs, tandis que des musiciens animent l'ambiance. Des fils tendus sont décorés de blasons et de guirlandes, et tout est très bruyant.

Evidemment, il n'y a plus trace du combat de la veille. Les blocs eux-mêmes sont moins sales, très peu recouverts de mousses. Le sol est sec, et la rivière n'a pas encore été complètement détournée.

Aucune trace non plus des soldats. Il semblerait que seuls les personnages soient présents, couchés à l'endroit même où ils se sont endormis.

Les nains autour d'eux parlent un vieux Khazalide, mais il est assez aisé de parler avec eux. De toute façon, ils ne remarquent pas les bizarreries de langage. Tout semble pourtant terriblement réel. Mettons les choses tout de suite au clair : toute blessure subie dans l'illusion est une blessure réelle.

Leur première surprise passée, les personnages se mettront certainement à découvrir leur environnement. Première constatation : ici, ils ne sont rien d'autre que des nains comme les autres. Pourtant, tout le monde connaît leur nom.

Le mariage est celui d'une jeune naine Solveig Tarnisdottir avec un nain de la caste des brasseurs appelé Kragg Lunnsnev. Tous deux participent évidemment activement à la fête, sous le regard amusé de leurs familles respectives.

Au bout d'un temps incertain (autant profiter de la fête, n'est-ce pas ?), les personnages finiront par remarquer la seule personne qui ne semble pas s'amuser à la fête. Ils auront aussi l'impression de voir double, puisque cette personne ressemble comme deux gouttes d'eau à Moreg Ketilson, et pour cause, il s'agit de son frère jumeau, Kadri. Ce dernier reste un peu à l'écart, surveillant l'estrade de loin. A ses côtés pend, au mépris de toute bienséance, une longue épée noire, couverte de runes naines de puissance. Si les armes des personnages semblent passer inaperçues aux yeux des invités, l'épée de Kadri est souvent observée du coin de l'œil avec un regard d'incompréhension par les invités qui remarquent le nain bourru.

Il est possible d'engager la conversation avec Kadri, mais ce dernier répond de manière monosyllabique, sans tenter de cacher sa mauvaise humeur. Si on lui demande pourquoi il est dans cet état, il se contente de sourire avant de se chercher une chope de bière. Il passera d'ailleurs le reste de la fête à boire.

Les indices

Mais le mariage sera surtout l'occasion d'apprendre comment se déroulait la vie à la citadelle en cette époque lointaine. Les personnages auront certainement compris aux vêtements et aux us des nains autour d'eux qu'ils se trouvent dans le passé. Ils ne seront alors pas surpris d'entendre prononcer des noms qui les feront frémir : leurs ancêtres, l'une ou l'autre figure mythique, etc.

Pour les fêtards, les personnages ne sont rien de plus que les fils de certains grands maîtres, encore en cours d'apprentissage. Ils seront un peu surpris de constater que Morek, par exemple, n'y connaît pas

grand-chose en runes, mais leur surprise s'arrêtera là. De toute façon, l'heure est à la fête.

Mais de-ci, de-là, on discute évidemment un peu politique, en petits groupes de nains à la mine sérieuse. On laissera tout le monde se joindre à la conversation : il ne s'agit nullement de médire sur les autres, mais d'énoncer certains avis.

Par exemple, on apprendra que le dirigeant actuel de la citadelle est Althus Barrikson. Ce nain est considéré par tout le monde comme étant un sage : ses décisions sont mûrement réfléchies et justes. Mais justement, cette sagesse « lente » ne convient pas à tout le monde, et l'on évoque à mots couverts les « mouvements » de Dargo Durakson, le chef d'un clan de guerriers, qui se verrait bien diriger la colonie.

La plupart des anciens considèrent toutefois Dargo comme une tête brûlée, une « enclume sans forgeron », autrement dit, un parvenu impétueux. Mais tous doivent reconnaître que Dargo a de nombreux sympathisants chez les jeunes, et que la situation actuelle (les citadelles endommagées par les tremblements de terre et les attaques de peaux-vertes sur les citadelles du nord) tend à mettre sur le devant de la scène des hommes plus impulsifs.

En tous cas, il paraît évident que la communauté naine est divisée entre les deux courants, et cela se reflète bien au niveau du conseil des anciens. Bien qu'il soit encore majoritairement acquis à Althus, il en est de plus en plus qui préfèrent le jeune guerrier.

Les personnages apprendront certainement qu'un des plus farouches opposants à Dargo n'est autre que Grim Morgrimson, le père de la mariée. Siégeant au conseil, il maintient une pression énorme sur tous les autres membres afin qu'ils ne cèdent pas aux sirènes de Dargo.

D'ailleurs, Grim Morgrimson est justement sensé revenir d'une de ces réunions du conseil qui se tient là-haut, dans la citadelle. Il est plutôt en retard, mais ça n'a rien de surprenant : la passion fait oublier les heures.

Ces paroles semblent également devoir s'appliquer à la fête, qui continue durant des heures, alors que les personnages ont l'impression de ne vivre que quelques minutes. S'il y prête attention, un personnage pourrait observer la course du soleil dans le ciel et se rendre compte de cette distorsion. Sinon, il aura simplement une impression de temps qui passe beaucoup plus vite, sans en avoir de preuves. Rien d'autre, en effet, ne permet de mesurer le temps qui passe.

L'approche des peaux-vertes

C'est alors qu'un cri retentit dans la foule. Un nain plus avisé que les autres montre du doigt le col situé à l'est (celui-là même par lequel l'armée des person-

nages a pénétré dans la vallée) : une épaisse fumée noire monte dans le ciel. Chaque nain sait ce qu'elle signifie : l'avant-poste de l'est a allumé les grands brasiers arrosés d'une huile grasse. Des ennemis sont proches. Et par les temps qui courent, il n'y a qu'un ennemi envisageable : les peaux-vertes !

Immédiatement, c'est le branle-bas de combat : les nains savent parfaitement quel est leur devoir : personne ne panique, mais tout le monde aide à rassembler les affaires. On recharge précipitamment les tonneaux et les victuailles sur un chariot à bras, les musiciens remballent leurs instruments. Même les mariés aident au rangement. En quelques instants, il ne reste de la fête que les guirlandes et l'estrade. Tous les nains se replient vers les entrées des mines, seules entrées encore praticables depuis que le viaduc est tombé.

Les personnages sont invités à aider, évidemment, et au moment même où ils traversent l'arche qui mène aux mines...

2ème jour : les mines

PRÉSENT

... ils trébuchent sur des morceaux de fers et s'étaient dans la boue. La transition vers le présent a été rude, cette fois-ci. Les personnages se retrouvent devant l'entrée des mines. C'est l'aube. Derrière eux, l'armée est en train de lever le camp et attend les ordres. Devant eux, le noir des mines...

Si les personnages portaient quelque chose du mariage, leurs mains sont maintenant vides. De quoi les faire un peu conjecturer sur la folie qui est en train de les gagner.

Contrairement à ce qu'ils pourraient croire, les personnages n'ont quasiment pas dormi cette nuit. Durant toute cette journée, ils subissent un malus de 5% à toutes les actions. La fatigue ne se fait pas encore trop ressentir (les nains sont costauds), mais plusieurs jours à ce rythme les mettront à genoux.

Le seul passage vers le haut

L'entrée des mines était autrefois protégée par de lourdes grilles de métal. Il n'en reste aujourd'hui que des moignons rongés par la rouille. Plusieurs générations de gobelins se sont servis des premiers niveaux de la mine comme de latrines. L'odeur est absolument infecte, d'autant plus que les cadavres de certains peaux-vertes pourrissent encore de-ci de-là. Si de nombreuses explorations de leur part ont désac-

tivé tous les pièges, le danger n'est pas totalement écarté : personne ne s'est occupé d'entretenir les étais, et toute la structure est relativement fragile.

Les personnages préféreraient sans doute passer par les grandes portes de la citadelle. Malheureusement, un éclaireur envoyé sera formel : les portes ont été scellées de l'intérieur, et rien ne les fera bouger. C'est d'une certaine façon une bonne nouvelle : cela semble indiquer que la citadelle ne grouille pas d'orques.

Evidemment, après tant de siècles, plus aucun nain ne connaît la configuration des mines. Mais c'est le seul moyen d'atteindre l'intérieur de la citadelle. Là encore, quelques décisions stratégiques sont à prendre : des nains doivent-ils garder la vallée ? L'armée entière doit-elle pénétrer dans les mines ? Faut-il la séparer en groupes d'exploration ?

Dans tous les cas, manœuvrer avec des dizaines d'hommes dans les souterrains est assez vain : au moindre cul-de-sac, rien que le demi-tour fait perdre beaucoup de temps. La meilleure stratégie consiste à envoyer des éclaireurs dans tous les sens afin de trouver un chemin. Cela peut même se faire sans les « généraux », mais les personnages accepteront-ils d'être tenus à l'écart ?

Le spectacle des premiers niveaux est assez apocalyptique. Certains couloirs n'acceptent aucune vibration supplémentaire et s'effondrent sur des nains imprudents. D'autres sont déjà bouchés depuis longtemps et d'autres, enfin, sont partiellement inondés. Et au final, il faudra organiser le déblayage du couloir principal pour espérer atteindre le puits reliant tous les niveaux entre eux... Les autres puits d'ascenseur ne sont en effet plus accessibles.

L'attaque des zombies nains

Mais à peine le couloir déblayé, une autre surprise attend les personnages et leurs hommes d'armes : le puits central est encombré de planches et de cordages pourrissants. L'ascenseur qui desservait tous les niveaux a été détruit, en s'écrasant sur le sol.

Mais il n'y a pas que des débris ici : attendant depuis des siècles, des nains se lèvent parmi les planches. Tous sont horriblement mutilés, mais si leurs mouvements sont patauds et leurs peaux colorées de tons verts et bleus, ils n'en restent pas moins des nains déterminés à tuer des intrus.

Les morts-vivants paralyseront un temps les soldats les plus aguerris : qui sait si parmi ces morts ambulants ne se trouvent pas les cadavres d'un de leurs parents très anciens. De plus, la présence même de ces corps inspirera un profond dégoût au prêtre de Gazul : ces nains n'ont pas bénéficié des rituels de protection. Leurs âmes sont condamnées ici, aussi longtemps que leurs corps garderont un semblant de

vie. Il n'y a pas le choix, il faut abattre ces aberrations.

Les soldats se battent toutefois assez mollement. Trop, sans doute, car quelques-uns d'entre eux seront abattus par leurs frères morts. Les personnages eux-mêmes seront peut-être désolés de devoir abattre leurs armes sur les antiques défenseurs de la citadelle.

Le nombre exact de morts-vivants n'est pas précisé : il dépend grandement du nombre de soldats encore vivants après la bataille. Comptez un rapport de un pour un, environ.

Les personnages doivent être victorieux, bien sûr, mais les pertes sont une fois de plus assez lourdes. Petit à petit, les nains seront de moins en moins nombreux, preuve que reprendre une forteresse n'est jamais simple. Le prêtre de Gazul aura certainement beaucoup de travail ultérieurement, mais pour le moment, il n'aura pas le temps d'agir...

Zombies nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	50	-	4	5	12	23	1	10	18	15	15	15	-

Cottes de mailles et casque : 2 points partout + 2 points (voir plus bas)

Hache (et autres armes simples) : 1 23, Att 50, Par 50, Dom +4

Les zombies causent la peur chez toutes les créatures vivantes et sont immunisés à tout effet psychologique.

Les dégâts des armes sont réduits de 2 en raison de la morphologie spongiforme. Des humeurs noires sont éjectées à chaque coup tranchant (sans autres conséquences que le dégoût)

Les dégâts causent la Putréfactose dans 10% des cas, des blessures infectées dans 30% des cas.

PASSÉ

Car au moment même où le cadavre du dernier nain mort-vivant tombe à terre, le monde change autour des personnages. Cette fois, ils sentiront distinctement un étourdissement, un mal de tête. Le nain qui vient de tomber à terre a été transpercé d'une flèche orque. Les personnages se rendent bientôt compte qu'ils ne sont plus accompagnés par leurs hommes d'armes, mais par des nains du passé, en train de défendre leurs mines.

Toutefois, le niveau inférieur semble déjà aux mains des orques : tout le monde est rassemblé sur la plate-forme de l'ascenseur principal, et on se défend comme on peut en attendant que le mécanisme soit actionné tout en haut du puits.

C'est avec soulagement que les nains échappent aux tirs de flèches des gobelins en montant de trois niveaux. Aux différents paliers, des nains ouvriers

attendent d'être évacués, et la stratégie retenue est pour le moment de monter palier après palier plutôt que de procéder à de nombreux allers-retours entre le sommet du puits et les différents niveaux.

Bien que les personnages connaissent le destin de la citadelle, les nains du passé semblent encore avoir l'espoir de repousser l'attaque.

Voilà donc nos personnages arrivés au niveau 4 des mines, à environ quatre autres paliers de la citadelle elle-même. Une fois de plus, ils sont devenus des nains ordinaires.

L'assassinat de l'Ancien

Mais à peine les personnages ont-ils l'impression de pouvoir souffler un peu, qu'une nouvelle inquiétante parvient du fond d'un segment de mine partiellement désaffecté de ce niveau. Alors que de nombreux nains sont en train de préparer quelques pièges et mettre en place des défenses contre les envahisseurs, un « responsable de mines » vient trouver les personnages pour leur demander de l'aide.

Un éboulement a eu lieu, hier, peu avant que les orques n'attaquent. Comme la section est désaffectée, personne ne s'en est vraiment soucié, mais on vient de découvrir qu'un bout d'étoffe était visible sous l'éboulis. On demande donc aux personnages d'aider à déplacer les lourdes pierres de la galerie.

Effectivement, un homme a été tué par la chute de pierres. Mais il ne s'agit pas de n'importe quel homme, comme les joueurs le découvriront en enlevant les lourds rochers qui le recouvrent. Le responsable de mine lâchera un juron dès que le visage sera découvert, en terminant par « voilà pourquoi il n'est pas venu au mariage... ».

Il ne fera aucune difficulté à signaler aux joueurs qu'il s'agit de Grim Morgrimson, l'ancien. Puis, il filera avertir le conseil de la mort du dignitaire, laissant les joueurs seuls avec le cadavre.

Cela leur donnera l'occasion de faire une petite enquête. Dans le pire des cas, c'est le maître mineur qui remarquera instinctivement que quelque chose ne colle pas. D'abord parce que les nains laissent rarement se dégrader une galerie, même dans une zone désaffectée. Ils savent trop qu'un effondrement peut provoquer un effet domino très dangereux.

Et effectivement, il y a des traces nettes de sabotage : les étais ont-ils été entaillés et fragilisés à l'aide d'une hache, et il a suffi d'un dernier coup pour que tout s'effondre. Cela indique donc nettement un crime, même si cette perspective indignera tout nain !

Dans les poches du cadavre, on trouvera facilement un morceau de papier, portant les mots suivants :

« Il est temps d'enterrer la hache de guerre. Négocions. Retrouvons-nous loin des yeux indiscrets au quatrième niveau, galerie C. ». Le mot est signé Dargo Durakson.

Mais un nain signerait toujours avec la rune de son clan, ce qui n'est pas le cas ici. Cela aurait dû inquiéter Morgrimson, mais ça n'a pas été le cas : il méprise trop Dargo pour s'inquiéter d'un tel manque de protocole.

Enfin, l'épée de Morgrim gît un peu plus loin dans la galerie, sous les rochers, preuve qu'il avait dégainé son épée, se sentant menacé. Sans doute un instant avant que la galerie ne s'effondre sur lui...

Fermeture des mines

Mais déjà le temps presse : visiblement, l'armée d'orques a reçu quelques renforts et se remet à progresser dans les mines. Les deux premiers niveaux sont tombés. Des sapeurs sont en train de saboter et de piéger les niveaux supérieurs. Il faut évacuer le plus vite possible.

Les personnages peuvent emporter le cadavre de Morgrim ou le laisser sur place (sacrilège). Dans tous les cas, ils doivent se rendre rapidement aux niveaux supérieurs s'ils ne veulent pas être coincés avec des peaux-vertes. L'ascenseur central dégringole alors les puits : les nains ont coupé le mécanisme pour tenter d'éliminer les orques ayant entrepris l'escalade du puits. Les ascenseurs secondaires fonctionnent encore, mais plus pour longtemps.

Bref, c'est le sauve qui peut. Les personnages passeront à côté d'autres nains, guerriers ou mineurs, qui se mettent en position pour accueillir les gobelins. Seuls les personnages savent que ce sont ces mêmes nains qui mourront sans sépulture, et qu'ils ont, il n'y a pas si longtemps, tué une seconde fois... Insister là-dessus ajoutera encore au drame...

zème jour : les lieux de vie

PRÉSENT

Alors que les PJs arrivent dans le niveau supérieur des mines, tout s'obscurcit autour d'eux. Et pour cause : alors que dans le « passé », tout était éclairé par de nombreuses torches, le présent est relativement sombre. Et ils viennent juste d'y basculer à nouveau.

Ils se trouvent non loin du puits central. Leurs hommes valides (une poignée, seulement) sont en train de

grimper le puits et ne tarderont pas à arriver. Comment les personnages sont arrivés là, nul ne pourra leur expliquer. Mais ce qui est sûr, c'est qu'ils ont quitté le campement sans rien dire à personne.

Une fois de plus, les personnages n'ont pas l'impression d'avoir dormi. Le malus est maintenant de 10%.

L'épée runique

C'est à ce niveau, le moins « souillé » par la présence gobeline que les personnages parviendront à trouver le grand hall des mines qui mène jusqu'aux quartiers de la citadelle à proprement parler.

La grande double porte est grande ouverte, et le silence le plus absolu règne ici. Même les hommes d'armes, en entrant dans le saint des saints, font taire leurs cottes de mailles et le cliquetis des armes. La poussière recouvre tout, et si de nombreux squelettes traînent partout, aucun d'entre eux ne semble vouloir se lever.

Tout ici donne une impression de gigantisme et de calme. Tout est en parfait état : aucune dégradation n'a eu lieu de la part des peaux-vertes. Les personnages ont tout simplement l'impression de pénétrer dans un musée.

La plupart des cadavres sont regroupés dans la grande salle du marché. La plus grande résistance a donc eu lieu ici. De nombreux squelettes de peaux-vertes jonchent également le sol. Ils sont bien plus nombreux que les squelettes de nains : les meilleurs guerriers étaient retranchés ici, et ils se battaient tous pour leur citadelle. Un intense sentiment de fierté prend tous les soldats. Certains donnent des coups de pieds rageurs dans les crânes gobelinoïdes.

C'est l'un d'entre eux qui finira par découvrir l'épée runique. Elle était dissimulée entre le corps d'un nain et d'un gobelin, comme si après avoir tué le gobelin (d'un coup de hache, semble-t-il), il était mort ici, en tentant de dissimuler l'épée. La hache du nain gît à côté de l'enchevêtrement d'ossements.

Si les personnages tentent de se souvenir des vêtements portés par le « frère jumeau », ils constatent que ni sa taille, ni les effets du nain mort ne correspondent.

L'épée, quand à elle, est intacte. Sa lame est assez sombre, faite d'un alliage noirci du plus bel effet. Sur sa lame, tout près du pommeau, une unique rune est gravée. Elle a vaguement la forme d'un U inversé (si on tient la lame vers le haut) et empâtée, comme un oméga allongé. Personne n'a jamais vu une telle rune, ni ne connaît sa signification. Gageons que les joueurs garderont cette épée précieusement. Sinon, ils sauront vraisemblablement où la retrouver.

Bloqués

Tous les lieux sont désertiques, et il ne semble pas y avoir eu beaucoup de pillages. Certes, il ne reste pas grand-chose d'utilisable. Les armes ont été usées par le temps, par exemple. Le métal est rouillé. Mais tout semble avoir été laissé en l'état.

Dans la grande salle du marché, centrale à la citadelle, l'armée des nains, ou ce qu'il en reste, se rassemble. Devant les personnages se dresse l'immense double porte magnifiquement décorée de la grande salle du conseil, et des appartements du roi. Elle est fermée de l'intérieur, semble-t-il, et rien ne pourra faire bouger ces portes. Il faudrait les détruire, mais quel nain pourrait s'y résoudre ?

C'est au moment du conciliabule que retentissent des pleurs venant des quartiers d'habitations. Malgré la distance, on perçoit clairement les sons, comme s'ils étaient renvoyés et renforcés en écho par les murs de pierre. Il s'agit de pleurs d'une femme. Et la barbe de tous les nains se hérissé.

Que faire d'autre que de chercher la source de ce bruit (qui ne cessera pas, de toute façon) ? Sans doute les joueurs auront-ils des tas de théories sur ce qui leur arrive, mais dans tous les cas, il ne sert à rien de se morfondre...

PASSÉ

C'est durant le trajet vers la source du bruit que les personnages sont plongés dans le passé. Cela se déroule lorsqu'ils traversent un couloir désert, presque imperceptiblement, cette fois. Seul un léger étourdissement est perçu.

Pendant toute cette scène, Kadri Ketilson est quasiment invisible : vers la fin, on le verra forcément dans la salle du marché, mais là encore, il est maussade et se tient à l'écart des événements.

Le journal de la mariée

Les pleurs les ont menés dans les quartiers de la famille Morgrimson, et plus particulièrement, dans une des « chambres » du foyer. Solveig Tarnisdottir (mariée depuis deux jours) est en larmes devant un miroir d'argent posé sur une commode.

A l'entrée des personnages, elle se tourne vers eux, et en remarquant Morek Ketilson, son visage s'illumine d'un sourire, avant de redevenir triste.

« Ah, ce n'est que toi, Morek. Je sais, je devrais me dépêcher », dit-elle avant de remplir un sac avec différentes affaires.

La pièce voisine, qui doit être la salle principale, bruisse de l'activité de nombreuses personnes. L'une d'entre elles, Tannis, la mère de Solveig, fait son apparition. Ses traits sont rougis par les larmes et le chagrin : elle a perdu son beau-père il y a un jour à peine, et voilà qu'elle doit évacuer la citadelle !

Ne s'offusquant pas du tout de la présence des personnages, elle rappelle d'un ton sévère à sa fille qu'il est temps d'y aller : tout le monde doit se rassembler dans la salle du marché.

Solveig termine de remplir son sac, puis quitte la pièce à la suite de sa mère. En partant, elle laisse chuter un livre. Partie précipitamment, il ne sera pas possible de lui rendre.

Mais les personnages comprendront vite qu'il n'est pas tombé par hasard : il s'agit ni plus ni moins d'un journal, tenu par la fille de ce clan honorable des Morgrimson. Si on y trouve les préoccupations de base de toutes les jeunes naines, la fin est beaucoup plus intéressante. Le contenu exact est reproduit en annexe, mais dans les grandes lignes, on y découvre tout le rituel précédant le mariage.

Plusieurs prétendants se « battaient » pour le cœur de Solveig. L'un d'entre eux, qui semblait avoir la préférence de la jeune naine, n'était autre que Kadri Ketilson. Au cours de la traditionnelle cérémonie des remises de cadeaux, ce dernier a présenté une arme qui aurait une grande puissance (Solveig ne précise pas laquelle : ce n'était pas une préoccupation centrale pour elle). Or, lors du délibéré, Grim Morgrimson l'a fortement dénigré, prétextant que Kadri était un fou qui préférerait étudier de nouvelles runes plutôt que de poursuivre la tradition de ses ancêtres. « Un jour, son clan aura oublié son savoir », avait-il dit, prophétisant avec justesse ce qui arriva par la suite. Et malgré la tradition qui dit que les jeunes mariées ont toujours le dernier choix, il parla tellement longuement à Solveig que celle-ci fut presque convaincue que le meilleur choix était le maître brasseur Kragg Lunnsvnev, par son prestige, tout d'abord, et aussi parce que le clan auquel appartenait Lunnsvnev avait « plus d'avenir ».

Le journal s'arrête avant le mariage (depuis, la naine n'a pas eu de temps pour le poursuivre), mais ce qui transparaît en filigrane est relativement simple : elle a fait un mariage de raison, alors que l'amour lui commandait un autre choix.

Les pleins pouvoirs

Les appartements des Morgrimson sont maintenant vides. Partout dans la citadelle, les femmes et les enfants se préparent à évacuer. Des drames éclatent par-ci par-là quand certaines femmes tentent de rester pour combattre, contre la volonté des chefs de famille, mais dans l'ensemble, les nains convergent vers la salle du marché.

C'est là aussi que se tient l'étape suivante du drame.

Alors que toute la communauté naine est en train de se rassembler dans la salle, une étrange assemblée se tient dans un coin. Alternant supervision de l'évacuation et discussions diplomatiques, le conseil des anciens est rassemblé, et les débats font rage.

Au centre des débats : Dargo Durakson. Debout, armé de pied en cap au centre du vague cercle formé par les anciens, il achève d'argumenter pourquoi un guerrier serait mieux pour prendre les décisions qui s'imposent à ce moment de la vie de la communauté. Le dirigeant actuel, Althus Barrikson, reste silencieux. A son avis, la réunion n'aurait pas dû se tenir en public, mais dans la précipitation, les choses ne se passent pas toujours de manière idéale. Or, justement, la foule qui écoute les discours ne fait qu'opiner du chef devant les arguments de Durakson.

Ce dernier achève sa harangue en demandant, plus à la foule qu'aux anciens, pourquoi la situation en est arrivée à ce point. Les orques sont dans les mines, ce n'est qu'une affaire d'heures avant qu'ils ne puissent entrer dans la citadelle. Et tout ça, suite aux décisions de qui ? Il finit par demander qu'on laisse la situation à de vrais guerriers, car ce n'est plus la communauté qu'il faut gérer, mais une guerre dont dépendra la survie de la colonie. Les nains rassemblés représentent une pression énorme.

Il n'y a pas si longtemps, Grim Morgrimson aurait opposé un discours tout aussi convaincant, mais Grim n'est plus de ce monde...

Et ce qui devait arriver finit par se produire : après un vote à main levée, le conseil décide que la situation exige un nouveau chef. Dargo Durakson est élu avec une majorité de 8 voix contre 6. Les nains ont un nouveau chef.

Le contentement luit dans les yeux de Dargo. Les personnages savent qu'il ne redressera pas la situation, mais tous les nains semblent lui accorder une confiance aveugle, à commencer par la caste des guerriers. Pourtant, les joueurs pourront voir, dès que Dargo a rejoint les siens, une lueur de peur dans ses yeux...

Evacuation des enfants

C'est à ce moment qu'une nouvelle surprise attend les personnages : de toute part, des naines viendront les trouver avec des expressions paniquées et colériques, les agressant d'un « mais où étais-tu passé ». Il ne s'agit ni plus ni moins que des femmes de chacun des personnages (qui ignoraient qu'ils étaient mariés, évidemment, même si leur simple existence implique qu'ils aient des descendants qui survivront à la prise de la citadelle).

Durant un bref instant, ils se sauront maris et pères, les femmes et les enfants sont prêts pour l'évacuation : celle-ci va commencer très bientôt, et s'il est clair que les hommes doivent rester pour défendre coûte que coûte les lieux, les autres nains partiront par un tunnel secondaire, qui sera bouché immédiatement après le départ de la dernière femme ou du dernier enfant.

Les personnages risquent d'être pris au dépourvu, et de ne pas ressentir la même émotion que leurs épouses. Seule la femme de Morek fera mine de ne pas vouloir partir. Elle souhaite rester et se battre.

Au joueur de gérer cette situation. Il peut accepter ou – sachant ce qu'il adviendra de la citadelle – lui ordonner de partir avec leur fils unique. Dans ce cas, après avoir fait mine de partir, elle fera demi-tour au dernier moment : il ne sera pas dit que les naines sont moins courageuses que les nains... Encore un trait de la culture nannique qui pourra être illustré ici.

Après la séparation douloureuse des familles, les nains restants, la mort dans l'âme, feront s'effondrer le tunnel de secours. Après que la dernière pierre a fini de rouler et que la poussière s'est reposée, le silence règne. Tout le monde est conscient de son destin. Les nains observent de tout leur saoul la citadelle, espérant emmener de beaux souvenirs dans leur mort.

Pendant ce temps, Dargo a monté des plans. Il donne des ordres à de nombreuses personnes, mais ses principaux « amis » tiquent : n'importe quel guerrier se rendra compte que la stratégie de Dargo repose uniquement sur l'assurance avec laquelle il donne ses ordres.

Le placement des troupes est catastrophique, les effets de surprises préparés inutiles, et le morcellement des groupes inconscient. Pourtant, aucun nain ne fait de commentaire, se reposant entièrement sur les aptitudes de Dargo. Après tout, si personne ne comprend sa stratégie, ça ne signifie pas qu'elle est mauvaise, seulement qu'elle est trop subtile. Les regards des officiers guerriers en disent pourtant long... et déjà, les hordes de gobelins tambourinent aux portes de la mine.

Bataille

Et enfin, c'est la bataille. Après un ultime coup de boutoir, la porte des mines, la moins solide et protégée de toutes les portes, finit par céder.

Ce qui suit est une effroyable boucherie. Il faut que les personnages aient réellement l'impression de vivre exactement le contraire que dans la toute première scène. Les gobelins sont en nombre incroyable, il en déferle par centaines. Et pourtant, les nains se battent vaillamment.

Si au début, les guerriers suivent les ordres de Dargo, ils finissent rapidement par suivre leur propre instinct. Les groupes isolés mis en place sont facilement décimés, et les survivants tendent à se regrouper.

C'est une scène épique : le combat du bien contre le mal, sauf que le bien finira par être vaincu. Peut-être que les personnages décideront de ne pas se battre, connaissant la vanité de cet acte. Mais ce serait un comportement bien peu digne d'un nain !

Kadri, quand à lui, se bat vaillamment à la hache. Une hache légèrement émoussée par les coups donnés sur les étais de bois de la mine, bien sûr, mais une hache encore diablement efficace. Il se bat déjà avec la connaissance qu'il porte une responsabilité à la situation.

Est-ce que la bataille aurait pu être gagnée si Dargo n'avait pas fait ses choix malheureux ? Bien malin qui le dira... toujours est-il que cela n'arrange rien.

Bientôt, Dargo sonne la retraite, vers le seul endroit encore sûr : la grande salle du conseil. Tout le monde s'y précipite, sauf les nains vaillants qui retardent l'avancée des gobelins et qui tomberont l'un après l'autre.

Mais lorsque les portes finissent par se refermer, Kadri, entré en même temps que les personnages, se retourne et hurle : « Mon épée ! Si elle tombe aux mains des orques, ils pourront entrer ». Un nain resté à l'extérieur entend le message. Il est heureux que les orques ne comprennent pas le nain. C'est ce nain qui, repérant l'épée sur le sol, dans la salle du marché, tuera le goblin qui s'en était emparé, et protégera l'arme de son corps.

C'est la dernière vision qu'auront les personnages avant que les portes ne se referment sur le carnage.

Pour les caractéristiques des gobelins, utilisez les informations du livre de base et les caractéristiques de l'armée au début du scénario.

4ème jour : la citadelle

PASSÉ

Les personnages s'attendent peut-être à basculer dans le présent lorsque les portes se seront fermées, mais il n'en est rien. La trame temporelle est maintenue.

Quand les portes se referment, il est temps de faire le point. Seuls une cinquantaine de nains sont présents dans la salle du conseil. Parmi eux, Dargo, la

majorité des membres du conseil des anciens, quelques guerriers, les personnages et Kadri. Althus a été tué en se battant dans la salle du marché. Certains feront remarquer que lui, au moins, a sacrifié sa vie. Le ressentiment est fort contre Dargo. Comment en quelques heures a-t-il pu passer de dirigeant désiré à ce perdant que personne n'ose regarder en face. Nul doute que son descendant en ressentira une certaine honte...

Les gobelins tenteront un certain temps d'enfoncer les double portes avant d'abandonner : elles ne bougent pas d'un pouce, et pourquoi se fatiguer : les nains sont faits comme des rats. Il ne leur reste plus qu'à attendre la mort.

Comme si cela ne suffisait pas, les dissensions finissent par apparaître au grand jour, et la situation poursuit son escalade vers une bataille entre les survivants. Dargo et ses partisans d'un côté (en minorité), les anciens et leurs guerriers de l'autre. Seul Kadri est effondré, sans rien dire, dans un coin de la pièce.

Il se prépare un procès, celui de Durakson. Et les personnages n'ont pas d'autre choix que de prendre parti.

Règlements de comptes

Plus complexe encore, à ce stade de l'affaire, ils devraient avoir assez d'éléments pour deviner ce qui s'est passé réellement, et pourquoi la situation s'est dégradée aussi vite.

En tant que dirigeant, Dargo a sous sa responsabilité le livre d'histoire des nains, et aussi le fameux livre des rancunes, que chaque citadelle garde pour se souvenir des torts du passé.

Et tandis qu'il relate la chute de la citadelle, on pourra bien se rendre compte que l'écriture de Dargo n'est pas celle du mot retrouvé sur Grim.

Nombreux seront ceux qui évoqueront la mort de Grim Morgrimson comme ayant permis à Dargo d'accéder au pouvoir. Les accusations commenceront en ce sens, et si les personnages n'interviennent pas, Dargo risque d'être accusé de meurtre, et tué en réparation de ses actes.

Les personnages savent sans doute que Dargo est juste un imbécile qui se pensait meilleur qu'il ne l'était. Mais en feront-ils part ? Accepteront-ils de présenter les uns après les autres les indices qui conduisent à la conclusion évidente que le meurtrier de Grim n'est autre que Kadri Ketilson ?

Récapitulons :

- Kadri aimait Solveig, qui aimait Kadri
- Grim méprisait Kadri, ce qui l'a conduit à refuser de respecter une tradition simple permettant à la mariée de choisir librement son époux.
- L'écriture du mot n'est pas de Dargo. Ce n'est qu'en dernier recours que Kadri acceptera d'écrire un mot en vue d'une comparaison.

- La hache de Kadri est abîmée par les coups donnés dans le bois dur. Une écharde est encore fichée dans l'attache de la lame.

- En plus, Dargo n'a aucune connaissance du travail minier (il fait partie des rares nains à n'avoir jamais rien sérieusement étudié si ce n'est l'art de porter des coups).

Bref, les personnages devront faire un choix moral entre deux alternatives :

- laisser Dargo accusé du crime, alors que les indices ne concordent pas. Cela entacherait à jamais l'honneur du descendant de Durakson, et par ricochet, tous les autres nains qui ont accepté qu'un « innocent » se fasse accuser.

- Dévoiler la culpabilité de Kadri, ce qui jettera une honte sans nom au descendant du clan Ketilson, car un de ses ancêtres s'est rendu coupable de meurtre.

Gageons qu'ils choisiront cette dernière solution. Que ce soit parce que Dargo est sur le point d'être tué, ou que Kadri soit accusé, le « jumeau » lâchera alors un cri de désespoir terrible. Amplifié comme dans une chambre de résonance, il va amener les personnages à deux doigts de la folie, que seule une chute dans l'inconscience parviendra à repousser.

PRÉSENT

Et lorsqu'ils reprennent connaissance, ils sont à nouveau dans le présent. Leurs hommes sont là, plus qu'une poignée. Inquiets, ils aident leurs « chefs » à se relever. Les personnages découvrent avec surprise qu'ils se retrouvent devant la double porte de la salle du conseil, toujours fermée.

Un affreux mal de crâne leur vrille la cervelle, résidu du cri qu'ils ont enduré. La fatigue s'ajoute à cela, et tous subissent maintenant un malus de 20% à tous leurs jets.

La scène finale doit être éprouvante, et surtout, ils ne tiendront pas longtemps à ce rythme. Au pire, il faudra leur rappeler qu'il faut en finir vite, pour éviter de devenir fou et d'errer éternellement dans la citadelle déserte.

Ouvrir la porte

Mais comment ouvrir la porte ? Les personnages connaissent maintenant une partie de la solution : l'épée runique permet, d'une façon ou d'une autre de traverser.

En fait, son emploi est relativement simple : il suffit de placer la lame contre la porte et activer l'épée d'un mot de pouvoir. Reste plus qu'à trouver ce

mot... (Notons que si les personnages utilisent le mot de pouvoir sans placer la lame, celle-ci est parcourue d'un éclair blanc indiquant que cela a fonctionné, mais la porte ne s'ouvre pas).

Aux joueurs de trouver ce mot de commande. Vous ne devriez même pas avoir à les aider, car la solution est aussi simple qu'un cœur amoureux : le nom à prononcer est Solveig, puisque c'est en son honneur que l'objet a été forgé.

A peine le mot prononcé, on entend comme par enchantement tous les mécanismes de la porte. La serrure certifiée inviolable par le clan Morgrimson, ingénieurs spécialisés dans les mécanismes de fermeture, fait entendre un déclic, et les portes s'ouvrent lentement.

Les jumeaux

L'air, à l'intérieur est vicié. Des squelettes gisent partout. Certains sont revêtus comme les personnages en gardent le souvenir. Ils peuvent même – horreur suprême – reconnaître leurs propres vêtements (mais usés et coupés de manière plus antique) parmi les cadavres. Ce détail irrationnel achèvera de convaincre les personnages qu'ils nagent dans un cauchemar ou une malédiction.

Posé sur des écriitoires, deux livres trônent à l'est de la salle. Il s'agit évidemment du livre des histoires, et du livre des rancunes. Mais ce que les personnages reconnaîtront en premier, c'est Kadri Ketilson.

Vieilli, la peau blanche et parcheminée, il est assis au bas du trône. Il a l'air fatigué, mais heureux de voir les personnages. Comble du déshonneur, il s'est rasé la barbe. Ses cheveux blancs filassent pendent des deux côtés du crâne. Kadri n'est jamais mort : lorsque sa culpabilité a été démontrée dans la salle du conseil, son nom fut rajouté au livre des rancunes, et après cela, il fut ignoré. Personne ne lui adressa plus la parole, et même alors que tous les nains mourraient de faim et de soif, aucun ne daigna jamais prendre le traître en considération.

C'est ainsi qu'il attend, ne pouvant pas mourir car son honneur est entaché d'un crime si lourd à porter que les dieux ne lui ont pas accordé le pardon.

Si son corps paraît vieux, il se redresse pourtant avec facilité. Il porte à son flanc une épée qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'épée runique. L'illusion se mêle à la réalité. Impossible de distinguer le vrai du faux. D'ailleurs, les soldats rescapés qui accompagnaient les personnages se sont évanouis.

Kadri pousse un soupir qui ressemble à un souffle d'air dans des catacombes. Long est sifflant. Son visage dessine un sourire.

« Vous voilà venus, pour m'infliger la honte que je mérite ».

Il n'adressera la parole qu'à Morek. A travers lui, sa famille a été déshonorée. Il estime que Morek est la seule personne à qui il a le droit de parler. Tous les autres sont ignorés.

Kadri discutera calmement. Il ne perdra jamais patience. Mais de toute façon, tout doit se terminer ici, et maintenant. Il indiquera par exemple aux joueurs qu'il a gardé la citadelle, repoussant les gobelins en dehors à force d'illusions. Mais qu'il n'attend maintenant qu'une chose : que son nom soit effacé, ainsi que sa honte.

Combat pour l'honneur

Lorsque Kadri estimera avoir assez parlé (tout simplement, lorsqu'il n'aura plus rien à dire), il se campe devant Morek, en levant son épée, prêt au combat.

Si les personnages ne comprennent pas le message, tant pis : Kadri attaquera le groupe. Il n'y a pour lui rien d'autre à faire que de mourir sous la main de nains. De préférence, en s'assurant que sa lignée soit complètement éradiquée. Mais comme il serait déshonorant pour des nains de vaincre sans difficulté, il ne compte pas leur faciliter la tâche : il se battra pour tuer tout le monde.

Il y a un seul moyen d'en finir rapidement. Tout dépend maintenant si les personnages ont bien compris les notions d'honneur. Normalement, Morek Ketilson devrait ressentir une grande honte, qui lui tombe dessus à cause de son ancêtre. Il n'y a pas de moyen pour lui de s'y soustraire.

Morek seul peut mettre un terme rapide à toute cette histoire.

- La première solution, la plus simple, consiste à accepter volontairement de mourir de la main de Kadri. Ainsi, Morek accepte symboliquement la disgrâce de sa famille, et en même temps, sa fin. Bien sûr, c'est définitif pour Morek, mais cela sauvera les autres personnages.

- La seconde solution consiste pour Morek à se battre en combat singulier, et à vaincre. Il devra alors se faire « pourfendeur de trolls ». Mais s'il perd le combat, ce sera inutile, et il faudra se rabattre sur la troisième et dernière solution.

- se battre, tout simplement. Kadri est extrêmement puissant, et il est peu probable qu'il puisse l'abattre facilement. A la fin, ils auront enfin tué la représentation physique de Kadri. Mais si Morek survit, la honte le poursuivra, et il devrait être banni par les autres joueurs.

Vous le voyez, ce scénario n'est pas destiné à se terminer bien pour tout le monde, mais à faire prendre conscience de l'absurdité et de l'étrangeté des principes nains. Une façon comme une autre de donner enfin du relief à des races non humaines jouées

la plupart du temps comme des humains caricaturaux...

Toujours est-il qu'au moment où Kadri est vaincu, sa dépouille physique tombe en poussière, et qu'un vent surnaturel se lève. Le prêtre de Gazul pourra toujours adresser son âme au dieu, mais ce dernier n'acceptera pas un nain déshonoré.

Caractéristiques de Kadri

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	0	5	9	15	40	3	29	39	48	69	69	8*

* un nain sans barbe ne peut pas avoir une sociabilité très forte.

Peau de pierre : 6 points partout (sa peau s'est minéralisée avec le temps)

Épée : Att 60, I 40, Par 60, Dom +5

Seuls les coups portés par son lointain descendant ignorent l'armure de Kadri. S'il porte l'épée runique, il acquiert de plus un bonus de 2 aux dégâts.

Épilogue : le livre des rancunes

Le danger dans la citadelle est définitivement écarté. Tous les soldats réapparaissent dans la « réalité ». Tout ce qu'ils ont perçu de l'affaire, c'est la disparition des personnages lorsqu'ils sont entrés dans la salle du conseil.

Lorsque le silence est revenu, un dernier courant d'air vient caresser le livre des rancunes. Dans un bruit sec, la dernière page, celle où se montrait le nom de Kadri Ketilson, se déchire et tombe à terre. Bientôt, elle se désagrège en poussière.

Il ne restera bientôt plus aucune mention du nom de Ketilson. A moins que les personnages ne souhaitent l'évoquer dans une histoire, comme celui qui a présidé à la chute de la forteresse de Karak Azril, et celui qui a présidé à sa reconquête...

Un courrier se proposera bientôt d'annoncer la nouvelle aux forteresses du nord. Bientôt, des colons viendront pour reconstituer la population. En attendant il ne reste plus qu'à organiser les défenses, placer les canons, et rouvrir les portes de la citadelle. Une nouvelle ère commence pour les survivants.

Hergar Morgrimson, maître ingénieur

Ingénieur – maître ingénieur

Personnage farfelu pour les joueurs expansifs aimant jouer des savants un peu bavards

Depuis la perte de Karak Azril, le clan Morgrimson vit à Karaz-a-Karak, où il a perpétué la tradition des ingénieurs. Au temps de sa gloire, cette famille était capable de produire des miracles pour tout ce qui touche aux mécanismes d'ouvertures et de fermetures. Aujourd'hui, le clan est surtout spécialisé dans les serrures et petits mécanismes, mais dans le temps, il bâtissait les portes des magnifiques citadelles naines.

On prétend que la monumentale porte de la citadelle de Karak Azril n'a jamais pu être ouverte par quelqu'un qui n'y était pas autorisé. Elle n'a jamais pu être forcée, ni détruite, car tel était le savoir-faire des ingénieurs que seuls les clés pouvaient actionner les mécanismes, et seule la montagne elle-même pouvait détruire la pierre.

Aujourd'hui, le temps est venu de reconquérir la citadelle perdue, et de redécouvrir les secrets du clan, laissés en arrière. Le clan Morgrimson retrouvera alors sa splendeur d'antan.

Hergar est devenu le chef du clan par la qualité de son travail, et la précision de ses créations. De nature réfléchi, mais fier, il adore démontrer la supériorité des créations de son clan, et peut perdre un temps fou à examiner un mécanisme qu'il ne connaît pas. Il sait qu'au bout de la guerre de reconquête, il trouvera la gloire ou la mort, mais cela vaut le coup de prendre le risque d'être parmi les libérateurs.

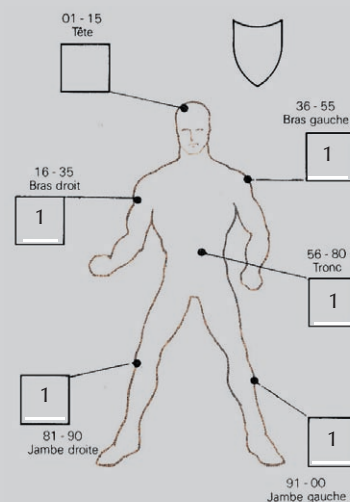
L'influence du maître ingénieur (et sa richesse) lui a toutefois permis d'équiper certains soldats de la technologie naine : des fusils nains, trois canons de campagne et même un lance feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	40	4	5	12	36	1	61	73	55	69	55	40

28

Compétences

Acuité auditive _____
 Alphabétisation _____
 Baratin _____
 Chimie _____
 Conduite d'Attelages _____
 Course à pied _____
 Escalade _____
 Exploitation minière _____
 Héraldique _____
 Métallurgie _____
 Pictographie – Ingénieurs _____
 Piégeage _____
 Reconnaissance de Pièges _____
 Technologie _____
 Travail de la pierre _____
 Travail du bois _____
 Travail du métal _____



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Masse	36	52	52	+4		
Arbalète	36	40	-	+4	32/64/300	1/2

Grom Durakson, chef de guerre

Mercenaire – Guerrier d'élite

Un personnage vaniteux pour joueur acceptant l'autodérision

Grom est d'un caractère bouillonnant et impatient. Nourri très tôt par son clan d'histoires sur la splendeur de Karak Azril, Grom s'est rapidement fixé pour objectif d'être celui qui libérera la citadelle perdue.

Manquant souvent de discernement, il a préféré rompre avec la tradition naine des richesses accumulées lentement pour courir le monde à la recherche d'aventure et de trésors. Les traditionalistes ne lui ont jamais pardonné d'être devenu un « exilé », mais ont dû reconnaître à mots couverts que la stratégie de Grom a porté ses fruits.

C'est à Altdorf qu'il s'est mis au service d'un seigneur humain (au fort accent de Middenheim) pour exécuter différentes tâches d'intérêt général. Bien que le noble ait caché son identité (sans doute pour une question d'honneur bizarre), il a toujours rétribué le nain plus que de raison, lui versant des sommes fabuleuses. Lorsque Grom a fini par s'en apercevoir, il a prétendu être un Ami des Nains et vouloir que le projet de Durakson soit une réussite. Grom n'en a jamais su plus.

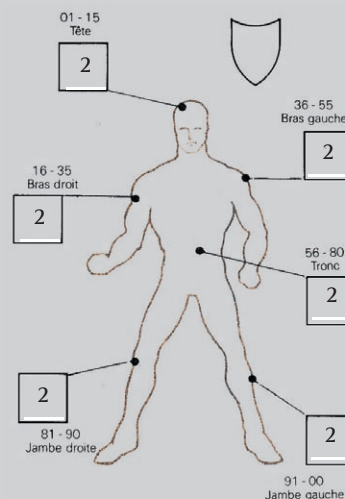
Il chemine maintenant à la tête des clans chassés de la citadelle, avec en tête le souvenir de son ancêtre, Dargo Durakson, qui défendit la citadelle jusqu'à sa mort, avec l'espoir de libérer maintenant la place forte de ces ignobles peaux vertes. Il sait qu'il dispose d'autant de qualités en stratégie et sagesse que son ancêtre (même s'il se surestime un peu et manque de patience).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	42	6	7	12	64	2	29	63	35	70	55	19

Compétences

Arme de spécialisation – à 2 mains
 Arme de spécialisation – à feu légères
 Bagarre
 Conduite d'attelages
 Coups assommants
 Coups puissants
 Coups précis
 Course à pied
 Désarmement
 Esquive
 Exploitation Minière
 Immunité contre la peur.
 Jeu
 Langage secret – jargon des batailles
 Réflexes éclairs
 Résistance accrue
 Travail du métal

Immunité à la peur : +10 à tout jet de peur (un meneur qui souhaite donner plus d'importance à cette compétence peut augmenter ce bonus passablement ridicule...)



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	64	67	67	+7		
Arbalète	64	42	-	+4	32/64/300	1/2
Hache 2M	54	67	67	+9		
Pistolet	64	42	-	+3	8/16/50	1/3

Borgin Skalisson, maître mineur

Mineur – Maître mineur – Combattant des tunnels
Ce personnage peut être optionnel à la table

Borgin porte en son cœur une amère déception : les histoires de son clan indiquent que les Skalisson furent autrefois considérés comme un clan noble, mais la chute de Karak Azril, et l'exil qui a suivi, ont ramené le clan à revoir ses ambitions à la baisse. Fuyant à Karaz-a-Karak, l'accueil, bien que cordial, amena le clan à reconsidérer son utilité pour la patrie naine.

C'est ainsi que les Skalisson se lancèrent dans l'art noble de la mine et de la recherche de minerai. Comme pour tout ce qu'entreprenaient les Skalisson, ils passèrent rapidement maître dans cet art, travaillant main dans la main, modestement, avec les autres clans mineurs qui appréciaient cette discrétion.

A l'image de tous les membres de son clan, Borgin est un homme silencieux et compétent. Il a toutefois du mal à accepter que le chef de l'expédition soit cette tête brûlée de Durakson, et espère secrètement que la reconquête de Karak Azril soit l'occasion pour les Skalisson de retrouver leur rang.

En attendant, il est pressé d'en découdre avec les peaux-vertes, et espère que les mines de Karak Azril soient encore en assez bon état.

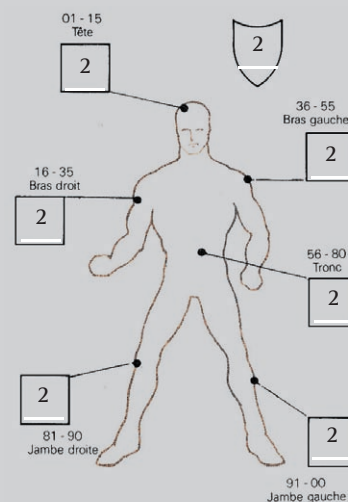
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	39	5	8	10	38	2	45	56	58	72	54	27

30

Compétences

Connaissance de la Terre
Coups puissants
Coups précis
Escalade
Esquive
Exploitation minière
Force accrue
Métallurgie
Orientation
Radiesthésie
Résistance accrue
Travail de la pierre
Travail du bois
Soins – Mules

Connaissance de la terre : +10 aux jets d'Int en rapport avec la terre (détection de gisements, compréhension des fragilités, activités volcaniques, etc.)



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	38	54	54	+6		

Harek Kraggson, prêtre de Gazul

Initié – Clerc niv1 – Clerc niv2

Ce personnage est le moins puissant : à réserver à un joueur aimant le roleplay

Quand on vit entouré d'histoires sur le passé, on finit par s'y projeter. Harek est devenu très vite passionné par toutes ces histoires d'ancêtres héroïques et bien qu'issu d'un clan de brasseurs, il abandonna cette voie respectée pour s'engager dans la prêtrise.

Petit, il voulait toujours en savoir plus sur ses ancêtres qui ont été chassés de Karak Azril. En particulier Solveig Tarnisdottir, son aïeule, qui put fuir l'attaque de la forteresse, et Kragg Lunnsnev, qui parvint à survivre aux combats meurtriers et à voyager, de nombreux jours durant, avec des blessures qui auraient tué un nain ordinaire. C'est à ce couple que Harek doit sa vie aujourd'hui, et il a quasiment élevé ces deux nains au rang de divinité.

Suffisamment intelligent pour comprendre que toutes les histoires sont respectables, il est devenu prêtre de Gazul pour honorer les morts et les aider à passer dans Souterre, la mythique résidence des anciens.

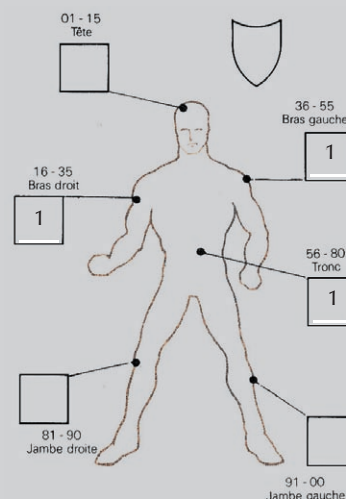
Les autres prêtres sont assez gênés en sa présence, car Harek est un passionné. Il aime les morts au point de pouvoir raconter leur vie mieux que quiconque, même dans son propre clan. Ses cérémonies d'adieu exaltées se terminent souvent dans des crises de larmes suivies de fêtes brassicoles mémorables.

Son rêve est de raconter les derniers instants de Karak Azril, pour rendre hommage à tous ceux qui sont morts dans ces instants tragiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	51	20	2	5	11	43	1	35	48	29	67	68	38

Compétences
Alphabétisation
Calcul mental
Connaissance des parchemins
Cryptographie
Eloquence
Exploitation minière
Incantations – prêtre 1
Incantations – prêtre 2
Langage secret – classique
Méditation
Métallurgie
Théologie
Traumatologie

Points de magie : 12
Guérison des blessures légères
Immunités aux poisons
Zone de sanctuaire



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Masse	43	51	51	+2		
Dague	53	51	31	+0		

Morek Ketilson, forgeron des runes

Apprenti forgeron des runes – Forgeron des runes
Ce personnage doit impérativement être à table pour le scénario

Il y a eu une brisure nette dans la famille de Morek lorsque Karak Azril fut prise par les peaux-vertes. Les Ketilson étaient des nains respectés, jadis, pour leur compétence dans la maîtrise des runes. On dit que Ketil Morragson, le dernier maître de l'époque de Karak Azril, connaissait plus de runes-maître que n'importe quel autre forgeron.

Hélas, ses deux fils (jumeaux, une bénédiction chez les nains) périrent lors de la défense de la forteresse, et l'unique survivant du clan était trop jeune à ce moment pour avoir débuté son apprentissage.

C'est ainsi que les runes-maître de la famille furent perdues... et que les Ketilson perdirent leur statut. Heureusement, à Karaz-a-Karak, un forgeron des runes accepta de prendre le survivant en apprentissage, mais jamais il n'accepta d'enseigner une maître-rune. Les capacités du clan furent donc rapidement secondaires, mais la tradition se perpétua, et chaque génération enseigna ses maigres connaissances à la suivante.

Morek Ketilson eut alors enfin l'occasion d'achever une grande action en aidant lors de la reconquête de Karak Azril. Il espère évidemment y redécouvrir le secret des anciennes runes, en espérant que tout n'ait pas été saccagé par les peaux-vertes.

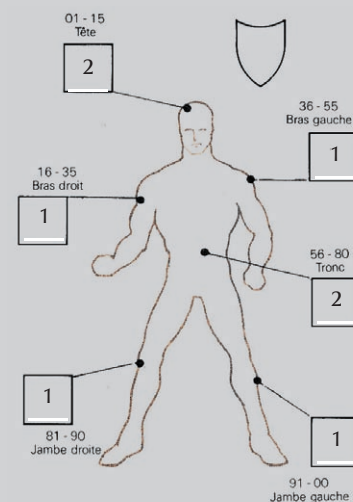
Ayant le statut le plus faible du groupe, il reste assez discret (et il lui arrive de faire de l'excès de zèle en se mettant au service de tous les autres, quitte à se diminuer). Les quelques runes qu'il maîtrise peuvent toutefois être assez utiles lors de la campagne de reconquête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	22	5	5	10	39	1	60	53	45	69	67	28

32

Compétences
Alphabétisation
Art
Connaissance des runes
Conscience de la magie
Danse
Exploitation minière
Evaluation
Force accrue
Inscription de runes – 1
Joaillerie
Litanie des runes
Métallurgie
Sens de la magie
Soins des animaux
Technologie
Travail de la pierre
Travail du bois
Travail du métal

Points de magie : 10
Rune de vitesse (3 PM) : Rune d'arme, le porteur gagne 10 à son score d'I.
Rune de Chance (2 PM) : Le porteur peut bénéficier d'un effet unique comme la compétence « chance ».
Poser une rune temporaire : Dépenser les points de magie de la rune, faire un jet de FM. En cas de réussite, la rune est inscrite et son effet se dissipe à la première utilisation. (Attention : 99-100 amène une explosion de l'objet)
Litanie de runes : comme Méditation, mais pour le maître des runes.



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	39	54	54	+5		
Arbalète	39	22	-	+4	32/64/300	1/2



Persona

par Léo Henry, illustrations par Stéphane Perger

Caesar Palace, aube de mai. Le soleil glisse sur le désert du Nevada, étire l'ombre de canettes abandonnées sur un parking, vient dorer les falaises de verre des buildings de Vegas. Au rez-de-chaussée de l'hôtel de luxe, les joueurs n'en finissent pas de perdre pour prolonger la nuit, saturés d'alcool et d'adrénaline, leurs horloges internes en déroute. Des cartes tombent, une bille de roulette hésite à se poser, une machine à sous abandonnée siffle en bout d'allée. Les visages sont fermés, communiant dans un même anonymat. Le barman suspend son tablier dans les réserves, passe les clés à la relève du matin, sort sous la pergola fumer une dernière cigarette en regardant le ciel tourner au rose au-dessus des palmiers.

Quatorze étages plus haut, dans la chambre qu'a réservée la veille au soir un étranger bizarrement attifé, enregistré sous le nom de C. Park, un premier rayon vient frapper un fragment de miroir éclaté. Cinq personnages reprennent conscience.

33

Motif

Les Adeptes jouent avec le feu, trois cent soixante cinq jours par an. Plier la réalité à sa volonté est une pratique qui nécessite d'énormes sacrifices. Ca peut vous coûter la raison. Ca peut vous coûter la vie.

Chris Park était, jusqu'à ce matin de mai, un Personamancien plutôt doué. Pour récolter les charges nécessaires à la pratique de son art, il avait fait le choix de se construire quatre personnalités distinctes, dont aucune n'était la sienne propre : deux femmes, deux hommes. D'un jour à l'autre, au gré de ses déguisements, il devenait Christel Park (ambitieuse doctorante en psychologie), Christopher Park (GI en préretraite), Christina Park (pigiste freelance) ou Christian Park (terrassier et militant socialiste). Le reste du temps, il essayait de redevenir Chris Park, stand up humoriste reconverti avec succès dans la magie urbaine.

Au terme de quatre années de changements quotidiens, les cinq rôles de Chris ont fini par se faire mutuellement de l'ombre et engendrer dans la tête du magicien d'inquiétants conflits de personnalités.

Dans le même temps, ses pouvoirs croissants et ses quelques plongées dans l'Underground Occulte ont fini de le terrifier. Au terme de longs efforts (qui, cela va sans dire, lui ont coûté cher en pouvoir et n'ont fait qu'empirer son problème d'identité) Chris a trouvé une solution : le Rituel de Dodgson. Son accomplissement offre la possibilité à un Personamancien d'extraire temporairement de son corps les « personnages » qui l'habitent. Ces projections ont alors une journée, de l'aube au crépuscule, pour trouver un nouveau vaisseau dans lequel s'incarner. Au terme de ce délai, elles disparaissent pour de bon.

Chris a lancé le Rituel dans la nuit qui précède le début du scénario, pour se débarrasser de ses trop nombreux doubles et quitter sans trop de casse un monde magique trop dangereux. Mais tout ne s'est pas passé exactement comme il le souhaitait. Christel, Christopher, Christina et Christian sont bel et bien sortis de son corps. Le seul problème, c'est qu'ils ont tiré Chris avec eux.

Cinq personnalités. Un seul corps. Douze petites heures avant la tombée de la nuit.

Minutage

Ce one shot se développe dans un cadre strict : un temps très court (l'action prend fin dès que le soleil est couché), une ville au milieu du désert (Las Vegas) et des personnages joueurs entravés dans leur action par leur caractère « inhumain ».

En ce qui concerne le déroulement temporel, il peut être utile de tenir un décompte précis (au quart d'heure près) des actions des personnages-joueurs. N'hésitez pas à user et abuser de marqueurs descriptifs pour donner à sentir l'avancée de la journée (luminosité bien sûr, mais également activité dans les rues, ouverture des magasins et restaurants, type de passants, encombrement des voies de circulation, occupation des transports en communs...) Jouer sur les ellipses peut aussi être efficace pour opprimer les joueurs : faites durer les temps perdus en décrivant les files d'attente dans lesquelles les PJs se sont engagés, signalez les feux rouges, les ralentissements, la monotonie des trajets en ascenseur ; à l'inverse, vous pouvez aussi couper court à une scène et signifier qu'une demi-heure s'est écoulée en sautant à la conclusion...

La progression dramatique coïncide exactement avec la progression temporelle. Essayez de mettre en place une gradation dans les éléments de tension, afin de mettre les joueurs sur les nerfs dans les dernières heures du jour.

Métropole

Las Vegas, en tant que décor, offre essentiellement deux ambiances, qu'il peut être bon d'opposer dans vos descriptions.

Le centre est un vaste Disneyland du vice, dans lequel la frange la plus riche de l'Amérique vient s'encanailler : jeux d'argent, drogues récréatives, call girls, exotisme factice et fastes kitch. Il y règne une ambiance de fausseté et d'illusion : tout, dans la cité, paraissant reposer sur les apparences et les bas instincts (les clients des palaces s'enregistrent sous de faux noms, les limousines aux vitres fumées transportent des ouvriers en bleu de travail, de fausses James Bond girls font de vraies prostituées, le grunge qui squatte l'entrée est un neveu Kennedy...)

La banlieue – North Vegas dans le cadre de ce scénario – abrite quant à elle les infrastructures nécessaires à maintenir la ville dans cet état de frénésie et de joie artificielle. C'est là que vit le petit personnel, du laveur de carreaux à la femme de chambre, du chauffeur à la blanchisseuse. Sans climatisation, tout paraît plus chaud et plus sec, les autochtones sont presque tous Noirs ou Hispaniques, les criquets du désert crissent dans des jardins jaunis, il y a des pompes à essence rouillées, des hamburgers pas chers et des rades de poivrots. La transition d'un monde à

l'autre, via un réseau de voies rapides interurbaines, est brutale et un peu inquiétante.

N'hésitez pas à forcer le trait de ces deux décors complémentaires, afin de donner l'impression qui ni l'un ni l'autre ne sont tout à fait réels, que ce sont – justement – des décors, derrière lesquels s'agit le spectre immortel du Rêve Américain.

Mécanique

La gestion du caractère « inhumain » des PJs va nécessiter un certain doigté. En tant que « personnalités » (que ce soit l'originale, ou une des inventions de Chris), leur marge de manœuvre est fortement réduite et leur entente devient essentielle à leur survie. Les cinq versions de Chris Park restent liées les unes aux autres et ont de grandes difficultés à agir de façon indépendante. Dans le même temps, leur irréalité pose de gros problèmes pour interagir avec les PNJs.

Pour ce qui est des actions des PJs, la règle est simple : plus un personnage agit, moins il a de chance de réussir. A chaque fois qu'un joueur jette les dés, il subit un malus cumulable de 5% au delà du premier essai. Ce malus ne doit en aucun cas être signifié au joueur : mentionnez simplement l'échec de l'action malgré la réussite d'un jet. Les malus cumulés n'ont pas de plafond et peuvent ainsi amener une caractéristique à zéro. Cependant, dès que chacun des cinq joueurs a jeté au moins une fois les dés, et que ces tests soient réussis ou ratés, tous les malus sautent. Cela signifie que si un personnage prend la direction du groupe, il va très rapidement aller d'échec en échec. De même, si des alliances se forment ou des



rivalités naissent, les laissés pour compte vont vite devenir plus efficaces que les leaders... Il est probable que le groupe mette un moment à se rendre compte de ce système – voire qu'ils ne le perçoivent jamais. Si vous en sentez le besoin, vous pouvez rendre son fonctionnement plus explicite en justifiant les échecs dus aux malus par des coïncidences de plus en plus improbables. A part les éventuels jets de stress, tous les tests des joueurs sont soumis à cette règle.

L'autre handicap dont souffrent les personnages est leur non réalité. Dans le cadre du scénario, ils sont quasiment invisibles. Les PNJs les ignorent tant qu'ils ne se manifestent pas, leur reflet n'apparaît pas dans les miroirs à moins de les y chercher et, sauf à vouloir y figurer, les PJs ne figurent pas sur les bandes de vidéosurveillance. Non seulement ils sont inexistantes « en règle générale », mais communiquer avec des humains en chair et en os va leur demander des efforts particuliers. Avant chaque interaction (attirer l'attention de la serveuse, réussir à se faire entendre au téléphone, adresser la parole à un policier), les PJs doivent réussir un jet sous leur caractéristique d'Ame (qu'ils ont tous à 60%, vous pouvez choisir de faire ce test en secret). S'ils échouent, les PNJs agissent exactement comme s'ils n'étaient pas là. S'ils réussissent, un échange peut avoir lieu tant qu'ils restent en contact avec la même personne : dès que l'interlocuteur est distrait ou détourné de la conversation, le PJ s'efface à nouveau et doit réussir un autre jet pour reprendre contact. Bien évidemment, ces tests sont affectés par la règle précédente des malus cumulatifs... Notons que cet état particulier ne concerne que les perceptions visuelles et auditives des PNJs : les PJs ne sont pas intangibles. Ils peuvent manipuler des objets sans problème et s'ils bousculent quelqu'un dans la rue, la bourrade reste réelle (même si le passant sera incapable d'en déterminer l'origine).

Réaliser que l'on n'est pas entièrement humain peut provoquer quelques mouvements de panique. Un test de stress sous Soi ou sous Surnaturel (à 2-3) risque d'être nécessaire au moment où chaque PJ prendra conscience de son état.

Miroirs

Les PJs se réveillent au moment où la première lueur du jour entre dans la chambre 333 du Caesar Palace.

Celle-ci est constituée d'une grande pièce contenant un lit double, un bureau, une armoire-penderie et une table de chevet à roulettes, pièce à laquelle est accolée une étroite salle de bain. Les cinq personnages sont dans la chambre, comme s'ils s'y étaient endormis, par terre, posés contre les murs ou couchés au travers du couvre-lit. Ils portent des habits qui leur sont familiers et se souviennent de tout ce qui est écrit sur les feuilles de perso. Aucun ne sait où ils se trouvent, ce qu'il fait là, ni n'a de souvenir d'être

venu dans cet endroit. Tous ont par contre la vague impression de se connaître – leurs visages leur sont mutuellement familiers, sans parvenir à savoir où ils ont pu se croiser auparavant.

Le sol de la salle de bain est couvert d'éclats de miroirs, en une couche de près d'un centimètre d'épaisseur (cent ou deux cents glaces carrées ont été brisées pour réaliser l'installation). Le bidet est rempli d'une bouillie noirâtre, épaisse et puante, et surmonté au plafond d'un large rond de fumée : le reliquat des habits de Chris, incendiés avant le début du rituel. Sur la tablette du lavabo est posé un pistolet automatique neuf, son chargeur plein, un marteau de vitrier et un poste à cassette (si les PJs vérifient, la chanson White Rabbit des Jefferson Airplane est enregistrée plusieurs fois des deux côtés d'une bande arrivée à son terme). Le miroir a été désencastré du mur et réduit en miettes sur le sol.

Le corps de Chris Park est couché sur le ventre dans la baignoire, emmaillotté dans le rideau de douche, de façon à ce que seule sa tête dépasse. Sa peau est étrangement blanche et totalement dépourvue de poil. Son visage, yeux fermés, ressemble à celui d'un mannequin de cire, les traits figés, la bouche entrouverte figée dans un étrange sourire de masque antique. Le reste de son corps ne montre aucun caractère sexuel : pas de seins, peu de hanches et, à la place des organes génitaux, une surface de peau parfaitement lisse. La découverte de ces bizarreries requiert un jet de Surnaturel (2).

Le corps est tiède et ne montre aucune blessure visible. Il est impossible de capter une respiration, pourtant un pouls lointain continue de battre. Aucune méthode naturelle ne peut le « réveiller ». De plus, le dormeur semble également familier aux cinq PJs. Il fait la même taille que chacun d'entre eux et, convenablement grimés, pourrait assez facilement passer pour leur jumeau...

Toutes les personnes amenées à toucher le corps ressentent un étrange mais puissant sentiment de propriété. Vous pouvez prendre les joueurs à part pour le leur signifier : chaque personnage a l'impression que cette étrange créature est à lui.

Mouvements

Le scénario se déroule le mercredi 5 mai 2004. Le soleil s'est levé à 7h52 et sera totalement couché à 20h03.

Se rendre du Caesar Palace (en plein centre ville) à la maison de North Vegas, demande une demi-heure dans des conditions idéales (roulant vite en voiture, sans pause et hors heures de pointe). La moyenne est plutôt de trois quarts d'heure, et le trajet peut monter jusqu'à une heure et demie s'il est effectué en bus entre 17h et 20h. Le soleil est à son zénith à

13h00, la température extérieure monte alors jusqu'à 38 degrés celsius.

Quelques événements fixes peuvent servir à rythmer la journée. En voici deux ou trois exemples, en contrepoint de la progression dramatique, pour ralentir les joueurs ou donner un peu de densité à l'ambiance.

Le téléphone de la chambre 333 sonne à 8h30 précise : c'est un message de réveil préenregistré.

Vers 10h45, Belinda Schuman, la femme de ménage d'origine chilienne affectée au couloir où se trouve la chambre 333, arrive à l'étage. Si rien ne vient perturber son travail, elle frappe à la porte des PJs à 11h10 et entre pour changer draps et serviettes et passer un coup d'aspirateur. A priori, elle ne verra pas les PJs, mais elle ne pourra rater le corps s'il est toujours dans la chambre, ainsi que les restes du rituel dans la salle de bain. Elle prévoindra alors la sécurité et demandera du renfort au staff technique. S'il n'a pas vu les joueurs sortir de l'hôtel, le Collectionneur pourra intercepter Belinda et détourner son attention une petite demi-heure.

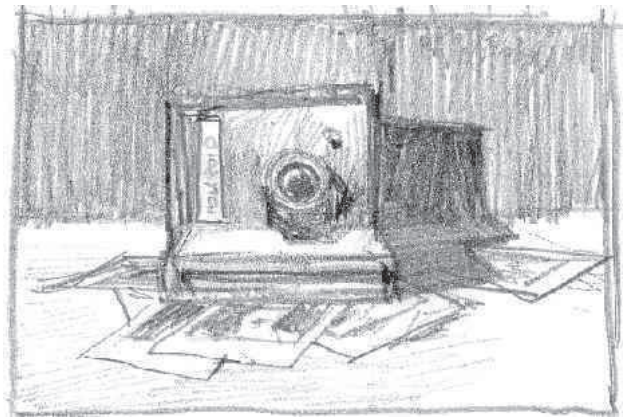
A midi pile, le séminaire annuel de l'Association des Opticiens d'Amérique ouvre ses portes. Cent trente professionnels venus de tout le pays se rassemblent dans le hall au son d'un gong en fonte, d'où ils sont guidés par des hôtes du Caesar jusqu'au buffet servi dans une salle de conférence. Quelques journalistes locaux prennent des photos de doyens, quelques curieux et pique-assiettes se mêlent à la foule.

A dix-sept heures, plusieurs artères du centre de Vegas sont fermées à la circulation. Des barrières bleues sont disposées le long des trottoirs pour contenir les badauds et des policiers souriants en tenue légère assurent la sécurité. Le maire de la ville organise une parade en vue des élections municipales qui auront lieu dans trois mois. Le défilé de la trentaine de chars dure jusque vers dix-neuf heures, avec fanfares, peluches promotionnelles de grands magasins, ballons à l'hélium, troupes de danses des différents casinos, etc.

A vingt heures précises, alors que le soleil est presque entièrement couché, les premiers feux d'artifices sont tirés, marquant la fin du scénario. Si les détonations ne peuvent être entendues depuis North Vegas, les éclairs et les gerbes lumineuses restent visibles dans la nuit qui point.

Marchandage

Le Collectionneur est un homme Noir d'une trentaine d'années, portant un costume beurre frais, un pardessus en poil de chameau, un chapeau feutre, des lunettes en verre miroir et des chaussures de golf blanches. Il ressemble à un jazzman des années 50, utilise un fume-cigarette en nacre et conduit une Red Shark vintage.



Contact de l'Underground Occulte, il travaille jour et nuit à remplir son book : un album photo retenant des centaines de créatures prisonnières de fines pellicules de papier cristal. C'est lui qui a vendu la formule Rituel de Dodgson à Chris Park. En échange, il ne demande que la propriété de ses personnages.

Dans un premier temps, le Collectionneur va se contenter d'observer les mouvements des PJs. Il est installé au bar principal du Caesar, à une table d'angle qui lui permet de surveiller le hall d'entrée. Les verres de ses lunettes de soleil sont réfléchissants sur les deux faces : cela lui permet de voir les personnages, certains démons et la plupart des ectoplasmes – pour le reste, elles lui bouchent complètement la vue.

Réalisant rapidement que Chris Park a été également dépossédé de son corps, il va essayer de rentrer en contact avec n'importe quel autre membre du groupe pour procéder à un deal. Son idée est de faire réintégrer le corps à un personnage qui ne soit pas l'original, c'est à dire moins puissant et plus facile à manipuler. En échange, il exige de récupérer la substance des autres membres du groupe.

Le Collectionneur, dès qu'il a une chance de s'entretenir avec un PJ isolé, lui explique la situation en deux mots : il a jusqu'au coucher du soleil pour réintégrer un véhicule ou disparaître. Lui seul connaît la méthode à employer, et il est prêt à la lui échanger contre un centilitre de sang de chacun des autres personnages. Si le PJ réagit positivement, le Collectionneur lui donne rendez-vous plus tard dans la journée pour conclure le marché – par exemple au Alice's Diner (un restaurant de North Vegas, à deux pas de la maison de Chris).

Si le Collectionneur entre effectivement en possession du sang des personnages, il pourra alors se les approprier. Il lui suffit, une fois l'échantillon bu dans du café, de prendre un cliché en pied de sa victime à l'aide de son Polaroid. L'image met alors deux minutes à apparaître sur le papier et plus elle devient nette, moins le personnage devient réel. Une fois la photo complètement développée, l'original a disparu, coincé sur un bout de papier, et prêt à être rangé dans l'album. Tant que la photo n'est pas parfaite-

Marty Guile - Collectionneur

Personnalité : fêtard huppé des swingin' fifties – rien n'est sérieux, rien n'est grave.

Obsession : compléter son album photo.

Rage : le tragique. La vie est courte, la mort est belle et tout ça n'est de toute façon qu'une vaste blague.

Peur : (violence) l'électricité (électrocution, lignes haute tension, orages).

Noblesse : la passion. Ceux qui consacrent toute leur énergie à une seule tâche.

Corps : 50 (Athlétisme 40%, Bagarre 40%)

Vitesse : 50 (Esquive 40%, Conduite 40%, Initiative 40%)

Esprit : 70 (Education 40%, Photo 30%, Attention 30%)

Ame : 50 (Charme 30%, Mensonge 50%)

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
2 Endurci	5 Endurci	0 Endurci	2 Endurci	1 Endurci
0 Fragilisé	2 Fragilisé	1 Fragilisé	1 Fragilisé	2 Fragilisé

Artefacts : Lunettes à Double Tain, Polaroid Paparazzi.

ment nette, il est possible d'inverser le processus en brûlant son support. Après, cette manipulation n'a pour seul effet que de détruire la dernière trace du personnage. Notons que si seul le Polaroid du Collectionneur permet cette appropriation, l'appareil est en tout point semblable à ceux de la même marque. L'endommager suffit à empêcher toute poursuite de la collection.

En échange du sang, le PJ apprendra du Collectionneur la marche à suivre pour réintégrer son corps. Il faut habiller la créature à sa ressemblance, écrire son propre nom sur le front avec des cendres tièdes puis lui souffler longuement dans la bouche. Les cendres sont en fait inutiles, mais ne nuisent pas à la bonne conduite du Rituel. Si un personnage parvient à l'accomplir, il prend possession du corps, avec les conséquences que nous verrons plus bas.

Le Collectionneur est à la fois la clé et le méchant de ce scénario. Lui seul peut expliquer aux PJs la situation, mais il se gardera bien de le faire si ça ne sert pas ses intérêts. Par ailleurs – et malgré son apparence excentrique un brin inquiétante – c'est une créature assez faible de l'Underground Occulte : trop visible, trop prétentieux et n'ayant pas les moyens de ses ambitions. Il n'est dangereux que dans la mesure où les personnages se laissent impressionner. Le vrai danger pour leur survie vient des tensions internes au groupe plutôt que d'intervenants extérieurs.

Masure

Les cinq personnages se souviennent de leur adresse, une maison isolée aux volets bleus, dans la banlieue nord, entre un terrain laissé en friche et le parking d'un snack-bar (le Alice's Diner). Il n'y a pas de voisins directs, mais les habitants du lotissement

voisin et les tenanciers des commerces proches (un drugstore, un magasin d'alcool) connaissent de vue les différentes versions de Chris.

La maison est assez petite et a dû être charmante il y a vingt ans. La boîte aux lettres sur son poteau porte comme seule indication C. Park. Il n'y a pas de courrier. La porte principale est fermée à clé (elle est sur la serrure, à l'intérieur) mais celle de derrière est restée entrouverte. Dans le garage, est garée une vieille Ford jaune dont l'habitacle sent le renfermé et le tabac.

La décoration intérieure est impersonnelle : papier peint gris, moquette beige, mobilier acheté en gros. Il émane des lieux très peu de confort et aucune chaleur humaine. Il n'y a pas un bibelot, pas une photo, pas un magnet sur le four ou une affiche humoristique dans les toilettes. Si la disposition des lieux correspond aux souvenirs qu'en ont gardé les PJs, l'ambiance qui y règne est très différente et la plupart des objets qu'ils savent posséder semblent absents. Outre la cuisine et la salle de bain, toutes deux fonctionnelles (frigo plein, baignoire propre, etc.), l'habitation compte trois pièces : la chambre, le bureau et l'atelier.

La chambre à coucher est très propre et très bien rangée. Dans une petite penderie, les habits de Chris Park (le comédien) sont soigneusement pliés. Si un inventaire est fait, on peut même y dégouter le t-shirt et le jean que porte actuellement Chris Park, aux taches de Javel et aux coutures disjointes prêts.

Dans le bureau, un secrétaire contient les preuves de l'existence administrative de Chris : papiers d'identités, relevés bancaires, permis de conduire, assurance de la Ford, contrats de travail dans des clubs de Vegas, etc.

L'atelier – aucun des PJs ne se souvient réellement de son usage – est une pièce sombre dont la porte est fermée. Les volets sont clos et l'éclairage est assuré par deux gros spots de cinéma montés sur trépieds. L'essentiel de l'espace est occupé par une immense armoire massive, dont les rayonnages sont découpés en quatre compartiments. Dans chaque sous-section sont rangées les pièces relatives aux personnalités imaginaires : perruques, prothèses en caoutchouc, lentilles colorées, chaussures compensées, plusieurs jeux d'habits complets, livres de chevet, journaux intimes, photos d'identité...

Moi

Même sans connaître le rituel du Collectionneur, les personnages peuvent avoir l'idée de retourner dans le corps. Il est même possible que l'un d'entre eux emploie la bonne méthode. Une fois le dormeur convenablement grîmé, il suffit de souffler dans la bouche ouverte et de réussir un jet sous Ame.

Le PJ est alors incapable de s'arrêter d'expirer, jusqu'à ce que tout l'air ait quitté ses poumons et que sa substance commence à se fondre dans son nouveau véhicule. Le processus est douloureux et dure le temps que mettrait à un être humain à s'asphyxier totalement. Dans le même temps, le personnage se dissout des pieds à la tête. Les spectateurs de cette scène sont invités à faire un jet sous Surnaturel (3).

Une fois le personnage entré dans le corps, il lui faut prendre le contrôle de son nouvel environnement. La récupération des capacités physiques (Corps à 50%, Vitesse à 60%) nécessite la réussite successive de deux jets d'Ame, chacune de ces tentatives prenant environ trois minutes. Ce n'est qu'un fois les tests réussis que le personnage peut commencer à mouvoir le corps. Un personnage incorporé ne souffre plus d'aucun malus d'irréalité : il devient visible, audible et totalement indépendant des autres PJs. Le processus relativement long de réintégration peut laisser à d'autres PJs l'occasion de s'approprier le corps.

Si plusieurs personnages parviennent à y entrer – et une fois tous les jets de contrôle réussis – les

actions de Chris nécessiteront toutes un accord entre les joueurs. Pour chaque action, en effet, tous les personnages incorporés gardent un droit de veto absolu. Si un joueur désire se lever, par exemple, il suffit qu'un autre refuse, ou qu'il propose une action contraire, pour que Chris reste immobile. Les vues divergentes des hôtes peuvent ainsi être un moyen pour ceux qui sont restés dehors de parvenir à leurs fins...

Mort

Le scénario s'achève à 20h03 précises, avec les premiers feux d'artifices et quel que soit la situation des personnages.

Les PJs qui se trouvent en dehors du corps disparaissent avec le crépuscule, devenant translucides, puis presque invisibles dans les dix dernières minutes du jour. Avec l'arrivée des ténèbres, ils redeviennent néant et disparaissent pour de bon. Toutes les personnes qu'ils ont côtoyées pendant la journée les oublient dans les heures qui suivent.

Les PJs ayant réussi à réintégrer le corps de Chris Park sombrent dans l'inconscience en même temps que leur enveloppe de chair s'endort. Le lendemain matin, les différentes personnalités auront à nouveau fusionné, gardant un souvenir confus de la journée précédente. La plupart des capacités magiques du Personamancien ont disparues en même temps qu'une grosse partie de sa mémoire. A moins qu'il n'y ait qu'un seul PJ dans sa tête, Chris souffrira à l'avenir de légers troubles de la personnalité, mais rien qu'une courte thérapie et quelques médicaments ne puissent apaiser.

Les PJs qui ont eu le malheur d'être accaparés par le Collectionneur ne meurent pas techniquement, mais restent prisonniers d'une fine épaisseur de papier photo, au sein d'un album de monstres et d'erreurs de la nature. Ils ne pourront en sortir que plusieurs décennies plus tard, quand un magicien retrouvera la collection dans un grenier et décidera d'en faire la clé d'un rituel magique pour garantir le succès d'un blockbuster hollywoodien (mais c'est là une histoire bien différente de celle qui vient de s'achever).



More

En guise de post-scriptum, voici une idée de variation sur le thème de ce scénario, si vous avez un peu de temps et de courage.

Le Collectionneur n'est qu'un outil mis à la disposition du MJ pour informer les personnages et relancer la tension dramatique. Il fait aussi office de « lapin blanc » pour les joueurs qui, du fait de son manque de discrétion, ne peuvent que le repérer et déduire son implication dans leurs mésaventures – il sert donc également d'exutoire à leur frustration de ne pas savoir ce qui se passe. Si vous avez des joueurs aware du monde d'Unknown Armies, vous pouvez décider de le supprimer totalement.

Il faudra pour cela modifier le background des personnages qui, en plus de leur identité « civile » savent tous qu'ils sont des Personamanciens. Chacun est persuadé d'avoir inventé les quatre autres, et d'avoir lancé le rituel de Dodgson pour se débarrasser d'eux. A leur réveil, ils réaliseront tous qu'ils ont également été extraits du corps et chercheront à récupérer leur dû en se débarrassant des autres. Pour corser l'affaire, il est possible que le corps ne soit pas directement accessible (resté, par exemple, dans la maison

de North Vegas où a été réalisé le rituel, tandis que les personnages ont été projetés dans une chambre du Caesar).

Cette version présente l'avantage d'être beaucoup plus dense dramatiquement (les PJs sont d'emblée hostiles les uns envers les autres) et de fournir aux joueurs toutes les données du problème dès le début. Pour ces mêmes raisons, elle nécessite de la part de tous les joueurs un effort intense de funky roleplay.

Enfin, Vegas a été choisi comme décor à cause du Las Vegas parano de Hunter S. Thompson, adapté au cinéma par Terry Gilliam. Vous pouvez simplement délocaliser l'action dans un lieu qui vous conviendrait mieux : le rituel de Dodgson effectué dans une cabane au fond des bois pourrait donner un version Blairwitch pas déplaisante du scénario.

pensionné de guerre

Là-bas, rien n'était pareil. Tu t'es engagé dans les marines à la fin des années 80, en partie pour rembourser des dettes familiales, en partie pour fuir un drugstore au bord de la faillite au fin fond du Wyoming.

Dans le camp, ta vie se partageait entre les rumeurs, les entraînements spéciaux et les médicaments pris à heures fixes. Une nuit un transporteur de troupes t'a déposé en Arabie Saoudite avec ton bataillon. De là, tu es parti pour l'Irak. La guerre devait être rapide et propre, ces quelques mois au feu devaient se dérouler derrière des moniteurs et des téléphones.

Il faisait trop chaud, tu travaillais la nuit, dans les veilleuses bleues des écrans. Tu as tué un homme au fusil d'assaut et quelques centaines d'autres avec des bombes téléguidées. Tu as commencé à boire sérieusement. Tu t'es battu. Quand tu t'es tapé toute une bouteille d'éther, peut-être essayais-tu de te tuer. Les médecins disent que tu as fait une dépression. Tu supportais mal les conditions climatiques, le stress, le spectacle des interrogatoires. Tu ne sais plus bien toi-même ce que tu as fait dans le Golfe. Peut-être étaient-ce les produits chimiques que les médecins militaires distribuaient sans compter.

Rentrer au pays t'a fait beaucoup de bien. Tu habites à North Vegas, entre désert et mégapole, dans une petite maison isolée aux volets bleus. Ta pension arrive à son terme et il va bientôt falloir que tu trouves un travail. Tu aimerais faire dans l'humanitaire ou le social, essayer d'aider les gens qui traversent une mauvaise passe.

Il ne s'agit pas d'oublier le passé, mais de construire une vie par-dessus. Tu espères être encore capable d'y arriver.

Obsession :

Faire la paix avec toi-même. Ton expérience de la guerre t'a appris que chaque humain abritait au moins une seconde personnalité, sur laquelle il n'a presque aucune prise. Les souvenirs que tu gardes de tes trois mois au front t'ont permis de mesurer combien l'Autre pouvait être puissant. Tu veux te réconcilier avec ta part de ténèbres.

40

Stimulus de peur : (Soi) perdre le contrôle de tes actes ou de tes paroles. Ta plus grande peur est d'être amené à agir contre tes convictions morales.

Stimulus de rage : la torture, sous toutes ses formes. La vue d'une personne en faisant souffrir une autre délibérément t'est odieuse.

Stimulus de noblesse : tout le monde a le droit à une deuxième chance. Tu es prêt à accorder ta confiance à ceux qui se repentent. Tu es prêt à aider quelqu'un qui désire sincèrement se sortir d'un pétrin où il s'est fourré.

Corps : 50 (En forme)

Athlétisme 30%, Bagarre 40%, Résistance à l'empoisonnement 20%

Vitesse : 60 (Difficile à surprendre)

Esquive 30%, Conduite 20%, Initiative 40%, Armes à feu 35%

Esprit : 50 (Méthodique)

Dissimulation 25%, Education 25%, Attention 25%, Démolition 20%

Ame : 60 (Attentif)

Charme 20%, Mensonge 20%, Ca 30%, Leadership 20%

Résistance à l'empoisonnement : quelle que soit la nature du produit, une réussite sous ce talent permet de diviser par deux les dommages occasionnés et le temps de récupération.

Ca : ce talent permet de cerner la psychologie profonde d'une personne avec laquelle tu es en contact ou dont tu peux observer le comportement pendant plusieurs minutes. Contrairement à l'empathie, le Ca ne permet pas de cerner un état d'esprit, donnant plutôt accès des préoccupations profondes – tu peux lire le désarroi d'un homme qui fait le pitre, la colère d'une femme apparemment patiente, l'angoisse d'un enfant faisant bonne figure.

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
3 Endurci	0 Endurci	1 Endurci	1 Endurci	0 Endurci
1 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	2 Fragilisé

ouvrier de chantier

Tu aurais pu faire n'importe quoi, devenir banquier, prêtre, architecte ou chef d'entreprise.

Il y avait des sous dans ta famille, des contacts influents, des promesses de vie facile. Mais pendant ton enfance, on avait caché à tes yeux la branche honteuse de la dynastie Park : le grand oncle soupçonné de communisme sous Mac Carthy, la cousine artiste partie vivre à Cuba son rêve d'égalité, la bibliothèque révolutionnaire de Grand Maman, bien cachée dans la maison de vacances du Vermont.

Adolescent, tu as dévoré les traités et leur critique, avant de plonger dans les bibliothèques pour y chercher le complément, décrypter l'actualité, remettre à jour les idéaux. Pour survivre, tu as choisi la voie du bâtiment. Tu as rejoint le rang des prolétaires, avec l'ambition de te battre contre le patronat, de renflouer les syndicats, d'avancer à contre-courant pour travailler aux nouveaux progrès sociaux.

Tu as beaucoup bougé ces dernières années, d'un chantier à l'autre. Deux ans à Chicago, trois mois au Nouveau Mexique, deux hivers en Californie et un an et demi au Nevada, pour l'agrandissement des voies rapides de Las Vegas. Les travaux viennent de s'achever et tu profites d'un temps de vacances dans ta petite maison aux volets bleus, à deux pas du désert et de la métropole.

Tu n'as plus vraiment de liens avec ta famille, tes amis sont éparpillés dans un rayon de plusieurs milliers de kilomètres, tu vis seul, mais qu'importe ? Si tu te bats aux côtés de tous les hommes, tu seras partout chez toi.

Obsession : réduire les inégalités. Les différences qui permettent de classer les êtres humains dans des catégories sont absurdes et dangereuses. Les femmes devraient avoir les mêmes droits que les hommes, les hétéros que les homos, les noirs que les blancs, les enfants que les adultes, les riches que les pauvres.

Stimulus de peur : (Impuissance) spolier autrui. Recevoir plus que les autres, disposer d'un bien que quelqu'un convoite, bénéficier d'un ascendant, tout ça te met très mal à l'aise. Il t'est beaucoup plus facile de donner que de recevoir.

Stimulus de rage : les insultes à caractère discriminant. Tu ne supportes pas qu'on utilise des mots qui désignent des groupes comme des grossières (pédé, gonze, négro...)

Stimulus de noblesse : l'engagement politique. Tu es prêt à donner ton temps, ton argent et ton énergie pour la cause en laquelle tu crois. Tu as contourné la loi dans ce but et tu penses être prêt à sacrifier ta liberté pour libérer les masses.

Corps : 60 (Trempe par le travail manuel)

Athlétisme 30%, Bagarre 25%, Equilibre 20%, Endurance 15%

Vitesse : 50 (Minutieux)

Esquive 40%, Conduite 30%, Initiative 35%

Esprit : 50 (Gros lecteur)

Dissimulation 15%, Education 25 %, Attention 20%, Industrie du bâtiment 25%, Lutte sociale 25 %

Ame : 60 (Beau parleur)

Charme 35%, Mensonge 15%, Bon Samaritain 35%

Industrie du bâtiment : connaissance théorique de la plupart des travaux d'aménagement immobilier (électricité domestique, tuyauterie, isolation, etc.) Ce talent peut servir à installer, démonter, réparer ou saboter ce type de dispositifs.

Lutte sociale : ce talent recouvre ta capacité à connaître l'histoire et la théorie des avancées sociales, ta maîtrise des lois américaines relatives au travail, ta connaissance des politiques sanitaires et éducatives, ainsi qu'un petit don d'orateur (dans le cadre d'un speech qui s'appuie sur tes convictions : le public sent ton enthousiasme).

Bon Samaritain : aborder les gens dans le besoin (détresse, colère) est un acte délicat, provoquant souvent des réactions de rejet. Ce talent sert à mesurer dans quelle mesure les gens peïnés ont spontanément tendance à t'accorder leur confiance.

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
0 Endurci	0 Endurci	1 Endurci	1 Endurci	1 Endurci
0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	1 Fragilisé	0 Fragilisé

doctorante en psycho

Tes parents n'étaient pas tes parents. Cette idée t'a frappée vers quatre ou cinq ans, et ne t'a quittée qu'après l'adolescence, au terme de recherches dans les archives de la petite ville où tu as grandi (non loin de Talahassee, Floride). Tu ne pouvais pas être la fille unique de ces agriculteurs médiocres, ennuyeux et incultes. Ils n'étaient que des parents adoptifs – et encore, pas de la meilleure espèce.

Pendant des années, tu as nourri la nostalgie de tes vrais parents, tour à tour ingénieurs à la NASA, descendants des pionniers du Mayflower, brokers à Wall Street ou producteurs de cinéma à LA. Tu as combattu l'ennui de l'enfance en t'inventant des vies meilleures, celles que tu mènerais une fois émancipée. A dix-sept ans, tu es partie de chez toi en emportant la voiture.

Avoir fait fausse route sur tes origines (car tu es bien issue de ce foyer sinistre où tu as passé tes plus jeunes années), ne t'empêche pas d'avoir eu raison sur le reste. Tu n'étais pas faite pour vivre la vie étriquée que le destin t'avait octroyée. Il n'était pas écrit que tu croupirais dans le Sud, à travailler la terre et partager ton existence entre ragots, travail et alcool.

Tu as parcouru les Etats-Unis, bossant où tu le pouvais, vivant très chichement, construisant un petit pécule. Tu as réussi à boucler un Master en psychologie en changeant d'université à chaque rentrée, en travaillant la nuit pour rembourser tes emprunts.

Pour la première fois depuis ton départ de Floride, tu es maintenant installée pour quelques années, préparant un doctorat à l'université du Nevada. Tu habites une banlieue cheap de Vegas, dans une maison louée aux volets bleus, ton havre de paix et de travail. Dans deux ans tu auras ton diplôme, tu pourras enseigner, publier, aller en Europe. Dans dix ans tu seras reconnue et tu mentionneras tes origines au détour des conversations, comme en riant. Tout va se passer comme tu l'as planifié. C'est toi et toi seul qui contrôle ta vie.

Obsession : obtenir ce qui t'est dû. Tu as été spoliée à la naissance et tu es prête à tout pour récupérer ce qui t'appartient légitimement. Tu veux l'argent, le pouvoir et la notoriété. Une vie nouvelle t'attend au bout des études, une vie qui ressemblera enfin à celle qui t'était promise. Rien ni personne n'entravera ton ascension.

42

Stimulus de peur : (Impuissance) manquer de temps. La vie est si courte. Il y a tant à faire. Les instants perdus te sont douloureux. Les files d'attente te collent des sueurs froides. Les retards imprévus, les changements de planning de dernière minute, les bourres de fin de semaine te mettent dans une effervescence proche de la panique.

Stimulus de rage : les gens qui s'apitoient sur leur sort. Tu prends comme une insulte personnelle toute tentative de justification qui repose sur une carence : mais je suis pauvre, mais je suis mal éduqué, et mon enfance a été malheureuse... Ces gens ne sont pas à plaindre, ils sont à mépriser.

Stimulus de noblesse : les enfants et les adolescents révoltés bénéficient de ta sympathie, de ton soutien. Dans une dispute en public, tu prendras toujours le parti de l'enfant.

Corps : 50 (Ethérée)

Athlétisme 40%, Bagarre 20%, Privations 25%

Vitesse : 60 (Légère)

Esquive 25%, Conduite 40%, Initiative 30%, Faire deux choses à la fois 25%

Esprit : 50 (Bonne mémoire)

Dissimulation 15%, Education 55%, Attention 15%, Organisation 25%

Ame : 60 (Volontaire)

Charme 40%, Mensonge 50%

Privations : les énormes charges de travail que tu t'imposes te poussent à passer outre certaines nécessités physiques. Ce talent te permet de réduire de moitié tous les malus qui pourraient résulter d'un manque de sommeil, de nourriture ou de boisson.

Organisation : ce talent te permet de savoir où tu te situes dans l'espace et le temps. Il fait office d'horloge interne et de sens de l'orientation, ainsi que d'une connaissance approximative des moyens de transports. Il permet également de ne pas oublier les rendez-vous et obligations les plus proches.

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
0 Endurci	0 Endurci	2 Endurci	1 Endurci	1 Endurci
0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	1 Fragilisé	0 Fragilisé

pigiste pour sites Internet

Un écran d'ordinateur, c'est une page blanche dans laquelle on se reflète. Voilà le genre de conneries qui te viennent à l'esprit au bout de huit heures de travail nocturne, dans ton bureau envahi de fumée et semé de tasses à café vides.

Tu as passé la majeure partie de ces cinq dernières années derrière un écran. Au début, tu ne rédigeais des piges que pour assurer tes fins de mois, pour compléter les quelques sous de la vente de la maison familiale près de Denver. C'était facile, rapide, pas trop mal payé. Et tu n'as jamais vraiment cherché à trouver autre chose.

Si on te posait la question, tu prétendrais que ton travail de chroniqueur pour sites Internet te satisfait. Mais ce ne serait pas tout à fait vrai. Tu sais au fond que tu gardes ce travail uniquement parce que tu es incapable d'en trouver un autre. Sortir de ta petite maison (une baraque aux volets bleus, dans la banlieue nord de Las Vegas) te met de plus en plus mal à l'aise.

Tu ne supportes plus d'être dehors une fois la nuit tombée : des heures avant le crépuscule, tu es déjà en train de chercher le chemin le plus court pour rentrer dans ta tanière, malgré toi, frénétiquement. Tu ne parles presque plus aux gens en chair et en os. Même les conversations au téléphone commencent à te poser des problèmes.

Quand tu te sens trop seule et malade et dégoûtée par ton reflet flou dans le verre du moniteur, tu te pares d'une identité inventée et tu sors sur les forums, les chatrooms, les sites de rencontre. Pour quelques heures, tu deviens celle qu'on écoute, qu'on admire et qu'on envie. Et, même si c'est pour de faux, tu es enfin celle que tu voudrais être.

Obsession : devenir quelqu'un d'autre. Tout doit changer : ta situation, tes relations, ton apparence. Tu voudrais pouvoir faire coller ta vraie personnalité à ton identité virtuelle. Etre aussi énergique, spirituelle et attirante que les personnages que tu crées sur Internet. Tu as renoncé depuis longtemps à améliorer la Christina Park d'origine. Il faut que tu reprennes tout à zéro.

Stimulus de peur : (Isolation) l'obscurité. Il t'est désagréable de sortir de chez toi s'il ne fait pas plein jour et cela te devient presque impossible à la nuit tombée. Tu dors avec les lumières allumées. Le noir complet te donne la désagréable impression de disparaître.

Stimulus de rage : les gens brillants qui font des chichis. La très belle qui se plaint d'être moche, le très cultivé qui prétend n'y rien connaître, le riche qui se plaint de ne pas avoir assez d'argent. Si tu avais la chance d'être comme eux, tu saurais en profiter. Ils te rendent dingue.

Stimulus de noblesse : l'art. Une bonne partie de ton travail consiste à critiquer des livres, des cédés et des DVD. Tu es prête à partager un coup de cœur, à conseiller via Internet des amis dont tu connais les goûts ou à envoyer tes exemplaires à ceux qui te semblent en avoir besoin.

Corps : 50 (Cyclorameur)

Athlétisme 40%, Bagarre 20%, Insomniaque 20%

Vitesse : 60 (Mains agiles)

Esquive 30%, Conduite 30%, Initiative 40% Pickpocket 15%

Esprit : 50 (Cultivée)

Dissimulation 15%, Education 35%, Attention 20%, Internet 25%

Ame : 60 (Déterminée)

Charme 30%, Mensonge 40%, Ecriture 20%

Insomniaque : tu peux dormir ponctuellement beaucoup moins que d'habitude. Ce talent te permet de ne dormir que deux ou trois heures par nuit plusieurs jours d'affilés sans être handicapée par la fatigue.

Internet : ce talent peut te servir à retrouver rapidement des informations. Il peut aussi te permettre de prendre contact avec un camarade de chatroom spécialisé dans un domaine donné. Enfin, il te donne une connaissance correcte des supports informatiques et de leur fonctionnement.

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
0 Endurci	0 Endurci	1 Endurci	1 Endurci	2 Endurci
0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	2 Fragilisé

comédien

La première fois que ça t'est arrivé, tu avais huit ans et tu portais une barbe en laine grise qui te grattait le cou. Tu jouais Obéron dans Rêve d'une nuit d'été pour la fête de fin d'année de ton école. Derrière les lampes de la salle de spectacle, tu apercevais l'ombre de tes parents qui te regardaient, émus. Et puis le trou noir. Tu as repris tes esprits à la fin de la pièce, sous un tonnerre d'applaudissements. On t'a félicité pour ta prestation. Tu n'en as jamais retrouvé le moindre souvenir.

Toute l'histoire de ta vie ressemble à un pointillé de noir. Tu as fait partie des troupes de théâtre de tes différentes écoles. Tu y as été brillant. Les gens t'ont aimé pour ça. Et tu n'as jamais su comment tu faisais. A chaque grande représentation, tu traversais les scènes dans une parfaite inconscience. Peut-être deviens-tu tes personnages. Peut-être une partie de ton cerveau cesse-t-elle simplement de fonctionner.

Quand tu es devenu pro et que tu as monté ton propre one man show, ta vie est devenue passablement chaotique. Tu as gagné de l'argent. Les contrats pleuvaient. Tu as parcouru le pays. Et, en contrepoint, les périodes opaques se multipliaient, tu te réveillais dans ton lit sans souvenir d'être allé travailler la veille, des gens que tu ne connaissais pas venaient te saluer, des événements anodins disparaissaient de ta mémoire...

Depuis quelques années, tu as mis un petit coup de frein. Tu as accepté de rester plusieurs saisons à Las Vegas, jouant dans les casinos et les théâtres du centre. Une petite baraque isolée dans la banlieue nord te sert de repère et de point de chute. Tu as presque entièrement cessé de fréquenter les soirées à la mode, de crainte d'être encore une fois abordé par des inconnus, d'apprendre des faits et gestes que tu ignores.

Tu dors un peu mieux. Mais tu sais que tu ne peux pas raccrocher. Tu ne sais rien faire d'autre et la comédie est le seul moyen dont tu disposes pour toucher les gens.

Obsession : être aimé. Tu veux les applaudissements, les séances d'autographe, les invitations à dîner. Tu veux les inconnus qui te félicitent, les puissants qui t'envient. Le théâtre est le moyen que tu as trouvé pour diriger un moment les lumières vers toi. Il suffit alors qu'ils te voient briller pour qu'ils se mettent à t'aimer.

44

Stimulus de peur : (Soi) perdre la raison. Tes amnésies ponctuelles ne te font pas vraiment peur. Ce qui t'inquiète, c'est le secret qu'elles dissimulent. Deviens-tu quelqu'un d'autre quand tu montes sur la scène ? Abrites-tu plusieurs personnalités qui s'ignorent ? Comment être sûr que tu es bien toi-même quand tu reprends conscience ? Existes-tu seulement ?

Stimulus de rage : les profiteurs. Une minorité de gens essaient d'abuser de ta gentillesse, de ton attention ou de tes trous de mémoire. Les percer à jour te met toujours dans une colère froide et désabusée.

Stimulus de noblesse : les autres. Tu aimes sincèrement les gens. Poli, serviable, empressé, tu n'hésites pas à sortir de ton chemin pour aider quelqu'un que tu sais pouvoir dépanner.

Corps : 60 (Jamais malade)

Athlétisme 40%, Bagarre 30%, Grande souplesse 20%

Vitesse : 50 (Pas maladroit)

Esquive 20%, Conduite 20%, Initiative 40%, Clowneries 25%

Esprit : 50 (Ouvert aux nouveautés)

Dissimulation 20%, Education 40%, Attention 35%

Ame : 60 (Sait toucher les gens)

Charme 20%, Mensonge 20%, Comédie 25%, Persona 40%

Clowneries : jongler, faire des cabrioles, prendre une voix de fausset, marcher sur une boule, chanter, danser et réaliser quelques tours de magie. Tu as été formé à l'école des stand up comedians : tu sais faire un peu de tout, sans être spécialisé dans rien.

Persona : ce talent ne coïncide pas exactement avec Comédie, même s'il remplit pour toi la même fonction. Il représente ta capacité inconsciente à te projeter totalement dans un personnage jusqu'à oublier qui tu es. Tu n'as jamais essayé de le faire en dehors d'une scène de théâtre.

Violence	Surnaturel	Impuissance	Isolation	Soi
0 Endurci	1 Endurci	1 Endurci	1 Endurci	2 Endurci
2 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	0 Fragilisé	4 Fragilisé



Jeux d'enfants

par Hervé Dubourg

Le petit Jimmy fête ses 9 ans ce samedi 4 décembre, ses parents Jack et Marie en ont donc profité pour lui organiser une grande fête avec la complicité de Mlle David l'institutrice de Jimmy. C'est donc cette dernière qui a invité dans la classe les élèves les plus proches de Jimmy.

45

Les personnages

Jimmy Karius

Enfant sage de 9 ans, Jimmy est très timide et réservé ; il n'a que très peu d'ami. Il y a cinq ans de cela le père de Jimmy eut un grave accident de voiture au cours duquel Dorian le frère jumeau de Jimmy a été tué. Depuis Jimmy s'est complètement replié sur lui-même. Il n'a plus de rapport réel qu'avec Mr Do son ours en peluche avec qui il parle parfois.

Description : Jimmy est un enfant d'un mètre vingt environ pour 35 kg. Il est assez frêle et s'essouffle vite lorsqu'il exerce une activité sportive. On dirait presque qu'il est malade. Son teint blanchâtre n'aide pas à se faire une idée d'une santé meilleure.

Jack Karius

Le père de Jimmy était un homme aimant, doux avec ses enfants. Un bon père de famille en fait. Mais depuis son accident et la mort de Dorian, Jack a sombré dans le remord et l'alcool. Depuis cinq ans il souffre d'une dépression que l'alcool n'aide pas à arranger. Il se retrouve souvent avec son fils perdu Do-

rian dans les moments entre songe et réalité. Jack est maintenant livide et malgré les efforts de sa femme pour aider son mari, Jack a délaissé sa famille.

Description : Jack est un homme de 43 ans, d'un mètre quatre vingt pour 90 kg. Son visage est creusé par l'alcool, mal rasé, ses yeux gris semblent sans vie, toujours perdus dans le vague.

Marie Karius

La mère de Jimmy, bien que peinée par la mort de son fils Dorian, essaye de faire tout ce qu'elle peut pour déculpabiliser son mari et protéger son fils Jimmy de la démente de son père. Elle essaye de rester positive devant son fils et de continuer sa vie. Mais elle a demandé le divorce pour éloigner Jimmy de son père qu'elle pense perdu. Elle se confie à Mlle David l'institutrice de Jimmy.

Description : Marie est une femme de 40 ans, d'un mètre soixante pour 48 kg. Les cernes qu'elle a sous les yeux montrent qu'elle ne dort que très peu. On voit bien qu'elle essaye de garder le sourire en toutes circonstances.

Mlle David Anne Liz

Liz est l'institutrice de Jimmy et des personnages. Elle a aidé son amie Marie à organiser l'anniversaire de Jimmy. Elle essaye de faire tout son possible pour rendre la situation la moins pénible possible pour cette petite famille et même pour éviter que Marie ne quitte pas Jack. Institutrice très appréciée par les enfants pour sa douceur et sa gentillesse. Elle n'hésite pas pourtant à faire culpabiliser les enfants lorsqu'ils font des bêtises...

Description : jeune femme de 27 ans, d'un mètre soixante-seize pour 66 kg.

Elle porte toujours un petit tailleur à la jupe courte. Ses cheveux blonds attachés en queue de cheval tombent dans son dos. Ses yeux vert émeraude laissent paraître une légère douceur.

À propos de Jimmy

Peu après la mort de son frère, Jimmy a récupéré Mr Do qui était la peluche favorite de Dorian. Il arrive parfois à Jimmy de parler comme s'il était Mr Do. Cela n'a en rien inquiété ses parents pensant qu'il avait un ami imaginaire comme il arrive si souvent aux enfants d'en avoir un. Mais en réalité ce n'est pas Jimmy qui fait parler son ourson, mais l'ourson qui s'exprime au travers de Jimmy. L'esprit de Dorian est tombé au main du Destructeur et prend parfois le contrôle de Jimmy pour le pousser à se scarifier, se torturer. Dorian en veut à Jimmy de ne pas être mort à sa place en fait.

Bien entendu Jimmy ne parlera jamais de lui-même du tragique accident de son père qui a causé la mort de Dorian. Par contre lorsque Dorian prend le dessus par colère il pourra éventuellement dire que c'est lui qui aurait du mourir à sa place. Pas très compréhensible en fait.

À propos de Mlle David

En réalité derrière le visage tendre et doux de cette institutrice se cache une jeune fille sadique qui aime torturer psychologiquement les enfants qu'elle a dans sa classe. Lorsque ceux-ci viennent la voir pour chercher un réconfort, celle-ci s'amuse à les faire culpabiliser, retournant ainsi la situation contre eux... Malheureusement cette charmante institutrice est très appréciée par les parents qui ne prêtent pas attention aux discours de leurs enfants.

Partie I : Une après-midi de jeux

Les joueurs arrivent donc chez Jimmy en ce samedi après-midi. Ils sont accueillis par Marie et Mlle David. Elles les conduisent dans le jardin derrière la maison où se trouve Jimmy dans un bac à sable en train de jouer avec Mr Do. Leurs sacs seront déposés par Marie et Mlle David.

L'après-midi doit s'articuler autour du jeu et de la découverte de la maison de Jimmy. N'oublions pas que les personnages des joueurs resteront dormir chez Jimmy ce soir.

Les joueurs doivent comprendre que quelque chose ne tourne pas rond avec Jimmy, qu'il a parfois un comportement étrange. Faites-leur découvrir les différents aspects de Jimmy au travers des différents jeux proposés ci-dessous. Il peut être aussi assez drôle de faire réellement ces jeux autour de la table histoire de mettre un peu d'ambiance.

Quelques jeux drôles

- Il y a une balançoire dans le jardin où les enfants pourront se faire tomber, s'accrocher, s'écorcher.
- Le traditionnel un deux trois soleil permettra de mettre un peu d'ambiance.
- Une partie de cache-cache où les joueurs pourraient eux aussi se retrouver face à leurs phobies.
- Une course à deux, un pied attaché l'un à l'autre...
- Vers l'heure du goûter, le défi petit brun. Il s'agit d'avaler 4 petits bruns en moins d'une minute.

Il faudra vraiment mettre en avant les difficultés qu'a Jimmy à réaliser tous ces jeux. Il s'écorchera forcément contre la balançoire, il aura une grande difficulté à courir longtemps...

D'autres moins...

Entre les jeux classiques Jimmy propose des jeux un peu moins drôles à ses petits camarades. En réalité c'est Mr Do qui prend le dessus sur Jimmy et fait ressortir un petit côté sadique.

- Jimmy a récupéré un oiseau blessé, il s'occupe de lui depuis bientôt une semaine. Il le montrera certainement aux PJs. L'oiseau se trouve dans une boîte dans le garage. Une fois là-bas Jimmy prendra un marteau et donnera des coups violents dans la boîte. Il proposera aux autres enfants de faire de même.

- Jimmy voudra aussi leur montrer son expérience... En effet Jimmy a récupéré la tête d'une souris

que sa mère avait capturée grâce à un piège. L'animal est dans un buisson dans le jardin, la tête plantée dans des cure-dents. Jimmy aime venir voir de temps en temps l'animal en train de pourrir se faire dévorer lentement par les fourmis du jardin.

– Avant le repas c'est Charlie le chat du voisin qui fera les frais du sadisme destructeur de Jimmy. En effet celui-ci passant juste dans le jardin fera l'objet d'une lapidation en règle. Bien sûr Jimmy proposera toujours aux autres enfants de venir l'aider...

Les joueurs devront déjà avoir une petite idée de la double personnalité de Jimmy. Si ceux-ci vont chercher du renfort en la personne de Mlle David, elle essaiera de les culpabiliser et de faire porter le chapeau à l'un d'entre eux. Pour elle la condition physique de Jimmy l'empêcherait de faire ça. En ce qui concerne la mère de Jimmy elle ne pourra pas croire les personnages. Son fils est si innocent que c'est certainement l'un d'entre eux qui aura eu l'idée de faire tout ça.

Partie III : Une nuit agitée

C'est alors que la nuit tombe que Marie, la mère de Jimmy, appelle tout le petit groupe pour passer à table. Jack entre en scène à ce moment. La voiture manque d'écraser l'un des personnages en rentrant dans le garage.

Jack est déjà ivre à cette heure. Il ne passera pas à table non plus avec tout le monde. Il préférera se réfugier dans le salon pour boire et attendre ce moment entre songe et réalité pour voir son fils Dorian.

Tout le monde se retrouve dans la cuisine pour partager un bon repas. De la soupe pour commencer, puis des pâtes à la sauce bolognaise. S'ensuit un gâteau au chocolat avec neuf bougies. Pendant le repas Jack est au salon avec Mr Do que Jimmy a laissé au passage. Et ce brave Jack discute avec l'ours en peluche. En fait il discute avec Dorian, mais Dorian ne prononce pas un mot, il reste juste une forme éthérée. Tout ce qu'entendront les personnages de cette discussion se résume à quelques éclats de voix et quelques pleurs... Marie laissera les enfants à la bonne garde de Mlle David pour rejoindre Jack dans le salon et essayer de le calmer. Elle reviendra les larmes aux yeux, le visage un peu rouge par la claque que lui a mise Jack. C'est à ce moment que Mlle David en profite pour emmener les enfants dans la chambre de Jimmy.

Jimmy une fois dans sa chambre part se réfugier sous sa couette. Si les personnages ont montré un peu de sympathie envers lui il en profitera pour accuser son père d'être violent à son égard. Bref il inventera n'importe quoi montrant les traces de blessure qu'il a sur lui pour convaincre les personnages que son père alcoolique est à l'origine de tout le mal de sa famille. Il était ivre le soir où il a eu son accident de voiture. Jimmy était là bien entendu ce jour-là.

Il finira par dire que lui et Mr Do ont mis un plan en place pour que tout cela cesse... Mais il ne le dévoilera pas. En fait ces mots ne sortent pas de la bouche de Jimmy mais de Dorian, qui va essayer de mettre les personnages des joueurs de son côté. Jack n'a jamais été violent envers ses enfants. Et ce soir c'est la première fois qu'il lève la main sur sa femme. Mais les personnages ne verront certainement pas que Jack est en ce moment même dans les bras de sa femme en pleurs à s'excuser pour ce geste.

Mlle David quitte la scène à ce moment-là, une fois les enfants dans la chambre de Jimmy.

Jimmy leur proposera de jouer à un jeu de société tout en mangeant des bonbons. Au cours de cette partie Marie passera voir si tout se passe bien, elle a les yeux rouges mais aucune autre trace visible. Elle mettra les enfants au lit.

Pendant la nuit vos joueurs voudront peut-être se faire une balade nocturne dans la maison de Jimmy. Il ne faut pas hésiter à les effrayer grâce à leurs phobies ou désavantages. Bien entendu ils ne se risqueront pas à allumer la lumière partout dans la maison de peur de se faire prendre. Ils pourront par contre certainement y croiser Jack allongé dans le fauteuil du salon, une bouteille de whisky sur la table, la télévision ne projetant plus que de la neige sur l'écran. Ou alors ils pourront croiser Jimmy, enfin Dorian se promener, les personnages n'arriveront jamais jusqu'à lui, ils ne feront que le voir passer au loin... Bien entendu il ne répondra pas aux personnages non plus.

Si vos joueurs restent bien sages au lit, ils seront réveillés par Jimmy qui quitte sa chambre au cours de la nuit, il est possédé par l'esprit de Dorian. Il se dirigera tranquillement mais totalement inconscient vers la cuisine. Comme s'il était pris d'une crise de somnambulisme. Les personnages ne pourront pas le réveiller. Dans la cuisine il prendra un long couteau, puis toujours très calmement se dirigera vers le salon et donc son père. C'est certainement à ce moment que vos joueurs essayeront de l'arrêter par tous les moyens possibles. Dans ce cas c'est sur eux que se reportera la colère de Dorian. Si les personnages parviennent à maîtriser Jimmy en le désarmant ou en le couchant au sol, c'est Mr Do qui continuera discrète-

ment sa course jusqu'à Jack... Jimmy reviendra à lui et se demandera bien ce qu'il fait là.

S'ils ne l'arrêtent pas il se placera au-dessus de son père et le poignardera jusqu'à la mort avec acharnement.

Solution

Les personnages doivent tout faire pour libérer Jimmy de l'influence de son frère disparu. Pour cela il faut débarrasser Jimmy de sa peluche Mr Do. En faisant cela ils sauveront Jimmy et sa famille. Son père sera libéré de ses tourments et pourra enfin faire le deuil de son fils disparu.

Bien entendu si les personnages s'en prennent à Mr Do avant la scène finale, Jimmy fera tout pour les en empêcher.

La maison de Jimmy :

Le rez-de-chaussée :

1- L'entrée.

La décoration de cette pièce est très standard, rien de particulier on y trouve une commode avec un téléphone posé dessus.

2- La cuisine

On y retrouve tout ce qu'il faut dans une cuisine moderne. Un grand frigo, un plan de travail avec les plaques de cuisson à induction, un lavabo à côté. Marie ne fait plus la vaisselle le lave-vaisselle s'occupant de cette pénible tâche pour elle.

3- Le WC

On y trouve un WC blanc avec un balai en forme de grenouille.

4- Débarras

C'est là que Marie range les provisions et autres produits non périssables. On y trouvera aussi quelques vêtements d'enfant et quelques jouets oubliés dans des cartons. Certains appartiennent à Dorian qui la nuit viendra jouer avec.

5- Salon

C'est là que Jack passe le plus clair de son temps. Allongé sur le canapé en cuir devant une table basse faisant bar. On y trouve aussi une grande télévision avec tout le matériel audio visuel d'usage. Il y a une table pour prendre les repas juste à côté de l'entrée de la cuisine.

D'ailleurs on y trouvera un gâteau dans la journée. Marie et mlle David seront elles aussi dans le salon presque tout l'après-midi car elles peuvent de là surveiller les enfants.

6- Cave

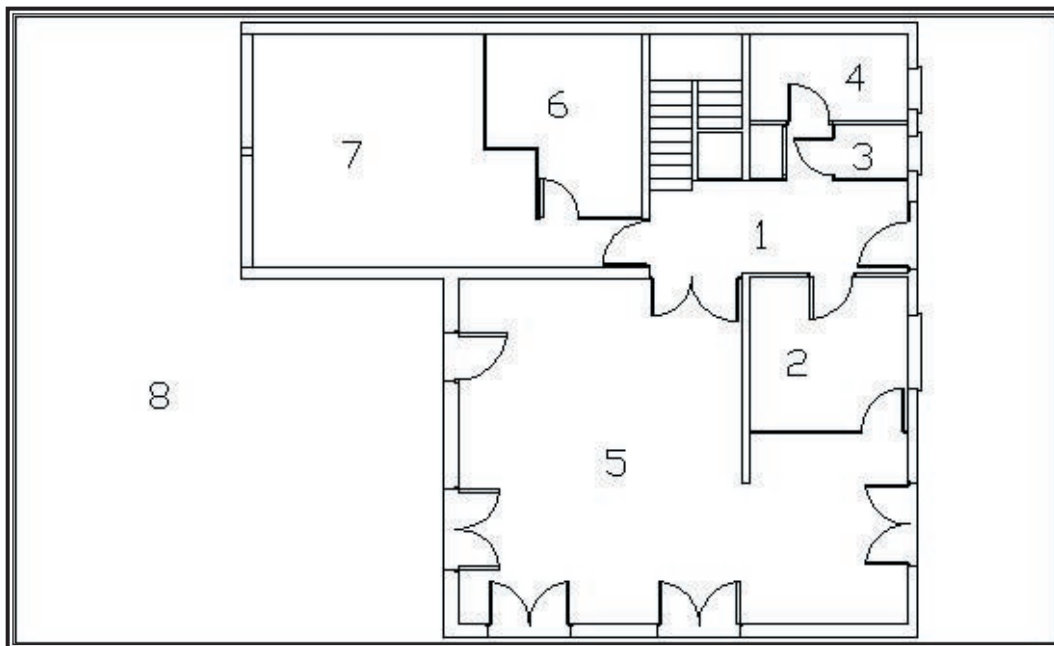
C'est ici que Jack entrepose tout son matériel de bricolage et de jardin. Il a aussi une petite réserve d'alcool et de vin. Il règne dans cette pièce une atmosphère étrange et pesante, renforcée par la présence d'un vent toujours bien froid.

7- Garage

C'est ici que Jack et Marie rentrent leur voiture. On peut y trouver aussi deux vélos, l'un n'a visiblement pas été utilisé depuis longtemps.

8- Le Jardin

C'est ici que ce trouvera Jimmy à l'arrivée des joueurs. Il y a un petit bac à sable, quelques buissons pour se cacher. Une balançoire et des arbres où grimper.

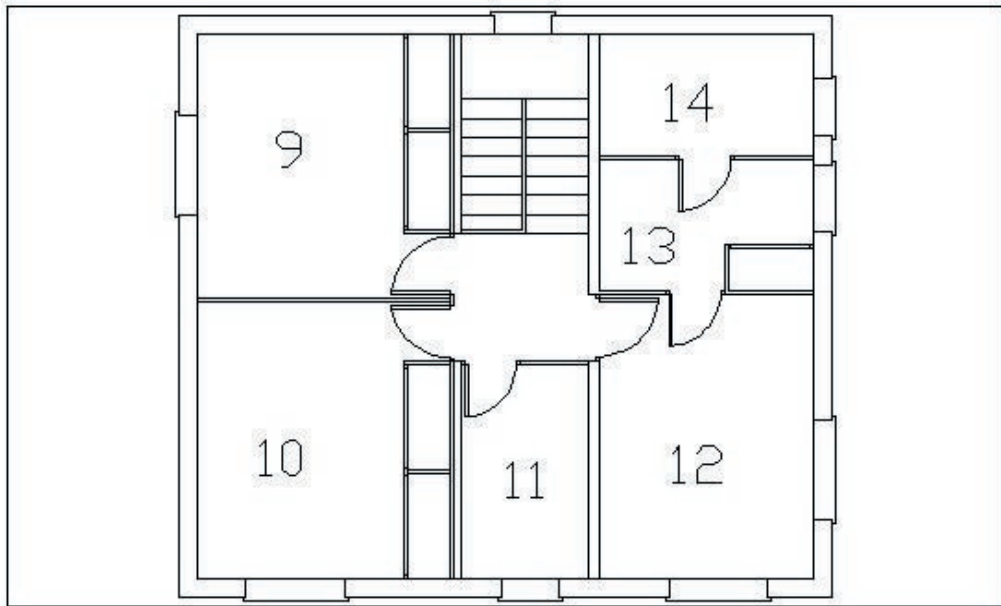


L'étage :

9- Chambre de Dorian

C'est une pièce entièrement vide, les volets sont tout le temps fermés. Il ne reste plus qu'un papier peint avec des personnages de bande dessinée posé sur les murs. La pièce est d'ailleurs fermée à clé. La clé se trouve dans le bureau de Jack.

La nuit on peut y entendre les pleurs d'un enfant.



10- Chambre de Jimmy

Nous voilà dans la chambre de Jimmy : un petit lit se trouve juste en face de la porte contre le mur suivi d'un bureau où sont posées les affaires d'école. Beaucoup de jouets sont posés par terre en désordre. En étant attentif on pourra remarquer une petite tache de sang sur la moquette pas très loin du lit. Interrogé à ce sujet Jimmy dira qu'il a saigné du nez.

En fouillant dans la table de chevet on trouvera un cutter recouvert de sang séché, un briquet. En regardant Jimmy de près on pourra remarquer sur lui des brûlures et des traces de scarification...

En fouillant le bureau on pourra retrouver des dessins de Jimmy le représentant mort dans une voiture avec deux autres personnes ainsi que des lettres écrites avec du sang où l'on pourra lire : « C'est toi qui aurait du mourir à ma place! ».

11- Salle de Bain

Jolie petite salle de bain en carrelage blanc. On y trouve une baignoire au fond sous la fenêtre et deux lavabos. C'est aussi ici que ce trouve une petite armoire à pharmacie.

12- Chambre de Jack et Marie

La chambre des parents de Jimmy est tout ce qu'il y a de plus simple. Un lit trône au milieu de la pièce, on note la présence d'une armoire et d'une commode remplie de linge.

Sur la table de chevet on remarquera une boîte de somnifère.

13- Bibliothèque

On trouve ici des étagères remplies de livres. Et on trouve un peu de tout. Roman, livre d'histoire, bande dessinée, ouvrage d'architecture, de mécanique...

Mais le plus intéressant se trouve dans le placard puisqu'il renferme les albums photos de la famille. On pourra d'ailleurs y voir des photos de Jimmy et de Dorian son frère jumeau avant qu'ils aient 4 ans. Puis aucune photo pendant une année complète avant l'apparition de nouvelles photos de la petite famille. On pourra remarquer que le regard de Jack a déjà changé...

En détaillant les photos on remarquera parfois sur certaines comme un flou à chaque fois derrière Jimmy.

14- Bureau de Jack

Dans cette petite pièce on trouvera un bureau au centre et une armoire. L'armoire renferme tous les papiers concernant la famille, fiches de salaire, impôt... Rien de bien intéressant.

Par contre, dans les tiroirs du bureau on pourra trouvé une clé permettant d'ouvrir la porte de la chambre de Dorian et le rapport de gendarmerie concernant l'accident de voiture de Jack.

Après avoir survolé les papiers, il semblerait que Jack ait perdu le contrôle de son véhicule en ligne droite et que la voiture ait fait plusieurs tonneaux. Le véhicule terminant sa course dans un arbre. Jimmy a eu la chance d'avoir été éjecté du véhicule, par contre il aura fallu 4h pour sortir Jack de la carcasse de la voiture. Dorian lui a été écrasé contre l'arbre. Jack a vu son fils s'éteindre doucement pendant que les secours faisaient tout leur possible pour les sortir de là.

La déposition de Jack est assez troublante, d'après lui la voiture se serait mise en crabe d'elle-même, lui ne pouvant rien faire pour l'en empêcher comme s'il n'avait plus de direction.

L'expertise qui en a suivi n'a rien révélé pourtant...

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Arthur**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 22**
J'ai les yeux **Noisette**

Mes amis m'appelle **La fouine**
âgé de **8 ans**.
et pèse **32 kilos**.
et les cheveux **Châtain**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 2
Pied : 3
Astuce : 3
Main : 1
Esprit : 1

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis Athlétique
Je cours comme une gazelle
Les Choses que je n'aime pas
J'ai les doigts de beurre
J'ai un problème de prononciation

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○
□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Pompier***
*parce que **ils sauvent des gens***

Je suis fâché

avec Mon papa
Mais, Sarah est ma meilleure amie.

50

Je me sens

En forme □□
Endolori □□
Blessé □□
Au bord de l'évanouissement □□
Je ne sens plus rien □□

Ma plus grande peur, c'est que Je me retrouve tout seul dans le noir.
Et à chaque fois que j'ai très peur, je Me mets en boule contre le sol et je pleure.
Mais, avec moi j'ai Mon porte-clés laser, et c'est très spécial,
parce qu' à chaque fois que je l'utilise contre un monstre ça lui fait un trou.

Sarah

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Sarah**
Je suis une **Fille**
Je mesure **1 mètre 34**
J'ai les yeux **Vert**

Mes amis m'appelle **Calculatrice**
âgé de **9 ans**.
et pèse **36 kilos**.
et les cheveux **Roux**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 3
Pied : 1
Astuce : 2
Main : 3
Esprit : 2

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis Courageuse
J'adore les histoires d'horreur
Les Choses que je n'aime pas
Je suis le Tyran du coin
Je suis un gros Dormeur

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○
□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Policier***
parce que ils font régner la loi

Je suis fâché

avec Mlle David
Mais, Arthur est mon meilleur ami.

Je me sens

En forme □□□
Endolori □□□
Blessé □□□
Au bord de l'évanouissement □□□
Je ne sens plus rien □□□

Ma plus grande peur, c'est que je n'arrive pas à relever un défi.
Et à chaque fois que j'ai très peur, je deviens violente et je pleure.
*Mais, avec moi j'ai **Ma poupée**, et c'est très spécial,*
parce qu' elle grandit pour combattre les monstres.

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Kelly**
Je suis une **Fille**
Je mesure **1 mètre**
J'ai les yeux **Bleu**

Mes amis m'appelle **Petit Chat**
âgé de **6 ans**.
et pèse **27 kilos**.
et les cheveux **Blond**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 1
Pied : 3
Astuce : 2
Main : 3
Esprit : 1

A mon sujet

Les Choses que j'aime
J'ai l'air honnête
Je suis charmante
Les Choses que je n'aime pas
Je fais pipi au lit
Je suis Trouillarde

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Vétérinaire***
parce qu'ils soignent les animaux

Je suis fâché

avec Sarah
Mais, Bobby est mon meilleur ami.

52

Je me sens

En forme
Endolori
Blessé
Au bord de l'évanouissement
Je ne sens plus rien

*Ma plus grande peur, **Personne ne s'occupe de moi***

Et à chaque fois que j'ai très peur, je vais me cacher derrière quelqu'un en pleurant

*Mais, avec moi j'ai **Ma baguette de fée**, et c'est très spécial,
parce que lorsque je l'agite, elle fait de la lumière.*

Bobby

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Bobby**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 10**
J'ai les yeux **Marron**

Mes amis m'appelle **Le Gros**
âgé de **7 ans**.
et pèse **38 kilos**.
et les cheveux **Brun**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 4
Pied : 1
Astuce : 2
Main : 1
Esprit : 2

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis solide
Je suis chanceux
Les Choses que je n'aime pas
Je suis grassouillet
Je suis bruyant

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○○○
□□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Pilote d'avion***
parce qu'ils volent dans le ciel

Je suis fâché

avec Personne
Mais, Zack est mon meilleur ami.

Je me sens

En forme □□□□
Endolori □□□□
Blessé □□□□
Au bord de l'évanouissement □□□□
Je ne sens plus rien □□□□

*Ma plus grande peur, **Tout le monde se moque de moi***
*Et à chaque fois que j'ai très peur, je reste **tétanisé sur place***
*Mais, avec moi j'ai **Mes lunettes à rayon X**, et c'est très spécial,*
parce que je peux voir à travers les murs avec.

Little Fears - Le Jeu de Rôle sur les Terreurs de l'Enfance.

Je m'appelle **Zack**
Je suis un **Garçon**
Je mesure **1 mètre 34**
J'ai les yeux **Marron**

Mes amis m'appelle **La binocle**
âgé de **9 ans**.
et pèse **32 kilos**.
et les cheveux **Chatain**

Ca, c'est Moi !

Muscle : 1
Pied : 2
Astuce : 3
Main : 1
Esprit : 3

A mon sujet

Les Choses que j'aime
Je suis un Rat de Bibliothèque
J'ai la foi
Les Choses que je n'aime pas
J'ai besoin de lunettes
Je suis phobique (arachnides)

Ca, c'est super important !

Ame
○○○○○○○○○○○○
Innocence
○○○○○
□□□□□
PEUR
○○○○○○○○○○○○

Quand je serais grand

*je serai **Astronome***
parce que c'est eux les vrais héros

Je suis fâché

avec Arthur
Mais, Jimmy est mon meilleur ami.

54

Je me sens

En forme
Endolori
Blessé
Au bord de l'évanouissement
Je ne sens plus rien

Ma plus grande peur, d'oublier

*Et à chaque fois que j'ai très peur, **Prie***

*Mais, avec moi j'ai **Ma Croix**, et c'est très spécial,*

parce que lorsque je la serre très fort, un grand dôme de lumière protectrice m'entoure



Un parfum abyssal

par Stéphane Idczak

Ce scénario est en trois actes, chacun étant bien marqué et d'un style différent des autres. Lors du premier acte, les PJs vont jouer les explorateurs, avec une ambiance à mi-chemin entre «Abyss» et «Le vaisseau de l'angoisse». Lors du second, nos explorateurs vont vivre un cauchemar éveillé avec des hallucinations particulièrement éprouvantes dans un climat situé entre «Sphère», «Un cri dans l'océan» et «Event Horizon». Enfin, le scénario se conclura sur une chasse au monstre sous-marin inspirée de «Vingt milles lieux sous les mers» et de «Alien». Au programme donc : aventure, sueurs froides et combat ! Comme je suis sympa, j'y ai même mis un donjon, une hydre (c'est plus joli qu'un dragon, non ?) et un trésor...

55

SYNOPSIS

Les personnages sont engagés pour expertiser une petite station minière abandonnée afin de déterminer si celle-ci vaut la peine d'être remise en état ou pas. Lors de leur exploration des mines, dont les filons paraissent bien maigres, les personnages découvrent une plante aquatique qui semble s'être acclimatée à l'endroit. A l'insu des PJs, ces plantes présentes dans les mines leur inoculent volontairement une substance chimique. Il s'agit d'une sorte de phéromone de communication permettant de communiquer avec d'autres espèces, mais le dosage et la formule ne sont pas encore parfaitement optimisés pour les humains et les PJs vivent alors d'angoissantes vi-

sions hallucinatoires induites par le psychotrope. Lorsque les effets de la drogue se dissipent, une partie du message des plantes a finalement été transmise aux intéressés. Ces derniers doivent alors avoir compris l'origine de leurs cauchemars, mais espérons que les personnages pousseront un peu plus loin leur investigation avant d'exterminer les plantes responsables. En effet, ces dernières tentent d'avertir les PJs de la présence d'une créature dans les mines qui représente un danger extrême pour elles et d'éventuels mineurs. Si les PJs éliminent le monstre et établissent un contact pacifique avec les plantes, ils réaliseront qu'elles présentent une forme d'intelligence et qu'en échange d'une protection elles

peuvent produire des substances médicinales particulièrement intéressantes. Aux PJs de finalement proposer à leurs clients de reconverter la station minière en ferme pharmaceutique.

Prologue

TOUT COMMENCE TOUJOURS DANS UNE TAVERNE

Les personnages sont tranquillement en train de siroter une bière de plancton dans leur bar favori à Equinoxe. Il s'agit de la Torpille, un bar où des clients peuvent engager discrètement des équipes rodées à toutes sortes de missions sous-marines plus ou moins légales. La clientèle n'est pas franchement la plus reluisante, mais le service d'ordre est assuré d'une poigne de fer par Cyclope, un mutant avec un seul œil et doté d'une musculature à faire pâlir un Techno-hybride.

C'est alors que s'approche un homme d'une trentaine d'années, habillé d'une combinaison bon marché, relativement bien de sa personne, mais visiblement un peu mal à l'aise en un tel lieu. Ce mineur, Mike Elbovitch, se présente alors poliment aux personnages et leur demande s'ils seraient intéressés par un petit travail facile et potentiellement bien rémunéré. Si les personnages lui en demandent plus, il leur explique en quoi consiste le job.

Il s'agit de se rendre dans une station minière abandonnée afin d'expertiser l'état du filon de cuivre et celui des modules de la station dans le but de déterminer si celle-ci vaut la peine d'être remise en état ou pas et si oui, combien cela coûterait. Un inventaire de l'équipement et du matériel présent est également souhaité. L'emplacement exact de la station ne sera divulgué qu'en cas d'acceptation du travail. Mike peut néanmoins affirmer qu'elle est située dans une région calme et relativement isolée en bordure des frontières Hégémoniennes, dans une zone de grande profondeur (-13000 mètres). L'activité pirate y est nulle et le voyage jusqu'à la station ne devrait pas poser le moindre problème.

La question rémunération est plus délicate, car Mike Elbovitch n'est pas franchement riche. Il proposera de prêter de l'équipement courant aux personnages si ceux-ci en ont besoin, mais il ne possède ni armes, ni torpilles. A la rigueur, il peut fournir quelques bâtonnets d'explosif habituellement utilisés dans les mines (pas plus d'une dizaine de bâtonnets de 500 g). Si la mission est un succès et qu'une exploitation de la station semble possible et rentable, Mike se propose d'offrir 20% des bénéfices annuels à l'équipe à la place des 5 ou 10% habituellement proposés. C'est une offre très intéressante qui ne peut être revue à la

hausse. Par contre, si l'exploitation de la station n'a pas lieu, Mike pourra uniquement dédommager les PJs des frais qu'ils auront engagés... En attendant, il leur offre la tournée et peut leur laisser une journée pour réfléchir.

Si les personnages demandent à Mike pourquoi ce dernier n'effectue pas cette reconnaissance lui-même, il avouera avoir des connaissances techniques très rudimentaires. Il ne se sent pas à même d'évaluer seul la possibilité de remettre la station en état et le coût d'une telle opération mais il se proposera d'accompagner les personnages si ceux-ci le souhaitent.

QUELQUES RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Les personnages devraient accepter la mission, mais il se peut qu'ils souhaitent préalablement se renseigner à propos de Mike ou de la station. Obtenir les informations suivantes ne devrait pas être trop difficile du moment qu'on s'adresse aux bonnes personnes. Rappelez-vous cependant que dans le monde de Polaris, même les informations ont un coût. Mike préfère cacher ce qu'il sait aux PJs à propos de la station abandonnée. Pour lui il s'agit de superstitions et il ne veut pas effrayer les PJs avec des légendes ayant pour but d'éloigner les curieux d'un trésor potentiel. Si les PJs insistent, il pourra néanmoins leur avouer ce qu'il sait.

Auprès des mineurs, de préférence des collègues de Mike

Mike Elbovitch est un gars sans histoire qui rêve depuis longtemps de posséder sa propre petite station minière. Son salaire de mineur ne lui permet cependant pas d'en acquérir une, malgré les aides de l'état pour ce genre d'entreprise. Il a entendu parlé d'une station minière abandonnée qui appartiendra à celui qui la remettra en état, et économise à cette fin du matériel et le peu d'argent qu'il arrive à mettre de côté. C'est un mineur tout à fait capable, qui saurait faire fructifier une mine rentable. Il n'y connaît pas grand-chose en station et devra s'entourer de quelques techniciens et mécaniciens pour son projet. On peut lui faire confiance, il n'a jamais tenté d'entourlouper. Il ne sait même pas tricher aux cartes...

Auprès de mineurs ayant travaillé en Hégémonie, ou de récupérateurs ayant croisé près des frontières Hégémoniennes

La station minière que connaît Mike, est la station Ginette IV en bordure des frontières Hégémoniennes du côté de la Ligue Rouge. Il ne donnera d'ailleurs

cette information que si les PJs acceptent le contrat. Cette station est abandonnée depuis 2 ans, ses précédents occupants ayant tous été trouvés morts. La station avait visiblement subi un assaut par une force armée qui a saboté la station ensuite. Rien n'avait été volé dans la station et ses occupants, tous tués sans exception, étaient des mineurs sans histoire. Personne ne comprend pourquoi ils ont été ainsi massacrés. Le plus étrange, c'est qu'aucun signal d'alarme, aucun S. O. S. n'a été émis par la station lors de l'attaque de celle-ci. Certains affirment que les mineurs ne semblaient pas s'être défendus, comme si les assaillants étaient invisibles...

Depuis, la station est considérée comme maudite. Certains disent même qu'elle serait hantée par les âmes torturées des mineurs morts, ces derniers cherchant à comprendre ce qui leur est arrivé et pourquoi, exterminant ceux qui sont incapables de leur répondre.

Auprès de n'importe quel ivrogne ou pilier de bar

La station Ginette IV est maudite et hantée (faux).

Tous les pilleurs de ruines qui ont tenté de s'y rendre ne sont jamais revenus (vrai, mais ils n'étaient pas si nombreux que cela à avoir tenté le coup).

Un seul gars en est revenu l'année dernière, il était devenu complètement fou (vrai, il a mal supporté la communication avec les plantes télépathes).

Cette station est un ancien dépôt généticien défendu par toute une série de systèmes de défense mortels et hyper sophistiqués (faux).

Elle produisait la meilleure bière de l'océan, d'ailleurs laissez-moi venir avec vous je suis un expert (faux, même si c'est peut-être effectivement un expert en la matière).

La station Ginette IV n'existe pas, c'est une légende marine (faux, arrêtez vos conneries !).

Les mineurs de cette station ont creusé trop profond et ils ont libéré une créature qui aurait dû rester à jamais cachée (Faux. Le Balrog ? Connais pas ! Je ne m'inspire pas des œuvres d'autrui, moi, Monsieur !).

Le minerai extrait de la station est radioactif, c'est lui qui a tué les mineurs à petit feu (faux, mais les PJs risquent quand même de s'encombrer avec un compteur Geiger).

Ce sont des pirates qui ont attaqué la station. Depuis, ils s'en servent comme base et il ne fait pas bon de s'en approcher (faux, mais un peu de paranoïa c'est toujours bon).

La vérité sur la station Ginette IV (seul le MJ sait cela)

Il y a deux ans, la station Ginette IV a été attaquée par un commando de Techno-hybrides de son propre camp lors d'une mission visant à tester l'efficacité d'une arme nouvellement acquise. A l'aide d'un faisceau moléculaire invisible, cette arme satellite

avait la particularité de priver d'énergie tout appareil présent dans sa zone d'effet (cf. scénario «Opération Gorgone», du même auteur). L'utilisation de cette arme a servi à mettre en panne tous les systèmes de la station lors de son attaque, ce qui explique la facilité qu'ont eu les Techno-hybrides à éliminer tout le monde et le fait qu'aucun signal de détresse n'ait été envoyé. Il n'y a donc pas de fantômes dans la station et celle-ci n'est pas maudite. Comme nous le verrons plus tard, le danger vient d'ailleurs...

Acte I : Exploration

EN ROUTE !

Après avoir fait le plein de leur véhicule et acquis le matériel adéquat (notez bien ce qu'ils emportent, tant pis pour eux s'ils oublient d'emporter du matériel vital), les PJs peuvent se mettre en route. Le trajet jusqu'à la station se passe sans problème. Seuls quelques courants thermiques peuvent perturber l'apportage à la station. En effet, en raison de quelques poches magmatiques abyssales, l'eau est plus chaude qu'ailleurs. La profondeur est relativement importante (-13.000 mètres) et une lumière extrêmement faible provenant de la surface éclaire avec peine une zone rocailleuse au relief tourmenté. En raison des sources de chaleur, la faune prolifère néanmoins et la flore est parfois luxuriante, ce qui donne un peu de gaieté à la morosité lugubre de l'endroit.

Seule la station donne un aspect sinistre au paysage. Certains modules sont gravement endommagés, des traces d'explosions étant visibles de l'extérieur. Un tunnel de communication partant en oblique depuis un module surélevé s'est rompu et repose sur le sol. Il permettait jadis d'acheminer du matériel et les hommes vers les mines et de ramener le minerai vers la station.

Le sas du module d'entrée (2) semble en état de fonctionner pourvu qu'on lui fournisse une source de courant externe. Sinon, il est possible d'agrandir des brèches présentes dans les modules (1), (7), (8) et (12).

L'accès aux mines, semblable à une caverne, s'enfonce en pente douce dans un affleurement rocheux riche en minerais se prolongeant en profondeur.

A priori, les personnages devraient établir un petit camp de base dans un module pas trop abîmé de la station avant de partir explorer le reste. Il semble plus intelligent de vérifier en priorité l'état du filon de la

mine car c'est ce qui peut être effectué le plus rapidement. En effet, si celui-ci est épuisé, il devient inutile de pousser plus avant l'exploration de la station.

LA STATION MINIÈRE CIVILE GINETTE IV

Vous trouverez ici la description de la station minière. Elle est dans un état assez délabré mais pourra être remise partiellement en état par les personnages car les dispositifs élémentaires de survie ont été miraculeusement épargnés. Pour vous donner une échelle approximative de l'ensemble, considérez que chaque module fait environ huit mètres de large sur deux de haut. Chaque module comporte une écoutille étanche munie d'un hublot à chacune de ses issues.

Quelques indications seront données quant au temps et au matériel nécessaires et à la difficulté pour remettre en état les différents éléments de la station. Ces temps et difficultés sont donnés pour une personne. Chaque personne supplémentaire diminue la durée de 30% ou la difficulté de 20%, pour peu que la personne qui aide réussisse un jet sans malus dans la compétence appropriée.

En cas de réussite critique, une personne effectue sa tâche deux fois plus vite que prévu. En cas d'échec, un nouvel essai peut être tenté avec le matériel précédent après une nouvelle période correspondant au temps nécessaire. En cas d'échec critique, le ma-

tériel utilisé n'est pas récupérable et au lieu d'avoir été réparé, un élément sera endommagé de manière supplémentaire, la difficulté de réparation étant alors majorée de +10%.

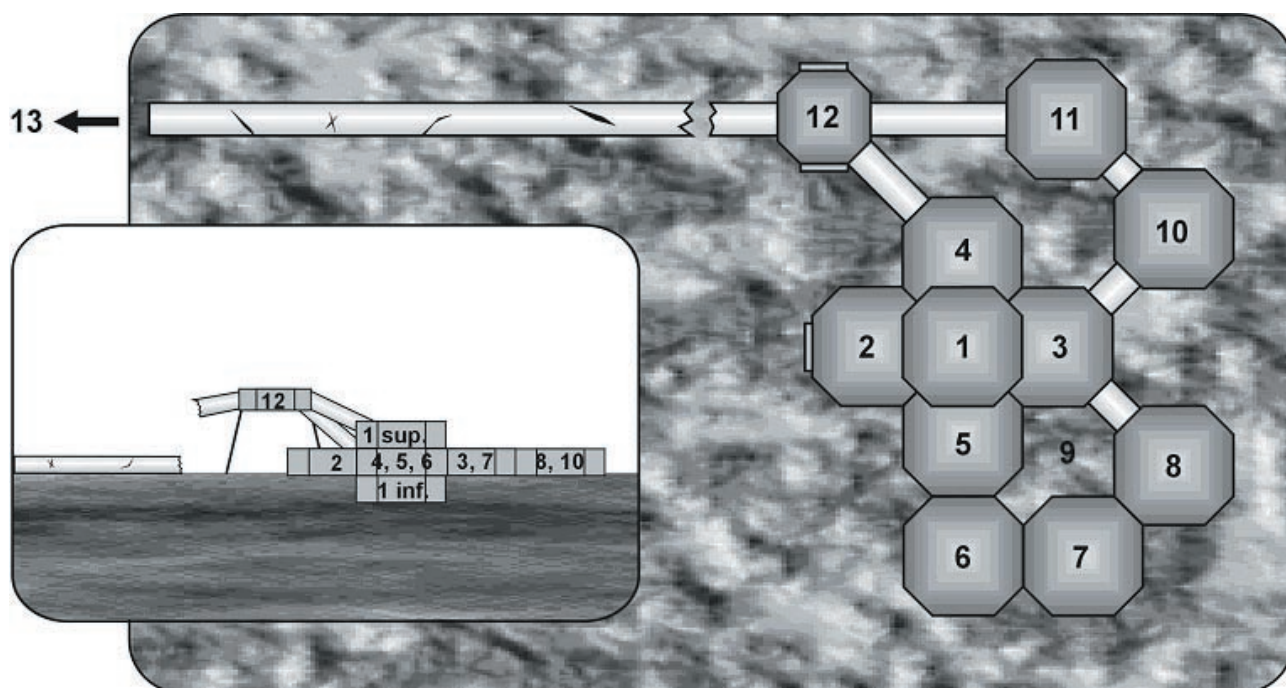
Pénétrer dans un module en formant une brèche nécessite de l'explosif (500 g), un chalumeau (1/4 d'heure, Mécanique à +20%) ou un découpe carlingue (1/2 heure, Armes lourdes de Contact à +10%). Agrandir une brèche déjà existante divise le temps et la quantité d'explosif nécessaires par deux.

Légende

1 : Module central

Ce module est en fait constitué de deux structures à la verticale l'une de l'autre reliées par un puits de communication cylindrique muni d'une échelle et fermé dans sa partie haute et dans sa partie basse par une écoutille horizontale étanche. La structure supérieure est posée chevauchant partiellement les modules 2, 3, 4 et 5 qui communiquent également chacun avec le puits central par une écoutille verticale. Cette structure supérieure est entièrement inondée et a visiblement souffert. De profondes brèches causées par des explosifs percent la structure du module mais elles ne sont pas assez larges pour permettre le passage d'un PJ. Visiblement, ces explosifs auraient été posés à l'intérieur du module et non à l'extérieur (Démolition à +30% pour s'en apercevoir).

Dans la partie supérieure du module central, se trouve le poste de communication, quelques radars, deux vieux ordinateurs ainsi que les commandes et les alarmes des différents systèmes de sécurité et de survie de la station. L'ensemble a souffert de son



immersion prolongée et devra être changé. Comme il s'agit de matériel standard, cela ne sera pas très coûteux et pourra être effectué en quelques jours à peine lors d'une remise à neuf de la station. Les PJs auront uniquement besoin de remettre temporairement en état les systèmes de survie de la station, le reste étant pour le moment facultatif. Cela pourra se faire directement au niveau de la structure inférieure du module. Si les PJs veulent pouvoir agir sur les systèmes de survie de la station sans être obligés de descendre dans la structure inférieure, une console provisoire pourra être assemblée avec l'utilisation de quelques câbles pouvant être récupérés sur place et d'un minimum de matériel et d'outils d'électricité et d'électronique (2 heures, Electronique à +10% pour l'interface et 1 heure, Electricité à +20% pour le câblage). En raison de la présence d'un matelas pourri et de quelques affaires personnelles masculines, les PJs pourront noter que, visiblement, quelqu'un logeait ici (par manque de place, le chef de la petite communauté y logeait en permanence).

La structure inférieure est enfouie dans le sol. Comme elle n'est pas inondée, il serait dommage d'ouvrir son écoutille d'accès sans avoir préalablement purgé l'eau présente dans le puits central (30 minutes avec une pompe, Mécanique à +30%). Si les personnages n'y pensent pas, l'équipement qui s'y trouve sera inondé et se détériorera rapidement. Il faudra alors tout sécher et tout nettoyer après vidage complet de la structure inférieure (5 heures avec une pompe, Mécanique à +30% pour le vidage, 4 heures, Mécanique à +40% pour le nettoyage, -5% par heure d'immersion de l'équipement). C'est dans cette structure protégée que se trouvent les principaux systèmes de survie, à savoir un vieux générateur à bout de souffle, l'alimentation en oxygène, le chauffage, le traitement des eaux, les accumulateurs de gaz carbonique et un dispositif de pressurisation rafistolé. Remettre le tout en état est une priorité. Les difficultés données dans le tableau ci-après permettent de rendre habitable un seul module une fois que celui-ci a été vidé de l'eau éventuelle qu'il contient (6 heures avec une pompe, Mécanique à +30%). Elles augmentent de 10% par module supplémentaire que les PJs veulent viabiliser. A noter qu'un module rendu habitable peut à nouveau être abandonné au profit d'un autre si la puissance et l'air générés ne sont pas suffisants pour un grand nombre de modules, ce qui permet de visiter

toute la station en ne viabilisant qu'un nombre restreint de modules.

Un module privé d'électricité n'est pas éclairé, les moyens de communication internes n'y fonctionnent pas, les sas et écoutilles doivent y être actionnés manuellement (il faut parfois être très musclé), les appareils électriques présents ne fonctionnent pas, il y fait très froid et les prises électriques ne sont pas alimentées. Il est possible d'alimenter un module à l'aide des batteries du véhicule des PJs, mais ce dernier ne peut fournir du courant que pour 3 heures avant d'entamer sérieusement les réserves de carburant pour le voyage retour.

Un module privé d'atmosphère est rempli de vide, d'eau ou d'un gaz irrespirable. Seule une alimentation en oxygène permet de respirer dans un module pressurisé mais un accumulateur de gaz carbonique est nécessaire pour que l'air reste respirable. Sans accumulateur de gaz carbonique, un module permet de faire respirer un individu pendant 10 heures avant qu'il ne ressente le début des effets d'une intoxication au dioxyde de carbone.

Un module privé de système de recyclage des eaux n'est pas alimenté en eau potable et l'eau qui s'y trouve, croupissant peu à peu, devient une source d'infection bactérienne. Notez que tous les modules ne nécessitent pas un tel système.

2 : Module d'entrée

Ce module possède un sas pour pénétrer dans la station. Il est encore en état de fonctionner mais il faut l'alimenter en électricité. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant deux heures. On y trouve également deux capsules de secours pour 8 personnes en état de fonctionner après une petite révision (1 heure chacune, Mécanique à +20%), un râtelier sous clef avec quelques armes à feu de petit calibre qu'il faudrait entièrement nettoyer (2 heures chacune, Mécanique à +10%), une boîte de munitions (100 balles pour les armes à feu précédentes) et une balise de détresse en parfait état de fonctionnement.

Equipement à remettre en état	Utilité pour le module	Temps	Compétence	Difficulté
Générateur électrique	alimenté en électricité	3 heures	Electricité	-10%
Dispositif de pressurisation	présence d'une atmosphère	5 heures	Mécanique	-20%
Alimentation en oxygène	air respirable à court terme	3 heures	Chimie	-10%
Accumulateurs de gaz carbonique	l'air reste respirable à long terme	2 heures	Chimie	+0%
Traitement des eaux	l'eau usée est recyclée en eau potable	4 heures	Mécanique	+0%

3 : Module de confort

Ce module englobe les cuisines, la mess et la zone de détente. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère sent extrêmement mauvais et n'est respirable par une personne que pendant une heure. Tout y est très abîmé, la zone de détente est même complètement bouffée par des moisissures et les vivres périmés suintent un liquide épais et nauséabond qui forme des flaques sur le sol. Seules deux bouteilles d'alcool d'algue à 60° peuvent être récupérées. Les tables et chaises métalliques sont utilisables mais l'électroménager est en ruine. Seules les plaques de cuisson peuvent éventuellement être remises en état (1 heure, Electricité à +30%). Elles nécessitent une source de courant électrique pour fonctionner.

4 : Module technique

C'est un atelier de mécanique où étaient entretenues les armures de plongée et le matériel d'exploitation minière. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant trois heures. Tout l'équipement était déjà ancien et rafistolé de partout lorsqu'il était employé. Depuis, son état ne s'est pas amélioré.

Il s'y trouve une armure de type Exo 3 en cours de réparation (6 heures, Mécanique à +0% et électronique à +10%), quelques pièces de rechange dont pourront se servir les PJs pour leurs réparations en mécanique, électricité et électronique et un marteau piqueur étanche dont la pointe doit être reforgée (1 heure, nécessite une source de chaleur intense, un marteau et une enclume, Mécanique à +30%). Il s'y trouve aussi pas mal d'outillage. Les outils électriques doivent être révisés car il y a une chance sur deux qu'ils ne fonctionnent plus (1 heure chacun, Mécanique à +10%). Il s'y trouve un chalumeau fonctionnant également sous l'eau mais les bouteilles présentes ne permettent de le faire fonctionner que pendant une heure.

5 : Module sanitaire

Ce module contient les installations sanitaires et hygiéniques (douches, WC, lavabos, etc.). Il n'est pas inondé et son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant environ douze heures, il peut donc servir camp de base pour l'équipe des PJs le temps qu'ils remettent les systèmes principaux de survie en marche. Si le système de traitement des eaux a été préalablement remis en état, ce module est en

parfait état de fonctionner, il nécessite seulement un petit nettoyage (faisable en dix minutes à l'aide d'un tuyau d'arrosage prévu à cet effet dans un coin du module). Une alimentation électrique est cependant nécessaire pour obtenir notamment de l'éclairage et de l'eau chaude.

6 : Module de stockage

Il s'agit de la zone de stockage des denrées et de quelques pièces de rechange de la station. Il n'est pas inondé et son atmosphère est respirable par une personne pendant environ cinq heures. Les vivres sont pour la plupart périmés (70% de chance à chaque fois). Même le stock d'eau douce (environ 100 litres) nécessite d'être purifié avant de pouvoir être consommé (dix minutes par bidon de 20 litres, Chimie à +20%). Les alcooliques devraient y trouver leur bonheur, la dizaine de bouteilles de mauvais alcool qui s'y trouve s'étant encore bonifiée avec le temps. Sur des étagères métalliques, de nombreuses pièces de rechange sont également entreposées. Les anciens propriétaires étant très pauvres, il ne s'agit pas d'un trésor mais plutôt d'un ramassis de pièces usées pouvant permettre une réparation de fortune en cas de coup dur. Au lieu de donner une liste exhaustive du matériel entreposé ici, vous pouvez utiliser la table ci-dessous pour déterminer si vos personnages y trouvent ce qu'ils cherchent, mais vous restez seul juge.

Rareté de l'équipement recherché	Présence	Nombre	Etat
Très courant (fourchette, flacon, sparadrap, ampoule, vis, joint, tôle, peinture, etc.)	70%	Beaucoup	Bon
Ordinaire (bassine, éprouvette, pile, solvant, antibiotique, fusible, mousse PU, etc.)	50%	Assez	Correct
Peu courant (extincteur, chloroforme, cathéter, batterie, détendeur, vérin, etc.)	30%	pas beaucoup	pas terrible
Spécial (rameur, microbalance, scalpel laser, oscilloscope, moteur, treuil, etc.)	10%	pas assez	limite
Ultra spécifique (home cinéma, spectroscopie, scanner, radiateur à fusion, etc.)	1%	un seul	ruine

7 : Premier module d'habitation

Ce module servait de logement à huit personnes. Il est maintenant inondé, de profondes brèches lézardant les parois. Des affaires personnelles (livres, vêtements, jouets, etc.) flottent un peu partout. Colmater les brèches prendra 4 heures avec des tôles et un chalumeau (Mécanique à +0%) ou 1 heure avec une bombe de polymère de colmatage rapide (Mécanique +10%). Une fois étanche, le module peut être vidé à l'aide d'une pompe (6 heures, Mécanique à +30%). Des traces d'explosion (brûlures, déformations, éclats) sont clairement visibles à l'intérieur du module (Démolition +30%), ainsi que des impacts de

balle (Perception des indices ou Balistique à +20%). En effet, lors de l'attaque de la station, les Techno-hybrides ont rapidement progressé jusqu'aux modules habités où la majorité des occupants dormaient, ont tué tout le monde puis ont terminé le nettoyage avec un paquet d'explosif à retardement avant de passer au module suivant. Les cadavres des anciens occupants peuvent être trouvés, dans un état de décomposition avancé et largement dévorés par les charognards (Médecine à +20% pour identifier quatre hommes, trois femmes et un enfant, Médecine à -10% ou Autopsie à +20% pour reconnaître des morts par balle).

8 : Second module d'habitation

Ce module servait de logement à huit autres personnes. Il est en tout point identique au précédent, si ce n'est qu'il s'y trouve les cadavres de cinq hommes, deux femmes et un enfant.

9 : Jardin

Cette zone fleurie (anémones de mer, algues multicolores, etc.) servait à donner un peu de gaieté aux modules 3, 5, 7 et 8. Elle était éclairée par quelques lampes à lumière naturelle afin de favoriser la croissance des végétaux. Plongé dans l'obscurité depuis près de 2 ans, ce jardin est maintenant dans un triste état et la majorité des plantes sont mortes. Seules quelques algues colorées survivent comme elles le peuvent.

10 : Module scientifique

Ce module servait d'infirmerie, de laboratoire d'analyse pour les échantillons de minerai afin de déterminer leur teneur en cuivre et de logement pour le scientifique de la communauté et sa femme. Il n'est pas inondé et son atmosphère n'est pas respirable en raison de vapeurs d'éther et autres gaz dangereux qui se sont répandus. Une arme automatique a visiblement été employée dans ces lieux en rafale (Perception des indices ou Balistique à +20%), la plupart de l'équipement ayant été déchiqueté. Les cadavres d'un homme et d'une femme, troués de balles, finissent de se décomposer sur le sol au milieu de la verrerie de laboratoire brisée (Médecine à +30% pour identifier un homme et une femme, Médecine à +10% ou Autopsie à +30% pour reconnaître des morts par balle). Hormis la table d'opération en acier chromé, le reste du matériel scientifique est souvent en mauvais état. Du matériel de médecine de base pourra être récupéré, afin d'effectuer des premiers soins courants. A chaque fois que les PJs ont besoin d'un équipement médical ou d'analyse, utilisez la table ci-après pour déterminer si celui-ci est utilisable et réparable ou non. N'effectuez de jet que pour le matériel fragile

(fioles, appareil d'analyse, matériel stérile, lampe, défibrillateur, etc.), il y a peu de chance qu'une rafale d'arme automatique ait pu endommager un jeu de scalpel ou une scie d'amputation. La compétence de réparation utilisée dépendra du type de matériel, tandis que le temps de réparation indiqué n'est qu'indicatif, un spectroscope de masse étant bien plus long à remettre en état qu'un stéthoscope, même s'il est seulement nécessaire de le régler.

d100	Etat du matériel	Difficulté de réparation	Temps de réparation
01-09	Indemne	N..A	N.A.
10 - 24	Légèrement abîmé	+ 20%	1/2 heure
25 - 44	Endommagé / En panne	+ 0%	1 heure
45 - 64	Cassé / Hors service	- 20%	2 heures
65 - 79	A moitié détruit	- 40%	4 heures
80 - 89	Complètement détruit	- 60%	6 heures
90 - 00	En ruine	N.A.	N.A.

11 : Module hangar

Il s'agit d'un hangar où étaient stockés les véhicules et le matériel d'exploitation minière. Il ne s'y trouve qu'un vieux petit transporteur à moitié démonté qui demandera pas mal de travail afin d'être mis en état (12 heures de Mécanique à +0%, 5 heures d'Electricité à +20% et 6 heures d'Electronique à +10%). Le module n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant trois heures. Le matériel d'exploitation minière n'est pas présent, il est resté sur le site d'exploitation (13). En général, il était entreposé dans ce module pendant les périodes de révision ou de stockage pendant les périodes de non exploitation de la mine.

12 : Module d'accès

Ce module est surélevé d'une dizaine de mètres, le tunnel de communication conduisant aux mines était donc incliné, mais il repose maintenant au sol, fissuré par d'innombrables brèches (20 heures de Mécanique à +20% avec des tôles et un chalumeau pour colmater les brèches, et 2 heures de Mécanique à +0% avec un moyen de levage pour remettre le tunnel en place). Ce tunnel abritait un système de tapis roulant qui est maintenant complètement irrécupérable, ainsi que des câbles électriques permettant d'alimenter les mines en électricité et qui sont maintenant rompus. Le module est également inondé, de profondes brèches lézardant les parois. Colmater les brèches prendra 4 heures avec des tôles et un chalumeau (Mécanique à +0%) ou 1 heure avec une bombe de polymère de colmatage rapide (Mécanique +10%). Une fois étanche, le module peut être vidé à l'aide d'une pompe (8 heures, Mécanique à +30%). De tra-

ces d'explosion (brûlures, déformations, éclats) sont clairement visibles à l'intérieur du module (Démolition +30%). Un sas permet l'entrée des plongeurs provenant de l'extérieur, et une plate-forme permet de les remonter dans le module. Après une petite révision (Electricité à +30%, 1 heure chacun), le tout est en état de fonctionner pourvu qu'on alimente le module en électricité. Des plaques d'arrimages pour transporteurs situées autour du module servaient à transférer le fret. Les six armures qui sont stockées ici font peine à voir et il est difficile de reconnaître leur modèle d'origine tant elles sont rafistolées de partout et menacent à tout moment de rendre l'âme. Hormis les armures, on peut également trouver une vingtaine de conteneurs étanches en plastique rouge remplis de minerai.

13 : Exploitations minières

Situées à une centaine de mètres de la station, ces mines seront détaillées dans le chapitre suivant. Il est possible d'y accéder par l'extérieur ou par le tunnel d'accès. Du temps où la mine était exploitée, les mineurs utilisaient le tunnel d'accès pour s'y rendre. Là-bas, ils utilisaient une excavatrice et des marteaux piqueurs pour arracher le minerai à la roche avant de le déverser à l'aide d'une sorte de pelleuse dans une broyeuse pour son concassage. Le minerai réduit en grains était alors conditionné par la broyeuse dans des conteneurs étanches (de type fût). En fin de journée, les conteneurs étaient transférés vers le module d'accès à l'aide d'un exosquelette de manutention en utilisant le tapis roulant du tunnel d'accès. Périodiquement, des véhicules marchands venaient chercher les conteneurs en s'arrimant au module d'accès et après règlement du fret, laissaient un nombre équivalent de conteneurs vides.

Conclusion concernant l'état de la station

La station a souffert de l'attaque des Techno-hybrides et le matériel récupérable n'est pas de toute première jeunesse. Pour quelqu'un n'ayant pas peur de retrousser ses manches et de vivre dans l'inconfort pendant quelques temps, la remise en état de Ginette IV est chose possible.

Un premier mois de travail serait nécessaire pour la viabiliser entièrement, puis, avec le temps et de l'équipement neuf, il serait possible de lui redonner une parfaite fonctionnalité et tout le confort nécessaire pour l'hébergement d'une petite communauté. C'est du moins ce que devraient déduire les PJs au terme de leur exploration de la station.

LES MINES

Vous trouverez ici la description de la mine proprement dite. Elle est creusée à flanc de paroi sur un seul niveau dans un affleurement rocheux de grande taille, situé à une centaine de mètres de la station.

L'éclairage est assuré par des lampes disséminées un peu partout et espacées d'une vingtaine de mètres (les mines devront être alimentées en électricité pour que ces lampes fonctionnent). L'éclairage produit est très faible et n'éclaire qu'une zone de 5 mètres de diamètre environ, ce qui implique que sans autre source de lumière les PJs se déplacent d'une zone de lumière à une autre en traversant une zone d'obscurité de taille équivalente. On peut raisonnablement penser qu'une lampe sur trois est défectueuse et doit être réparée ou changée.

Au fur et à mesure que l'on pénètre plus profondément dans les mines, la température de l'eau monte peu à peu en raison des poches magmatiques proches du niveau du sol et qui réchauffent la masse rocheuse de l'affleurement minier. Cette température est de +5°C à l'entrée de la mine et de +25°C à l'endroit le plus chaud, au plus profond des mines. Cette température peut avoir des pointes très élevées localement, notamment lorsqu'une source d'eau très chaude traverse la mine.

Les PJs pourront remarquer une quasi totale absence de faune dans les mines. Ceci n'est pas dû à la température (ce serait même plutôt le contraire) mais à la présence d'un monstre en ces lieux. Hormis les anémones, de nombreuses autres espèces végétales sont présentes. Elles sont néanmoins moins nombreuses et de plus petite taille (elles sont normales quoi !).

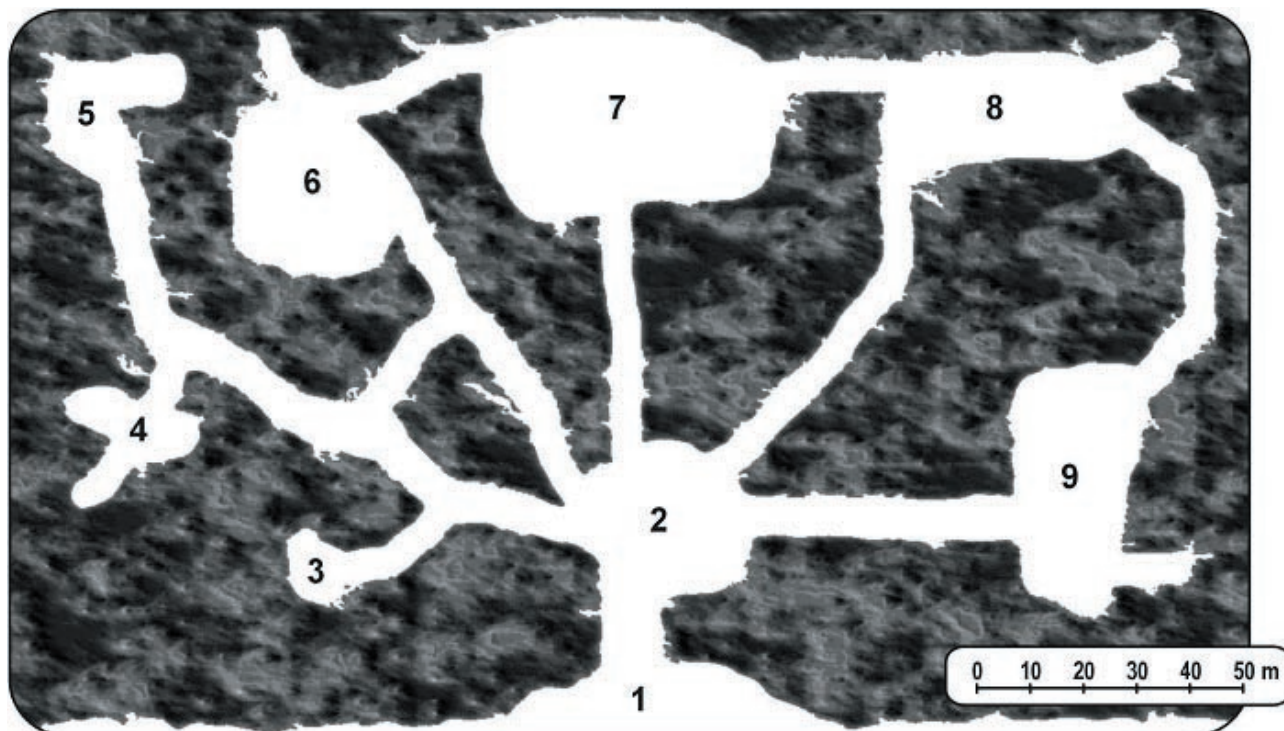
Afin d'agrémenter l'exploration de vos PJs, voici une petite table d'événements aléatoires. Lors de leur première exploration, ne leur faites néanmoins rencontrer aucun monstre (l'hydre des profondeurs et ses rejetons) mais arrangez-vous pour qu'ils soient à un moment donné à proximité des anémones (trichez s'il le faut sur le jet du d100 sur la table). En effet, ils doivent d'abord être contaminés par les anémones intelligentes puis retourner à la station pour y vivre des hallucinations. Ce n'est que plus tard, lorsqu'ils enquêteront sur la source de leurs illusions, qu'ils pourront être confrontés au monstre.

d100	Événement
01-09	Eboulement : Le remous provoqué par le passage des PJs provoque un petit éboulement. Quelques blocs de roche se détachent, menaçant de heurter un PJ. Un jet réussi de natation en armure suffit à éviter d'être touché (10 points de dégâts). Un échec critique implique que le personnage, en plus d'être heurté, se trouve coincé sous les éboulis.
10-14	Tremblement de terre : Une petite secousse sismique ébranle les mines. Il y a 30% de chance que cela entraîne également un éboulement et 10% pour qu'une faille se forme non loin des PJs. Un jet d'équilibre peut être nécessaire pour rester debout, tandis que les éléments à proximité des PJs risquent aussi de leur tomber dessus.
15-24	Faille : Une petite crevasse de 1d6 x 30 cm occupe la largeur du passage que veulent emprunter les PJs. La franchir ne doit pas être trop difficile (jet de Sauter de +30% à -30% selon la distance, limité par le score en Armures), mais l'épreuve reste néanmoins angoissante car le malheureux qui tomberait dans la faille plongerait dans de la lave ou dans une poche d'eau brûlante.
25-29	Flux thermique : Un courant marin d'origine thermique se forme soudainement et risque d'emporter les personnages. Celui-ci n'est généralement pas très fort, mais il risque néanmoins de les renverser. Cela peut être dangereux si les PJs heurtent une paroi ou une machine, ou s'ils se trouvent entraînés vers une faille.
30-39	Colonne d'eau brûlante : Une source montante d'eau très chaude est présente dans le passage que veulent emprunter les PJs. Cette colonne peut être permanente et visible par les remous qu'elle suscite (Observation à +10%) ou bien périodique. Dans ce dernier cas, les PJs peuvent se trouver piégés dans une zone de très haute température qui pourrait endommager leur armure ou les faire cuire si le système de régulation de température de celle-ci est défectueux (ça mérite de toute façon un petit test de panne).
40-64	Anémones télépathes : En plus d'autres formes végétales, les parois sont couvertes de grandes anémones blanches translucides dans lesquelles circule un liquide vert grâce à un réseau qui n'est pas sans rappeler un système sanguin. Au passage des PJs, ces anémones libèrent une sorte de fluide jaune dans l'eau qui semble à première vue n'avoir aucune incidence.

d100	Événement
65-69	Cadavre/carcasse : Les PJs peuvent trouver les restes de la carcasse d'un gros animal dévoré (il ne reste que quelques os brisés) ou une armure disloquée et fortement corrodée (un piller de ruines malchanceux). Il s'agit de victimes du monstre et ce qui en reste fait froid dans le dos.
70-84	Végétation dévorée : Une paroi semble avoir été raclée et la végétation qui s'y trouvait a été arrachée. Des traces de griffures peuvent être aperçues (Perception des indices ou Observation à +10%). Il s'agit d'un petit en-cas que s'est payé le monstre en attendant de pouvoir dévorer quelque chose de plus charnu.
85-89	Rejeton du monstre : Un bébé hydre des profondeurs croise la route des PJs. Il n'a jamais été confronté à plus fort que lui et tentera donc de les attaquer. S'il voit que cela se passe mal, il tentera de fuir et sera plus prudent la prochaine fois.
90-94	Rejets du monstre : 2d4 bébés hydres des profondeurs croisent la route des PJs et se précipitent sur eux dans le but de les dévorer. Ils agissent de manière désordonnée et chaotique. Si plusieurs d'entre eux sont tués ou gravement blessés, ils tenteront de fuir. Leur maman sera alors informée de la présence des PJs et souhaitera venger ses petits, tout en s'offrant enfin un repas digne de ce nom.
95 et +	Le monstre : Une gigantesque hydre des profondeurs arrive vers les PJs. Elle passera à l'attaque immédiatement et ne se repliera que si elle juge que sa vie est en danger. Vous trouverez sa description et celle de ses petits dans les annexes.

Modificateurs

- Par tranche de 50 mètres parcourus en direction des parties éloignées de la mine +10
- Par heure passée dans les mines +10
- Par rejeton du monstre tué +10
- Par rencontre précédente avec le monstre +20



Légende

1 : Accès à la mine

Il s'agit d'une caverne peu profonde située au niveau du sol avec un plafond à plusieurs dizaines de mètres de haut. C'est là que débouche le tunnel d'accès de la station. Une dizaine de conteneurs vides en plastique rouge sont d'ailleurs présents, ainsi que quelques anémones et algues colorées fixées contre les parois.

2 : Nœud principal

Cette caverne a été la première creusée au début de l'exploitation de la mine. Elle servait ensuite de lieu de rassemblement des équipes pour la relève et de lieu de stockage temporaire du matériel lourd devant rester dans les mines. Il s'y trouve une excavatrice, une pelleteuse, une broyeuse, trois marteaux piqueurs, un exosquelette de manutention, une vingtaine de conteneurs vides en plastique rouge, ainsi que cinq batteries de rechange pour les marteaux piqueurs et un chargeur permettant de recharger jusqu'à six batteries simultanément en les emboîtant dans des logements prévus à cet effet. L'ensemble du matériel est du type peu onéreux et sera en état de fonctionner après une petite révision (Mécanique à +20%, 1 heure chacun, ¼ d'heure pour les marteaux piqueurs). Voici une description rapide des équipements lourds présents :

Excavatrice : un gros véhicule à chenilles et à roues muni de nombreuses têtes foreuses. Elle fonctionne à l'aide d'un moteur similaire à celui des engins sous-marins. La cabine de pilotage n'est ni étanche,

ni pressurisée car elle donne directement sur l'extérieur. Ceci implique que son pilote doit la conduire en armure.

Pelleteuse : une sorte de bulldozer sous-marin avec un godet permettant de ramasser le minerai au sol et de le déverser ailleurs en inclinant le godet ou en ouvrant celui-ci en son milieu. Elle fonctionne également à l'aide d'un moteur similaire à celui des engins sous-marins et sa cabine de pilotage donne aussi sur l'extérieur.

Broyeuse : une grosse structure métallique contenant des rouleaux munis de dents et tournant les uns vers les autres de manière à concasser ce qui tombe dedans. Elle est surmontée d'une sorte d'entonnoir à large bord tandis qu'en dessous, un collecteur terminé par une trappe permet la récupération du minerai broyé. Elle doit être alimentée en électricité pour fonctionner. Ce courant lui était jadis fourni par le câble d'alimentation logé dans le tunnel d'accès.

Marteaux piqueurs : des marteaux piqueurs similaires à ceux d'aujourd'hui, si ce n'est qu'ils fonctionnent sous l'eau, sont un peu plus gros et utilisent de grosses batteries qu'il faut périodiquement recharger. Une batterie pleine permet de travailler pendant environ 4 heures et il en faut le double pour les recharger.

Exosquelette de manutention : un exosquelette muni de puissants vérins hydrauliques dans lequel un mineur peut se glisser en armure afin de porter de lourdes charges (jusqu'à une tonne). Il fonctionne à l'aide des mêmes batteries que les marteaux piqueurs et en nécessite deux. Il n'offre aucune protection au mineur logé à l'intérieur et est d'une grande lenteur.

Inutile donc d'espérer vous la jouer Mechwarrior façon Rippley dans «Aliens».

Parmi les débris rocheux jonchant le sol, un jet réussi d'Observation ou de Détection des indices permet également de trouver une vieille horloge cabossée et fortement corrodée malgré sa composition anti-rouille. Il s'agit d'une horloge qui était accrochée à la paroi de cette caverne et dont le tic-tac régulier a stimulé l'appétit du monstre (voir plus loin). Il l'a avalée et l'a rejetée telle quelle après digestion.

3 : Galerie abandonnée

Dans cette partie, la roche était trop dure pour que son exploitation puisse se faire sans danger. Les mineurs l'ont donc abandonnée et ont continué plus loin.

4 : Galerie inachevée

En cet endroit, le filon est très pauvre. Les mineurs n'ont donc pas continué à creuser et ont préféré aller plus loin.

5 : Caverne décorée

Les parois de cette petite caverne sont décorées de motifs abstraits et géométriques. Ils sont visiblement d'origine non humaine et sont extrêmement anciens. Par crainte et par superstition, les mineurs n'ont pas continué à creuser dans cette direction. La nature particulière de cette caverne n'a aucun lien avec le présent scénario, mais rien ne vous empêche d'y ajouter un élément utile pour l'un de vos scénarios futurs.

6 : Caverne est

Cette caverne a été creusée lors de l'exploitation du gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant épuisé. Une galerie était en cours d'excavation vers le nord dans le but de trouver un nouveau gisement.

7 : Grande caverne centrale

Cette importante caverne a été creusée lors de l'exploitation d'un important gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant pratiquement épuisé et a

été momentanément abandonné. Il y fait relativement chaud (+25°C) et la végétation y est abondante.

8 : Caverne ouest

Cette caverne présente un gisement qui était encore en cours d'exploitation lors de l'attaque de la station. Un jet de Géologie à +10% ou de Chimie à -10% pourra néanmoins indiquer que ce gisement est très pauvre et à peine rentable. Une extension était en cours vers le nord-ouest afin de tenter de trouver un filon plus riche. C'est dans cette caverne que le monstre se trouve la plupart du temps.

9 : Caverne au gisement épuisé

Cette caverne a été creusée lors de l'exploitation d'un important gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant pratiquement épuisé et une tentative d'excavation a été tentée vers l'est afin de trouver un nouveau filon. Cette tentative a été abandonnée après une dizaine de mètres en raison de la fragilité de la roche à cet endroit. Dans cette petite galerie, les risques d'éboulement sont plus importants (01-14 sur la table d'événements).

Conclusion concernant l'état des mines

Sans compter le fait qu'elles soient occupées par un monstre et ses rejetons, les mines ne sont guère intéressantes. Les filons sont pauvres et l'exploitation serait à peine rentable, à moins d'un coup de chance.

Si les PJs s'intéressent aux anémones télépathes et qu'ils arrivent à communiquer avec elles, ils pourront cependant réaliser que celles-ci peuvent synthétiser de nombreuses substances chimiques dont certaines pourraient avoir des effets pharmacologiques très intéressants. En échange de l'élimination du monstre qui menace leur survie, les anémones pourront d'ailleurs proposer de produire suffisamment de produit pour qu'une petite communauté puisse se lancer dans l'exploitation d'une unité pharmacologique.

Acte III : Cauchemars

CONTAMINÉS !

Lors de leur visite des mines, les PJs sont passés à proximité des anémones télépathes qui ont alors tenté d'entrer en communication avec eux pour les prévenir de la présence d'une créature dangereuse. Pour cela, elles ont diffusé des phéromones de communication dans l'eau. Mais, ces phéromones n'ont été en contact qu'avec les armures des PJs (adaptez s'il y a un hybride dans le groupe) et non avec les PJs eux-mêmes. La communication n'a donc pu être établie lors de cette première tentative. N'ayant pas compris que l'échec venait de l'armure des PJs, les anémones ont alors fait une deuxième tentative avec une phéromone plus puissante, toujours sans succès.

Lorsque les PJs quitteront leurs armures, ils seront alors en contact avec la partie extérieure de celles-ci, qui a conservé des traces des puissantes phéromones sécrétées lors de la deuxième tentative de communication des anémones. Les PJs seront donc «contaminés» par cette substance quelque peu surdosée. En effet, au lieu de leur faire ressentir les idées/émotions (attention il y a un monstre !) que voulaient leur transmettre les plantes, les PJs vont vivre de puissantes hallucinations générées par l'effet psychotrope des phéromones. Comme le message originel concernait de la peur en rapport avec une hydre qui les dévore, le cerveau des PJs va maintenant leur faire vivre des instants de peur en rapport avec un monstrueux prédateur tentaculaire.

HALLUCINATIONS

Quelques minutes après avoir quitté leurs armures les premières visions vont commencer alors pendant qu'un sentiment de peur envahi rapidement les PJs malgré eux. Les visions, bien que différentes pour chaque personnage, seront cependant du même type pour tous : une colossale horreur tentaculaire est là, toute proche. Ses longs tentacules tentent de s'infiltrer là où se trouvent les PJs. Des coups sourds résonnent contre la paroi qui se déforme sous la violence du choc.

Les hallucinations des PJs se baseront souvent sur des éléments réels, dont leur cerveau leur envoie une

version déformée. Si les PJs sont dans la station, inspirez-vous des éléments présents dans les différents modules : les outils du module technique prendront l'aspect d'un cadavre animé ou d'un dangereux prédateur arachnéen, le tuyau d'arrosage du module sanitaire semblera animé de mouvements reptiliens ou tentaculaires, etc.

N'oubliez pas en outre que les PJs ressentent une profonde peur qu'ils auront le plus grand mal à contrôler vu que celle-ci n'a au départ aucune raison rationnelle mais vient du plus profond d'eux-mêmes. Faites-leur donc effectuer des jets de Sang-froid pour déterminer s'ils conservent le contrôle d'eux-mêmes. Au fur et à mesure des visions, faites-leur effectuer d'autres jets de Sang-froid de plus en plus difficiles. En cas d'échec, ils perdent temporairement le contrôle et subissent l'un des effets suivants. En cas d'échec critique, le personnage est en outre psychologiquement traumatisé. Il acquiert alors une phobie ou une névrose permanente en rapport avec les événements qui ont provoqué son état.

d6	Effet de la perte de contrôle
1	Catatonie : Le PJ ne sait plus comment réagir, il est totalement bloqué. Son corps refuse de bouger, son cerveau est en «arrêt».
2	Evanouissement : C'en est trop pour la psyché du personnage. Celui-ci se déconnecte de la réalité et perd connaissance.
3	Crise de nerf : Trop c'est trop ! Le personnage ne supporte pas ce qu'il voit et tente de réagir. Il ne fait cependant rien d'utile ou d'ordonné et s'agite en tout sens en tremblant et en hurlant n'importe quoi tout en tenant des propos incohérents.
4	Fuite : Le personnage panique et doit fuir cet endroit le plus rapidement possible, même s'il doit pour cela se mettre en danger.
5	Le personnage est empli d'une terreur indicible qui ne demande qu'à sortir en un long cri guttural.
6	Pleurs : Le personnage craque et s'effondre. Il se met à pleurer en tremblant de tout son corps et reste ensuite à sangloter pendant un long moment.

Pour les premières hallucinations, usez de descriptions vagues et imprécises. Dites des phrases telles que : «Vous entendez un bruit» ou «Vous voyez quelque chose bouger» ; sans préciser quoi, où, quand, comment. Laissez jouer l'imagination des joueurs. Puis, lorsque ces derniers feront des suppositions

ou poseront des questions du style «C'est un bruit sourd», ou «Ca ressemble à quoi, à un tentacule ?» rebondissez et répondez oui, tout en leur donnant à ce moment-là des détails supplémentaires allant dans le sens de ce qu'ils pensent avoir vu. Vous obtiendrez ainsi des visions personnalisées en fonction du joueur.

Vous pouvez ainsi leur laisser croire qu'un énorme monstre tentaculaire essaye d'attaquer là où se trouvent les PJs et que celui-ci, ou des parties de celui-ci, arrivent mystérieusement à y pénétrer.

Notez que tout ce que vont vivre les PJs leur semble réel et que leur cerveau le croit aussi. Un choc ou une blessure, même hallucinatoires, provoqueront douleur et incapacité. Tout comme les maladies psychosomatiques, les PJs peuvent très bien mourir d'un mal totalement imaginaire (mais n'allez tout de même pas jusque-là). Les coups peuvent même être réels. Le monstre donne un coup de tentacule ? C'est en fait le PJ qui s'est frappé lui-même, ou qui a heurté violemment une porte d'écouille.

Jouez à ce jeu pendant un moment, puis diminuez peu à peu l'intensité des hallucinations au fur et à mesure que l'effet du produit psychotrope disparaît. Les éléments de décor vont peu à peu redevenir normaux et la peur des personnages va s'atténuer progressivement jusqu'à disparaître totalement (les phobies acquises restent).

Il est temps pour eux d'essayer de comprendre ce qui leur est arrivé.

DU SANG-FROID ET UN PEU D'INTUITION

Alors qu'ils reprennent peu à peu pied dans la réalité, un jet de Sang-froid réussi fera comprendre à vos PJs qu'ils ont vécu des hallucinations d'une puissance peu ordinaire. Connaître leur origine peut se faire de plusieurs façons :

Analyse de sang : une analyse de sang (1 heure de Chimie à +10% avec du matériel d'analyse adapté à remettre en état, 3 heures de Chimie à -30% avec juste un peu verrerie de laboratoire et quelques produits de base trouvés au labo) révélera la présence de la phéromone comme une substance étrangère d'origine végétale ayant des effets neurotransmetteurs. Un jet de Biologie à +0% permettra d'identifier une sorte de phéromone végétale d'une très grande complexité. Une réussite critique à l'un de ces jets pourra mettre sur la piste d'une substance ayant pour effet de transmettre des idées, des notions et des émotions.

Nouveau contact avec les anémones : retourner vers les anémones les fera sécréter une phéromone amicale, chaleureuse et accueillante (elles ont plus ou moins compris ce qui s'est passé). Encore faut-il que les PJs soient en contact avec cette substance pour en ressentir les effets et ainsi comprendre l'origine de leurs précédents cauchemars. Les plantes pourront comprendre ce que veulent leur dire les PJs si ces derniers sont nus (elles interprètent le langage chimique du corps) ou s'ils parlent dans l'eau (elles arriveront rapidement à comprendre le teneur des messages simples). Notez que si un personnage doit se mettre nu (on négligera les problèmes éventuels liés à la pression), il aura intérêt à le faire dans les parties les plus chaudes des mines, cette idée pouvant lui être suggérée par les plantes.

Observation des anémones : en examinant quelques temps les anémones, les PJs pourront voir que lorsqu'une créature marine tente de les dévorer, elles libèrent à nouveau une sorte de fluide jaune dans l'eau. La créature cesse alors toute hostilité et semble même s'attaquer aux autres créatures hostiles à la plante.

Suite à ces constatations, les PJs devraient avoir compris l'origine de leurs hallucinations, mais ils n'en connaissent pas la réelle raison.

L'ENNEMI N'EST PAS CELUI QU'ON CROIT

Pour les anémones, c'est un coup de poker. Soit les PJs sont un peu futés et tentent de communiquer avec les anémones afin de comprendre leurs motivations, soit ils les jugent nuisibles et les ignorent ou les détruisent.

Dans le premier cas, la conversation est difficile mais pas impossible, et les plantes feront rapidement comprendre aux PJs qu'elles ne leur veulent pas de mal. Elles tenteront à nouveau de leur faire comprendre qu'un monstre rôde dans les parages et qu'il est vraiment très dangereux. Elles exposeront alors leur problème et proposeront un marché aux PJs : éliminez le monstre et nous vous serons utiles.

Dans le second cas, les PJs commettent une énorme bourde. Inconscients de la présence du monstre, celui-ci leur tombera alors dessus à l'improviste sans qu'ils aient pris la moindre précaution. Théoriquement, ils devraient tous y laisser leur peau.

Espérons donc que les PJs fassent le bon choix. Au pire, autorisez un jet de Chance ou d'Instinct qui, s'il est réussi, fera ressentir aux PJs que les anémones semblent importantes. Un PJ doué de la force Polaris, se sentira même attiré par celles-ci...

Mais ce n'est pas parce qu'ils ont fait le bon choix, que l'affaire est dans le sac. Il leur faut maintenant éliminer le monstre et ses rejetons.

Acte III : Chasse

UNE SALLE, UN MONSTRE, UN TRÉSOR

En échange de l'élimination de l'hydre, les anémones télépathes se proposent de récompenser les PJs en synthétisant pour eux des substances pharmacologiques rares. Afin qu'ils aient toutes les chances de leur côté, elles leur donneront toutes les informations dont elles disposent, à savoir qu'une hydre gigantesque rôde dans les mines avec ses rejetons, mais que ces derniers s'aventurent souvent seuls ou en groupe sans leur maman. La description de l'hydre est particulièrement effrayante, mais nullement exagérée.

La tactique à adopter consiste à éliminer d'abord les rejetons un à un ou par petits groupes en profitant de leur curiosité et de leur manque de méfiance avant de tendre un piège à la mère.

Vous trouverez ici diverses façons d'opérer pour combattre cette dernière. Libre aux joueurs de les combiner ou d'en trouver d'autres.

La méthode Agence tout risque

Adjoindre quelques armes à l'excavatrice et lui ajouter quelques plaques de tôle pour protéger le pilote des attaques directes de la créature avant de passer à l'attaque avec cette arme de guerre. Tout à fait dans les cordes des PJs. Le seul problème est que seul le pilote de l'excavatrice et éventuellement son «canonnier» prendront part au combat. Les autres ne devront pas se risquer en armure de plongée car ils seraient des cibles trop faciles.

La méthode High tech

Fabriquer un petit drone télécommandé et lui ajouter une lance harpons dont la pointe est empoisonnée avec une substance spécialement créée pour tuer le monstre. La difficulté réside dans la complexité technique de la prouesse à réaliser. Le matériel nécessaire fait cruellement défaut et la conception d'un poison adapté n'est pas simple (la possession d'un cobaye de petite taille peut aider). Si le MJ est gentil,

il pourra considérer que les anémones sont capables de synthétiser une telle toxine. Après, il suffit d'appuyer sur le bouton et le monstre est mort. Un peu frustrant, non ?

La méthode Hot dog surprise

Utiliser le drone précédent et le barder d'explosif. L'enduire ensuite de sang et chair fraîche afin d'attirer la gourmandise du monstre. Après, il suffit d'agiter le drone sous le nez de l'hydre en espérant qu'elle le bouffe. On appuie sur le bouton et boum, le monstre gicle en morceaux. Joli et coloré.

La méthode Rambo

Enfiler une armure de plongée légère et pénétrer discrètement dans l'ancre du monstre pour le truffer de pièges mortels puis harceler la bête avec des armes lourdes. Se mettre à couvert et se planquer dès qu'elle approche pour recommencer plus tard. Satisfaisant mais risqué, le moindre échec dans la pose d'un piège ou lors d'une fuite loin du monstre pouvant avoir des conséquences aussi rapides que définitives. A réserver à des PJs aimant les actions commandos.

La méthode bourrine/suicidaire

Enfiler son armure de plongée et charger le monstre de face en lui tirant dessus avec toutes les armes à disposition. A moins que le MJ soit vraiment trop gentil, les PJs devraient se faire bouffer un à un tout en ne blessant que superficiellement la bestiole. C'est la méthode à proscrire.

La méthode lâche

Ne rien faire et se carapater en vitesse. Dire alors à l'employeur que tout est foutu et que la mine n'est plus rentable. C'est dommage, d'autant plus que les PJs passent alors à côté d'un joli magot.

Les méthodes stupides/inutiles

Murer une galerie de la mine en espérant enfermer le monstre derrière (il a le temps, une force colossale et on ne sait jamais ce que l'avenir nous réserve comme mauvaise surprise... un tremblement de terre par exemple ?).

Tenter de communiquer avec le monstre, même en utilisant les phéromones des anémones (elles ont déjà essayé, c'est un prédateur et un prédateur ne parle pas avec la nourriture).

UN BOSS DE FIN DE NIVEAU

Le combat avec l'hydre est titanesque. Il s'agit d'une des créatures les plus mortelles du monde sous-marin et le combat doit être épique. S'il se passe trop bien pour les PJs, trichez sur les dés ou mijotez-leur de mauvaises surprises. Ne leur laissez aucun instant de répit. Demandez également quelques jets de Sangfroid afin de déterminer si l'un des PJs craque ou si une des phobies refait surface au mauvais moment. Mettez-vous à leur place et pensez à ce qui pourrait à chaque fois leur arriver de pire.

S'ils se débrouillent bien, laissez-leur tout de même une chance raisonnable de venir à bout de la créature.

Suivant la méthode employée par les joueurs, ce combat pourra durer quelques minutes ou plusieurs heures. Arrangez-vous toutefois pour qu'il reste mémorable. N'oubliez pas que la bête est aussi féroce que rusée. Vicieuse, elle leur fera de sales coups tordus qui la fera rapidement haïr des PJs. Par exemple, elle essaiera d'attraper un PJ isolé pour le manger tranquillement un peu plus loin ou lancera de fausses attaques pour tester de quoi les PJs sont capables. Si elle ne peut rien contre eux, elle se vengera basement sur ce qui leur tient à cœur : équipement, véhicule, ami décédé...

Pour une fois, les PJs auront l'impression d'être minuscules par rapport à leur adversaire. Maintenant, c'est au MJ de s'amuser un peu. Alors, faites-vous plaisir !

Épilogue

La bête est morte. Les anémones télépathes diffusent en masse des phéromones de joie et de gratitude. Si des PJs sont blessés, elles pourront sécréter des phéromones avec un puissant effet analgésique (plus de douleurs, ni de pénalités aux jets).

En discutant alors un peu plus longuement avec elles (n'oubliez pas qu'elles ne communiquent pas par des mots mais par des idées, des notions et des émotions) les PJs réaliseront qu'elles sont capables de produire de nombreuses substances pharmacologiques très intéressantes : calmants, antidépresseurs, analgésiques, etc. et même un remède contre le mal des profondeurs.

Si la mine n'est plus exploitable, elle pourra néanmoins être reconvertie en ferme agricole, d'autant plus que les anémones semblent s'y plaire et n'ont pas besoin qu'on s'occupe d'elles (sauf si une autre hydre pointe le bout de ses sept nez). En convertissant la station minière en station de synthèse, de production et de conditionnement pharmaceutique, Mike Elbovitch, l'employeur des PJs, pourrait faire rapidement fortune, même s'il lui faut pour cela embaucher un homme ayant des notions de biochimie. Le pourcentage gagné par les personnages dans cette entreprise leur assurerait alors un avenir faste.

Bien entendu, une telle richesse attirerait la convoitise de nombreux pirates, sans compter que les anémones pourraient également intéresser des narco-trafiquants. Mais ceci est une autre histoire...

Annexes

BESTIAIRE

Les anémones télépathes (innombrables)

Ces anémones sont apparues peu à peu après la disparition des mineurs de la station Ginette IV. Il s'agit d'anémones blanches translucides de grande taille, dont le bulbe a la taille d'un ballon et dont les flagelles, dans lesquelles pulse un liquide vert à travers un réseau de veinules, font près de 50 cm. Ces anémones ont développé une intelligence communautaire semblable à celle des coraux intelligents de la République du Corail. Elles ne sont pas à proprement parler télépathes, mais savent communiquer entre elles et avec d'autres espèces au moyen de phéromones qu'elles libèrent dans l'eau. Ces substances chimiques ont la particularité de provoquer des stimuli sensoriels sur les êtres vivants avec lesquels elles entrent en contact physique. Ces stimuli, sous la forme d'images et de sensations, permettent théoriquement de communiquer mais prennent également la forme de sorte d'hallucinations en rapport avec le message que les anémones ont tenté de faire passer. Ces hallucinations peuvent être puissantes et de longue durée, comme cela sera le cas avec les PJs. En effet, c'est la première fois que les anémones tentent de communiquer avec des êtres humains et la formule de leur phéromone doit être encore améliorée (ce qu'elles savent très bien faire lorsqu'elles se rendent compte de leur échec). Elles sont douées des cinq sens, mais comme les autres anémones, elles ne peuvent pas se déplacer et se nourrissent de plancton. Elles constituent donc une proie facile pour les créatures souhaitant s'en nourrir. Elles arrivent alors généralement à leur demander d'aller voir ailleurs, usant parfois pour cela d'une phéromone empliée de leur propre peur, qui fait fuir le prédateur. Lorsque le monstre a tenté de les dévorer, c'est ce qu'elles ont tenté de faire, mais sans succès. Afin que celui-ci cesse de dévorer des membres de leur communauté, les anémones tentent d'avertir les PJs de la présence du monstre. Une fois ce premier contact établi, de façon certes inopportune pour les PJs, elles leur demanderont de l'éliminer en échange de leur aide ultérieure. Cet aide pourra alors prendre la forme de différentes substances chimiques qu'elles pourront synthétiser pour les PJs ou les futurs exploitants de la station.

Le Monstre (1)

Il s'agit d'une gigantesque hydre des profondeurs dotée de sept tentacules de 48 m de long, qui se terminent par un orifice circulaire entouré de crocs. D'une taille et d'une force colossale, c'est le cauchemar du monde sous-marin. Armée de puissants tentacules et d'une bouche capable de broyer la plus grosse des armures de plongée, elle profite également d'un corps mou capable de se glisser dans des failles relativement étroites et d'une peau dont les couleurs lui offrent un camouflage optimal dans les mines. Comme si cela ne suffisait pas, il s'agit d'une prédatrice vicieuse et omnivore capable de digérer tout ce qu'elle avale. Bien qu'elle soit intelligente, sa faim et son envie de chair fraîche seront les seules faiblesses qui lui feront éventuellement commettre des erreurs. Même ses rejetons n'ont que peu de valeur à ses yeux. Si elle réalise que sa nourriture est «récalcitrante» (ne parlons pas d'adversaire à sa mesure), elle adoptera une stratégie de guérilla et tentera de s'attaquer par surprise aux PJs isolés afin de les éloigner rapidement pour les dévorer tranquillement à l'abri un peu plus loin. Les PJs devront prendre garde à ce que jamais l'un d'entre eux ne soit à portée du monstre sans qu'il soit possible d'éliminer ce dernier. N'oubliez pas qu'en cas de problème, il est capable de diffuser une quantité importante d'encre pour couvrir sa fuite.

Talent : Détection 4, Dissimulation 7.
 Réaction : 5 Perception : 11
 Vitesse (4) : 4m (5 km/h ; 3 nœuds) Poids portable : 1,5t/105 kg pour un tentacule
 Taille : corps (6 m de long), tentacules (48 m de long)
 Poids : 4t Portée Attaques : contact
 Seuil d'inconscience : 59 Att. : Palier 4
 Seuil de blessure légère : 39 Esq. : Palier 6/1
 Seuil de blessure grave : 79 Par. : NA
 Seuil de blessure critique : 118 Equ. : NA
 Lutte : 43 (tentacule 17)
 Seuil de blessure fatale : 236 Fat. : 79 Dég. : 3+7/6+14 (gueule)
 Seuil de mort : 354 Nbre d'At. : 1 (1) par tête Armure : 20 (blindage 0)
 Spéc. : NA Recul : 160 Act. : 2 (1) par tête

Combat : Quand un des tentacules réussit une attaque, les crocs se fixent dans la chair ou dans le métal ; la proie est alors ramenée vers la gueule béante de l'hydre. Chaque tentacule agit indépendamment des autres, la créature étant dotée de huit cerveaux rudimentaires représentant chacun un point d'intelligence. Chaque tentacule a une force de 20 si on tente de l'arracher ou de résister à son attraction. Il faut ajouter une force supplémentaire de 10 par tentacule en plus pour résister à l'attraction. La créature est lente mais les tentacules sont rapides (vitesse : 12, Esquive sur le palier 6). Les tentacules se fixent comme des sortes de grappins magnétiques, il faut donc

considérer qu'il s'agit d'une attaque Pugilat et non une attaque Corps à Corps. Chaque tentacule n'a que deux seuils : un Seuil de blessure fatale (60) qui le fait lâcher prise, et un Seuil de mort (120) qui le tranche, privant ainsi la créature d'un point d'intelligence (elle agit alors de manière de plus en plus instinctive et violente).

Note : Cette hydre diffère quelque peu de celle donnée dans l'Encyclopédie Océanographique de Polaris. Il s'agit en effet d'un exemplaire unique dont l'intelligence a été éveillée grâce à la consommation des anémones télépathes.

Les rejetons du Monstre (8)

Versions miniatures de la femelle précédente (elles sont globalement dix fois plus petites), ces bestioles ont tout de même une taille appréciable et représentent des adversaires qu'il ne faut pas prendre à la légère. Elles sont inexpérimentées et trop curieuses mais tout aussi intelligentes que leur maman. Si elles attaquent en groupe, les PJs risquent bien d'y passer. Moins vicieux que leur maman, ces rejetons sont sadiques comme seuls les enfants savent l'être. S'ils capturent un PJ, ils ne le dévoreront pas de suite mais préféreront «jouer» un peu avec lui avant.

Talent : Détection 4, Dissimulation 7.
 Réaction : 5 Perception : 11
 Vitesse (4) : 4m (5 km/h ; 3 nœuds) Poids portable : 150 kg/15 kg pour un tentacule
 Taille : corps (60 cm de long), tentacules (5 m de long)
 Poids : 400 kg Portée Attaques : contact
 Seuil d'inconscience : 12 Att. : Palier 4
 Seuil de blessure légère : 8 Esq. : Palier 6/1
 Seuil de blessure grave : 16 Par. : NA
 Seuil de blessure critique : 24 Equ. : NA
 Lutte : 11 (tentacule 9)
 Seuil de blessure fatale : 47 Fat. : 16 Dég. :
 3+2/6+4 (gueule)
 Seuil de mort : 71 Nbre d'At. : 1 (1) par tête Armure :
 7 (blindage 0)
 Spéc. : NA Recul : 32 Act. : 2 (1) par tête

Combat : Chaque tentacule a une force de 4 si on tente de l'arracher ou de résister à son attraction. Il faut ajouter une force supplémentaire de 2 par tentacule en plus pour résister à l'attraction. Chacun n'a que deux seuils : un Seuil de blessure fatale (12) qui le fait lâcher prise, et un Seuil de mort (24) qui le tranche, privant ainsi la créature d'un point d'intelligence.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages appartiennent à l'Agence ESPOIR (Expertises, Sauvetages Périlleux, Optimisations, Investigations et Réparations), un petit groupe d'experts spécialisés dans les sauvetages difficiles, les réparations d'urgence, le renflouage d'épaves, etc., c'est à dire toutes les missions humanitaires et à risques qui nécessitent une équipe de spécialistes bien rodés. Sa devise : «Tant qu'il y a ESPOIR, il y a de la vie».

ESPOIR a été fondé par Jonaz Kane, dit Doc, un scientifique humaniste et elle n'accepte aucun contrat illégal ou qui puisse mettre la vie de quelqu'un en danger. Au contraire, il lui arrive parfois d'effectuer des sauvetages à titre gracieux, par simple considération humaine. C'est d'ailleurs lors d'une mission de sauvetage que tout le monde jugeait désespérée que Titi Bob, le colosse de l'équipe, fut sauvé. Pour ses missions, l'agence ESPOIR possède un petit véhicule de transport qui a subi de nombreuses améliorations de la part de Roberto Domingo Alvarez, le pilote et mécanicien de l'équipe. Suzanne, est une experte en électronique et en ordinateurs, et son empathie naturelle fait des miracles auprès d'une population affolée. Elle a tout naturellement intégré ESPOIR où elle a adopté Titi Bob comme un grand frère. Après quelques déboires avec des naufrageurs, l'agence ESPOIR a également offert une place à Mathiew Creenshaw, un ancien militaire cherchant une rédemption en sauvant des vies.

Jonaz Kane, dit Doc

Ce scientifique est un touche-à-tout. Chimie, géologie, biologie, médecine,... il s'y connaît dans de nombreux domaines. Malgré son calme et son apparente chétivité, Jonaz est très apprécié de ses collègues lors des moments musclés. En effet, il maîtrise la force Polaris... C'est un individu calme et tempéré, plutôt discret mais qui s'enflamme parfois lorsqu'une découverte scientifique semble à sa portée. Il est d'un naturel amical et est plutôt pacifiste car il aime l'humanité, mais ne tolère pas la violence gratuite. A ses yeux, les criminels perdent toute humanité et donc tout droit à la vie. C'est lui qui est à l'origine de la création de l'agence ESPOIR. Son premier associé fut Roberto Domingo Alvarez, un pilote particulièrement doué, partageant avec lui sa passion de la mécanique. Après avoir sauvé Titi Bob lors d'un effondrement minier, Doc a accepté que ce dernier se joigne à son équipe. Il s'est ensuite associé à Suzan Schtrøessbjörg, autant pour son physique que pour ses compétences, et à Mathiew Creenshaw qui assure la sécurité de l'agence.

Roberto Domingo Alvarez, pas de surnom

Roberto, est petit, trapu, et brun comme seuls les hispaniques peuvent l'être. Sa moustache est presque aussi large qu'il est grand. Ce pilote émérite, capable de piloter tout véhicule sous-marin, est également un mécanicien hors pair qui ne permet à personne de toucher à son rafiote. De toute façon, personne ne saurait s'y retrouver dans tout le fatras de tringlerie, de câblage et de gadgets que Roberto a ajouté au fil des ans à son bébé, sa femme, sa maison, sa raison de vivre. Il est d'un caractère sanguin et toute allusion à sa petite taille, le plonge dans une colère démesurée. Attention également à ne pas écorcher son nom, ni à l'amputer. Seuls ses amis ont le droit de l'appeler uniquement par son premier prénom. Curieusement, il suffit de quelques mots de Jonaz pour calmer les colères épiques de Roberto. Ce dernier est d'ailleurs devenu un grand ami de celui-ci après avoir été son premier associé.

Titi Bob, on ne connaît pas son vrai nom

Cet ancien mineur est un rescapé d'un accident minier au cours duquel il fut sauvé in extremis par Jonas Kane lors d'une des premières missions de sauvetage de l'agence ESPOIR. Depuis, il lui reste quelques séquelles cérébrales et de nombreuses cicatrices. Titi Bob est grand, très grand même et d'une force herculéenne. Il adore d'ailleurs faire des bras de fer avec Cyclope et il ne perd pas toujours. Récupéré à l'état de steack haché par ESPOIR, Titi Bob a été sauvé par Doc après une trop longue période pendant laquelle son cerveau n'a pas été assez irrigué. Pour rembourser sa dette, il a offert ses services à vie à ESPOIR. D'abord accepté plus par compassion que par intérêt, il a su rapidement montrer qu'il était indispensable. Il faut dire qu'il n'a pas son pareil pour manier le découpe-carlingue et qu'il doit être un des seuls êtres au monde capable de forcer un sas hydraulique à mains nues. Seul problème, Titi Bob ne comprend les choses que quand on les lui explique longtemps, et il est grand, vraiment très grand. Roberto râle tout le temps car Bob prend à lui seul la moitié de la place prévue pour le matériel à bord de leur véhicule de transport.

Suzan Schtrøessbjørg, dite Suzanne

Experte en informatique, en électronique et en dispositifs de survie cette belle plante est un fantôme ambulante. Avec sa silhouette d'amazone et ses longs cheveux blonds tressés, elle fait tourner la tête à tous les hommes. Loin d'être une femme facile, elle a un

caractère bien trempé et sait se défendre pour ne pas se faire embêter par des hommes trop entreprenants. Sinon, le fait de mentionner Titi Bob parmi ses amis proches, suffit généralement à calmer les ardeurs des plus insistants. Bonne psychologue et sachant être douce lorsqu'il le faut, elle sait calmer les naufragés paniqués et reconforter les sinistrés ayant perdu un proche. Ses associés regrettent lorsqu'elle quitte sa combinaison moulante pour sa salopette d'électronicienne, mais sa passion pour l'électronique et les ordinateurs est sans borne. Elle prétend d'ailleurs que son empathie naturelle avec les êtres humains s'étend aux ordinateurs et qu'elle entend parfois ce qu'ils «pensent», c'est pourquoi elle les comprend si bien et arrive toujours à les réparer.

Note pour le MJ : Suzanne possède également le don de manipuler la force Polaris mais elle ne le maîtrise pas encore. Au cours de l'aventure, dans une situation critique, elle pourra libérer la force Polaris sous la forme d'éclairs d'énergie offensifs ou de dons de télépathie qui pourraient être utilisés avec les plantes.

Mathiew Creenshaw, dit le Boucher

Même (et surtout) lorsqu'on est pacifiste, on a toujours besoin d'un garde du corps dans le monde violent de Polaris. Dans l'équipe, ce rôle a échoué à Mathiew, un ancien militaire lassé du sang et de la violence. Il ne parle jamais de son passé, mais ce qui est sûr c'est que son intégration dans l'agence ESPOIR lui permet de racheter une partie de ses fautes passées. Néanmoins, il semble perpétuellement hanté par sa mauvaise conscience et Suzanne a souvent remarqué sa tendance suicidaire et tête brûlée. Beau brun buriné et ténébreux, Mathiew est un homme qui plaît aux femmes, mais il ne semble jamais profiter des joies de l'existence. En situation de crise, son regard bleu acier reflète le professionnalisme d'une machine à tuer dénuée de tout état d'âme. Ce n'est qu'après que Mathiew semble retrouver ses esprits, ce qui le plonge parfois dans une grande détresse qu'il essaye de noyer dans l'alcool et dans l'isolement. Tueur efficace, c'est également un expert en démolition et en médecine de guerre, entendez par-là garrots, amputations et cautérisations ayant pour but de sauver la vie du blessé, pas son intégrité physique. Quelques rares anciens soldats semblent connaître son passé et le surnomment le Boucher. Il ne réagit jamais à cette insulte et dissuade ses amis de faire le contraire.



Le Village

par François Delpeuch

Le background de ce scénario est librement inspiré du film de Shyamalan « Le village ». Ce scénario classique dans sa structure est prévu pour être joué en convention avec deux personnages dits « fuyards » qui arrivent au village et un groupe de deux à quatre personnages « villageois ». Les deux groupes font connaissance lors de l'introduction.

73

SYNOPSIS

Un groupe sectaire a décidé de s'isoler dans une immense propriété. Poursuivi par la mafia le gourou de la secte doit faire un pacte de protection avec un dieu extérieur. Il sympathise alors avec un occultiste érudit qui se joint à sa cause. Vingt ans plus tard de jeunes parents et leur ami poursuivis par des cultistes qui en veulent à leur enfant

pénètrent dans la propriété dans le but de rencontrer cet érudit. Le groupe de PJ est composé de la mère de l'enfant, de l'ami et de jeunes de la secte. Ils se rencontrent en début de scénar et la pression des cultistes sert de prétexte à leur alliance. Ensemble il va leur falloir sauver les villageois, trouver la source de la malédiction de plus en plus manifeste qui pèse sur l'enfant et enfin faire

un choix entre le libérer de cette malédiction ou conserver le village intact.

1. Choc des cultures

1.1 Du côté des villageois

20 juillet 1884 - 10h30. Les PJs venant du village n'ont jamais vécu ailleurs. Ils sont nés ici il y a moins de vingt ans et si leurs parents leur ont parlé de la ville c'était comme d'un univers lointain et monstrueux. Depuis leur plus jeune âge ils vivent dans la peur des vagabonds, ces créatures à la démarche simiesque et aux membres insectoïdes qui gardent jalousement les abords du village. Une route seulement sort du village, elle s'arrête net devant la Grotte, le repère des vagabonds, de sorte que cernés par la forêt cette route, les cinq maisons et l'église du village sont les seuls lieux jamais visités par ces enfants.

L'anniversaire de l'installation, le 20 juillet au village, est célébré depuis vingt ans. Les anciens ont appelé cet événement « l'isolation ». C'est un événement joyeux malgré l'omniprésence des gardiens de la forêt. Les parents des PJs n'ont qu'entre 40 et 50 ans. Ils sont appelés les anciens car ils sont les fondateurs du village et seuls eux connaissent l'extérieur et ont fait de cette fondation une nouvelle naissance, d'où le nouveau calendrier décalé de 120 ans (les PJs ne sont pas au courant de ce décalage).

Pour se protéger des créatures de la forêt les villageois ont installé des limites et signé un pacte avec elles. Les anciens l'ont fait il y a vingt ans. Chacun doit respecter le territoire de l'autre. Cette parole doit être renouvelée tous les dix ans le jour de l'isolation et aujourd'hui que les premiers enfants du village arrivent à l'âge adulte c'est à eux de traiter avec les innommables.

Ils ont dû pour cela faire le trajet jusqu'à la grotte et assister à une cérémonie répugnante, les vagabonds groupés autour d'eux et psalmodiant de leur cri grinçant. Ils ont dû verser de leur sang sur le sol de la grotte et voir ce sang s'enflammer au contact de la boue, se consumer en des flammes surnaturelles (et pour tout ceci faites-leur perdre 1/1D10 points de SAN). Puis les vagabonds sont restés seuls dans leur refuge les laissant s'échapper à l'air libre et reprendre la route vers le village.

Suivre le chemin balisé jusqu'au village n'est pas bien dur et pourtant leurs pieds semblent s'enfoncer dans le gravier comme dans du magma en fusion. Plus rien n'existe autour d'eux et c'est tout juste s'ils s'aperçoivent des bruits de poursuites et des détonations. Soudain devant eux apparaissent deux sombres créatures sortant de la forêt. L'une d'elles tient un paquet dans ses bras...

1.2 Du côté des fuyards

20 juillet 2004 - 10h30. Les 2 PJs en fuite le sont sans vraiment en connaître les causes. Ils portent un nourrisson avec eux et ont perdu leur guide : Gregory Walley, qui les emmenait en Pennsylvanie voir un ermite qu'ils considéraient comme leur dernier espoir. Gregory s'est arrêté à l'entrée de l'immense propriété, le groupe n'en ayant pas trouvé l'entrée. En faisant passer sa femme Francesca de l'autre côté du mur il s'est pris la première balle de leurs poursuivants. Il lui a alors demandé de courir et de trouver le vieil Alexander Isaacs qui pourrait seul sauver leur enfant.

De l'autre côté du mur plusieurs crissements de pneus se font entendre, laissant présager de nombreux hommes impliqués dans l'affaire. Les suppliques de Greg ayant fini par convaincre les PJs à s'enfuir à travers les obscurs feuillages, vite suivis par des coups de feu et des bruits cavalcades.

Leur esprit entièrement occupé par la course d'obstacle qu'est leur fuite, ce n'est qu'après un moment d'imprégnation que l'aspect malsain de l'air respiré, des formes et matières rencontrées les frappe. Les arbres à l'écorce caoutchouteuse laissent dans cette forêt suinter un liquide gluant à l'odeur âcre. Plusieurs fois les PJs voient ou croient voir des formes s'éclipser derrière des branchages. Puis Francesca se trouve nez à nez avec une horreur sortie d'on ne sait où. Une sorte d'insecte plus grand qu'elle, se tenant sur ses pattes de derrière et approchant ses pattes griffues de son enfant – jet de SAN 0/1D10. Si son ami(e) revient sur ces pas pour l'aider – jet de SAN 0/1D10 – la créature se retourne vers lui/elle et l'attaque. Il s'agit d'un vagabond dimensionnel, qui n'attaquera pas Francesca et même cherchera par la suite à protéger l'enfant. Il semble cependant troublé par les coups de feu et s'enfuit rapidement (si Francesca n'a pas protégé son ami, il sera cependant « téléporté » avec la créature, voir plus loin).

En poursuivant les deux PJs trouvent un chemin de gravier. Et sur ce chemin des jeunes gens visiblement bouleversés par leur apparition.

1.3 Premiers échanges

La rencontre des deux groupes de PJ se fera donc certainement sous le signe de l'incompréhension et de la précipitation. Chaque groupe possède des informations entièrement contradictoires avec celles de l'autre groupe et cela risque de s'aggraver avec le temps. Ne serait-ce que l'année même dans laquelle ils vivent ou l'existence d'une personne nommé Alexander Isaacs sur le territoire du village.

Laissez les joueurs gérer les premiers mots et gestes échangés à partir des deux intros séparées ci-dessus. Ne les laissez pas aller très loin avant que deux hommes armés n'émergent eux aussi de la forêt. Vêtus de chemises de bûcheron et de jeans ils pointent vers

les PJs des fusils d'assaut. Ils les emmèneront dans la forêt tant bien que mal en les poussant du canon, un PJ qui s'enfuit se fera tirer dessus mais la seule personne qui les intéresse réellement est l'enfant de Francesca.

À ce moment-là deux vagabonds attaquent sans distinction tous les personnages PJs et PNJs, à l'exception de Francesca. Pas de jet de SAN requis mais une bonne empoignade en perspective. Les deux PNJs devraient soit être tués soit téléportés avec elles par les créatures. Les PJs qui se seraient mal débrouillés peuvent aussi être téléportés. Voir « l'alliance » plus loin. Les joueurs seront alors mis de côté quelques minutes.

Les PJs qui s'en sortent se retrouvent alors sur le chemin. Les coups de feu se multiplient dans la forêt ainsi que les cris inhumains des vagabonds. Tant et si bien qu'il est impossible de savoir qui gagne la bataille.

1.4. Quelques précisions pour le MJ

Le pacte entre les villageois et les créatures va en fait beaucoup plus loin qu'un simple pacte de non agression. Il y a 20 ans Leonard Heffert était à la recherche d'un moyen d'échapper à la mafia de Baltimore. Richissime héritier de diverses entreprises de métallurgie c'était aussi le membre actif d'une congrégation évangéliste qui avait regroupé autour de lui une nouvelle communauté religieuse. Il était une sorte de messie parmi ses jeunes qui écoutaient ses prédictions comme on écoute quelqu'un qui vous a sauvé de la noyade. Tous étaient décidés à vivre à l'écart des tentations du monde moderne. Mais restait un problème à régler : Maria, une des jeunes filles de la communauté dont était épris Léonard était la fille d'un chef maffieux. Et celui-ci ne semblait pas prêt à la laisser partir. Il fallait une protection sûre, un moyen de se couper totalement du monde. Mystique et lecteur Leonard avait quelques connaissances sur le mythe, et sur certaines personnes qui auraient passé un pacte avec ses entités. À force de recherche il finit par trouver la personne qu'il lui fallait : un vieil ermite qui vivait dans une forêt entre Pittsburgh et la côte est et qui aurait été un copiste des rouleaux d'Aghun la blanche. Il réussit à convaincre celui-ci, à moitié fou, qu'en concluant un pacte avec certaines entités il était possible de vivre coupé du monde de manière effective. Le vieillard réussit à entrer en contact par un rituel avec Nodens, un dieu extérieur. Le marché permettait au dieu d'avoir un territoire disponible pour ses serviteurs sur la planète et à la communauté d'être protégé par ceux-ci. Le pacte était scellé et la communauté s'installa sur les terres d'Heffert hantées/protégées par les vagabonds.

Le vieillard appelé Alexander Isaacs s'est installé sur les terres de Heffert, mais voulait continuer sa vie d'ermite. Il s'est construit une cabane à l'écart du village et a vécu en autarcie. Aucun des jeunes du village ne l'a jamais vu, aucun chemin ne conduit jusqu'à sa hutte qui est pourtant à moins d'un kilomètre du village. Le vieux a vécu ici 7 ans mais est mort d'une maladie depuis. Le squelette est encore sur le lit, personne n'a cherché à connaître son sort la forêt étant trop bien protégée par les vagabonds. Sa bibliothèque a subi des dommages important dus aux intempéries mais des fragments peuvent être retrouvés sur le sol de la baraque en ruine.

Gregory Walley est originaire des Appalaches. Sa famille vit dans un hameau perdu de l'état du Kentucky. Exception au sein de sa famille, il est le seul à ne pas être atteint par les tares congénitales dont sont frappés la plupart de ses parents, êtres difformes et abrutis. Depuis sa naissance il est considéré comme le futur chef du clan. Il a été élevé pour perpétuer la tradition qui s'éteindra après lui par l'accomplissement de la prophétie. Un jour les entités qui avaient pris contact avec un de ses ancêtres tiendront leur promesse et reviendront en prenant possession du corps d'un Walley. D'après le père de Gregory la prophétie est proche, sûrement la « clef » sera-t-elle son propre petit fils, né en dehors du hameau : James Walley.

Seulement voilà, ce petit fils est né après le départ de Gregory. Gregory a rompu avec sa famille et pire, il a eu ce fils avec une « nègre », Francesca. Le petit fils doit être retrouvé et soumis aux tests qui feront de lui la clef ou non. Gregory est averti par lettre de la venue de son père et a cherché désespérément de l'aide. Comment sauver son fils de la possession ? Ses recherches le mènent à s'intéresser à Heffert et Isaacs et par un ami d'Heffert il obtient la localisation de la communauté. Après s'être réfugié chez un(e) ami(e) à Clumberland, Maryland avec sa femme et son fils, ils se retrouvent tous poursuivis durant leur recherche d'Isaacs. À l'arrivée devant le mur de la communauté Greg est touché par une balle. Il protège la fuite des siens. Mais il n'est pas tué pour autant par le clan Walley. Pendant la suite du scénario il croupit sur place gardé par deux cousins (voir 3.3. Gregory, Walley malgré lui).

2. Trois clans et un couffin

2.1. L'alliance

Le combat entre les vagabonds et les cultistes fait rage. En toute logique les vagabonds dimensionnels auraient dû gagner. Mais certains cultistes avaient prévu le coup. Ils sont armés de poignards dont la matière extraterrestre voire extra dimensionnelle empêche les vagabonds dimensionnels à proximité de se rapprocher. Si on ajoute les mitraillettes, les vagabonds sont en mauvaise posture.

Ils ont donc décidé de ralentir les Walley dans leur progression le temps de mettre les villageois à l'abri dans la grotte. Ces derniers sont encore sous le choc bien sûr, n'ayant jusque-là jamais eu affaire de cette façon aux créatures et n'étant jamais sortis des limites du village. Le contrat de protection des vagabonds sur le village devient en fait plus explicite. Mais seul Leonard est réellement au courant et il tient la communauté pendue à ses lèvres tout comme il y a 20 ans. Tout le monde se terre au fond de la grotte des vagabonds et personne n'ose poser de question... À partir de 15h le premier jour, les Walley essaieront d'entrer dans la grotte en brandissant de concert leurs poignards qui effraient visiblement les vagabonds mais en seront empêchés par un mur de flamme créé par ces derniers à l'entrée de la grotte (0/1D3 points de SAN). Si les PJs reviennent à la grotte après le début du siège ils seront interpellés par un des enfants de la famille Costal, peut-être le frère d'un PJ. Il emmène les PJs dans la grotte par un passage souterrain, par lequel ils pourront ressortir du moment qu'ils sont en compagnie du gamin. Ils seront cependant toujours suivis dans ces cas-là par un vagabond...

Dans le fond de la grotte, qui est constituée d'une sorte de vestibule de 40 m² au plafond très bas et d'une grande salle de 100 m² avec un toit situé à 5 ou 6 m, ils trouveront l'ensemble de la population du village moins 2 morts, des enfants qui ont été surpris par des hommes de Walley. Il y a donc 4 hommes, 5 femmes, une vingtaine de jeunes de 2 à 20 ans et quatre chiens emmenés eux aussi par les vagabonds et qui hurlent à la mort sans discontinuer. Beaucoup de méfiance sera manifestée à propos des PJs étrangers.

Les créatures seront aux petits soins avec eux et toujours plus spécialement avec Francesca. On lui offre un breuvage à l'aspect laiteux et au goût sucré, des baies jaunes et inconnues. Lorsque les PJs qui ont mangé ces baies s'endorment, ils se retrouvent dans les contrées des rêves. Tous dans une petite maison jaune ils sont entourés de milliers de chats, marée féline débordant par les fenêtres de la mesure. Un de ceux-ci vient leur parler : il s'appelle Kin le noir, roi de ce territoire, près de Kadath. Il leur dit que refu-

ser Nodens c'est accepter le gouffre mais que le dieu magnanime leur laissera toujours le choix. Il pousse alors de sa patte sur le sol 6 cailloux de couleur rose et cligne des yeux : « ces cailloux prendront feu dans 3 jours ». Lorsqu'il s'en va disparaissant parmi ses sujets en un tourbillon de fourrure de toutes les couleurs et motifs il lâche une dernière phrase : « Qu'est exactement pour vous la liberté ? » Retour à la Pennsylvanie.

Leonard pourra se laisser convaincre par des PJs persuasifs de dire ce qu'il sait. Il ne dira pas tout cependant mais pourra confirmer la présence d'Alexander sur la propriété à 1 miles au nord du village et le fait qu'il a invoqué lui-même les démons qui les protègent. Les questions devront être posées explicitement par les PJs et un jet de baratin devra être réussi. Le reste du temps il s'occupe de chacun en bon chef de village, efficacement secondé non par sa femme qui reste hébétée dans les bras de sa fille mais par Martha Longroad. Cette dernière, mère d'un des PJs est la seule dans le village à ne pas avoir de mari, il serait mort assassiné avant l'isolation.

Il peut se passer ainsi une journée, les réfugiés étant nourris par les villageois. Si les PJs ne tentent rien en dehors de la grotte lancez-les sur quelques fausses pistes comme des inscriptions détaillant des sacrifices humains, en fait des sacrifices commis par les vagabonds sur des pairs comme ils pourront en être témoins le lendemain, en perdant 0/1D6 points de SAN et en entendant pleurer les femmes et les enfants.

2.2. Le village investit

Les PJs qui se rapprocheraient du village le trouveraient déjà désert à H+30 minutes, H étant 10h30 soit l'heure d'entrée des fuyards dans la propriété et de sortie des jeunes villageois de la grotte. À H+45 minutes les cultistes l'investissent en force. Ils sont encore une dizaine dont deux blessés. Autant dire que les PJs n'ont aucune chance et qu'ils feraient mieux de se cacher. S'ils se font malgré tout attraper, le bébé est perdu pour un moment, sa mère devra continuer l'aventure sans lui dans le but bien sûr de le récupérer. Les PJs seront emmenés pour être exécutés par deux hommes mais devraient pouvoir s'échapper grâce à une attaque des vagabonds.

S'ils sont un peu plus intelligents et ne se font pas remarquer ils pourront observer leurs adversaires. Ces derniers sont des red neck pure souche, habillés comme des cowboys et portant tous au moins une arme mais aussi pour cinq d'entre eux un poignard à la poignée recourbée et argentée dans un étui à la ceinture. Ils fouillent et saccagent les maisons et ne trouvant rien d'intéressant repartent à H + 4 heures sur le chemin en direction de la grotte. Ils laissent les deux blessés et un de leurs hommes sur place, dans la maison des Lawson.

Il sera dur d'entrer dans les maisons sans se faire remarquer par lui, il est cependant aisé de lui tendre un piège et de le maîtriser ainsi que ses deux amis vu leurs piteux états, l'un est griffé au visage et aveugle, le deuxième a de profondes blessures au torse et du mal à respirer.

A partir de là, les PJs villageois vont pouvoir fouiller le passé de leurs parents, du moins ce qu'il en reste dans quelques malles et coffres des greniers. En effet, les cultistes en cherchant des traces d'Alexander ont consulté tous les documents qu'ils ont pu dénicher. Tous gisent la plupart du temps à côté de l'endroit où ils ont été découverts.

Une lettre d'Alexander à Leonard datant de 1984 indique le rituel à utiliser pour lier le village à ce que Leonard appelle un archange, il indique que chacune des maisons du village devra être comprise dans le rituel. Une autre lettre indique la structure de gardiennage qui sera utilisé pour vérifier de l'extérieur que personne ne pénètre dans la propriété, Nodens étant considéré comme la solution du dernier recours : la Park Security Inc. ou PSI est embauchée pour garder le village pendant les cinquante prochaines années, des rondes seront effectuées quotidiennement autour de la propriété et un poste de contrôle installé à 6 km à l'ouest.

Ensuite vienne quelques documents dépendant du background des persos. Faites faire quelques jets de TOC pour les plus planqués de ces documents qui parfois en plusieurs feuillets dispersés se trouvent dans les caves, greniers, coffres forcés mais aussi derrière des lits renversés ou dans la boue à côté d'une fenêtre. Une coupure de journal du 15 mars 1984 montre une photo de Leonard Heffert vingt ans auparavant, n'oubliez pas de jouer sur le fait que les villageois n'ont jusque-là jamais vu de photos. L'article qui va avec parle de la disparition de Leonard 2 mois plus tôt, il est présenté comme l'héritier des industries Heffert, que les fuyards connaissent comme étant une multinationale américaine. Un autre article daté du 20 juin 1984 parle de règlement de comptes maffieux à Baltimore, un homme nommé Giles Longroad aurait été victime de la mafia, un billet épinglé sur le corps : « Heffert on te retrouvera ». Sa femme, enceinte, aurait disparu. Faites ainsi toutes sortes de révélations sur le passé des anciens du village et bien sûr plus spécialement sur les parents des PJs, en utilisant toutes les ressources de leurs backgrounds. Ne donnez cependant pas de réponse directe au pourquoi de l'isolation : il serait dommage de se priver du questionnement des PJs et des manœuvres qu'ils devront faire pour obtenir la vérité de la bouche des anciens.

3. Les faits dans toute leur horreur

Durant cette partie du scénario les cultistes font le siège de la grotte, ils n'en parcourent pas moins la forêt surtout pour revenir à leur véhicule chercher de la nourriture et des munitions. Les PJs devront donc faire attention à ce qui se passe autour d'eux...

3.1. James et le maître du grand gouffre

Francesca remarque deux jours après le début de l'aventure qu'une marque étrange est apparue sur le corps de son fils : une roue de char comme tatouée à l'encre noire. Les vagabonds adoptent une attitude de plus en plus étrange avec elle et son enfant. Un vagabond par exemple se prosterne devant eux plusieurs fois. D'autres chantent leur mélodie grinçante à son passage...

Dans la suite du scénario multipliez les signes de possession de l'enfant, inspirez vous de l'exorciste : ses yeux deviennent blanc et il bave un liquide verdâtre, il torture un insecte ou un animal domestique, retrace du doigt le signe d'une roue de char sur les papiers d'Alexander Isaacs, ... Continuez avec des signes plus ou moins gores suivant le public que vous avez en face de vous. Pour chacune des ces manifestations la mère perdra 0/1D3 points de SAN et les autres PJs 0/1.

3.2. Un cadavre dans la cabane

Tôt ou tard les PJs auront obtenu de Leonard la localisation de la cabane d'Alexander. Les cultistes persuadés que le vieil homme habitait au village ne la chercheront pas mais tenteront simplement de pénétrer dans la grotte qui est le seul endroit de la propriété qui leur semble animé.

La cabane est située dans une clairière à un peu plus d'un kilomètre au nord du village. Elle porte les marques de près de 15 ans d'abandon. Un arbre s'est effondré sur la toiture est a fait éclater le carreau d'une des deux fenêtres. À l'entrée des PJs une nuée de rats s'échappe par cette fenêtre, le plancher et la porte, blessant les PJs qui se trouvent sur leur chemin. Il est possible d'esquiver leur passage, sinon appliquez les règles sur l'attaque de rats avec 5 groupes de 10 rats.

Lorsque la vermine a disparu, un nuage de poussière est balayé à travers la pièce. L'odeur de la mort a eu le temps de disparaître en 13 ans et il ne reste plus d'Alexander que son squelette entièrement nettoyé et quelques lambeaux de vêtement. Sur le sol, maculé de boue, se trouve un exemplaire manuscrit datant du XVIIIe siècle des Chroniques abyssales par

Lord Lawbond. À l'intérieur on pourra trouver divers textes en latin, hébreu et anglais ancien. Le signe de la roue de char se retrouve souvent, ainsi que le nom de Nodens. Une feuille volante est insérée dans le livre, il s'agit d'un plan du village avec le nom des occupants de chaque maison, une note indique : « maquette construite ». Quelqu'un qui lira plus en détail y trouvera toute sorte d'indication sur l'incomplétude de notre monde au sens donné depuis par le mathématicien Gödel, bref des théories tout à fait anachroniques pour l'époque. Les pertes de SAN sont en conséquence : 0/1D3.

Quelques autres ouvrage peuvent être trouvés, tombés de même des étagères : les rouleaux d'Aghun et quelques ouvrages plus ou moins connus des occultistes à piocher dans les listes du livre de règle.

3.3. Gregory, Walley malgré lui

Si les PJs veulent vaincre les cultistes il va leur falloir des armes. Et le plus simple pour ça c'est d'aller à la base des Walley leur piquer leurs propres armes. Mais voilà, les vagabonds suivent les PJs tels des mouches le cul d'une vache... Et ils s'opposeront fermement à ce qu'ils sortent de la propriété.

Il va donc falloir subtiliser un poignard en argent, seule arme valable contre les vagabonds, pour les éloigner du groupe et pouvoir passer le mur. Pour cela le mieux est de trouver un cultiste seul dans la forêt et de lui tendre une embuscade, récupérant par la même une autre arme, normalement un pistolet (1D6) à moins que chanceux ils puissent avoir un fusil d'assaut (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales).

Arrivé près du parking des Walley à l'endroit où les fuyards ont pénétré dans la propriété juste derrière le mur les PJs pourront observer Gregory menotté en train de prendre un repas. Il est gardé par deux hommes, à proximité de la route. Le van et les deux voitures des cultistes sont garés en triangle. La voiture de Greg un peu plus loin est restée à sa place, sur le bord de la route. La route en l'occurrence est déserte, rien ne laisse indiquer que qui que ce soit d'autre y soit passé ces derniers jours.

Laissez les PJs organiser un plan d'évasion pour Gregory et laissez ce plan se réaliser sans (trop) d'accrocs. Les cultistes au moment où ils seront attaqués n'auront sur eux qu'un pistolet. Des armes se trouveront dans un des vans : 3 AK-47 (2D6+1, 2 attaques par round ou rafales) et une mitraillette Igram MAC-11 (1D8, 3 attaques par round ou rafales). Une fois libéré, Gregory peut leur expliquer sa version de l'histoire.

4. Derniers instants du village

Sur la fin du scénario la possession de James devient critique : la peau de l'enfant se fripe comme celle d'un vieillard, une voix caverneuse parle par sa bouche, ses membres se disloquent pour prendre des positions surnaturelles, ... Les pertes de SAN seront alors de 0/1D6 pour tout le monde (cumulable sur décision du MJ).

4.1. Travail de cultiste

Calculez les cultistes restant en sachant qu'un est mort tué par les vagabonds, deux autres grièvement blessés sont gardés par un quatrième au village et deux surveillent Gregory. Ils étaient douze au départ donc si les PJs se sont bien débrouillés et en ont éliminé un entre-temps par embuscade il ne devrait en rester que cinq. Ces cinq-là sont toujours devant la grotte, armés et vigilants. Même avec les armes il faudra donc jouer serré. À noter qu'une confrontation Walley père et fils est possible à ce moment-là.

Une autre des idées des PJs pourra être d'aller vérifier ce qu'il est advenu des gardiens de la PSI. Sur la route en direction des locaux ils pourront trouver l'épave d'une jeep de la société. Attaqué à la mitraillette l'occupant est toujours sur le siège du conducteur, mort depuis X jours. Dans les locaux même constat : un mort, papiers sens dessus dessous.

Peu d'informations intéressantes peuvent être découvertes. Les employés de la société s'appelaient Lloyd Geney, 38 ans et Nathy Morvan, 54 ans, ils travaillaient ici depuis respectivement 10 et 2 ans. Ils étaient mariés. Le client réel est Charles Heffert, en fait un frère de Leonard qui est complice de l'isolation.

4.2. Les isolés retrouvés

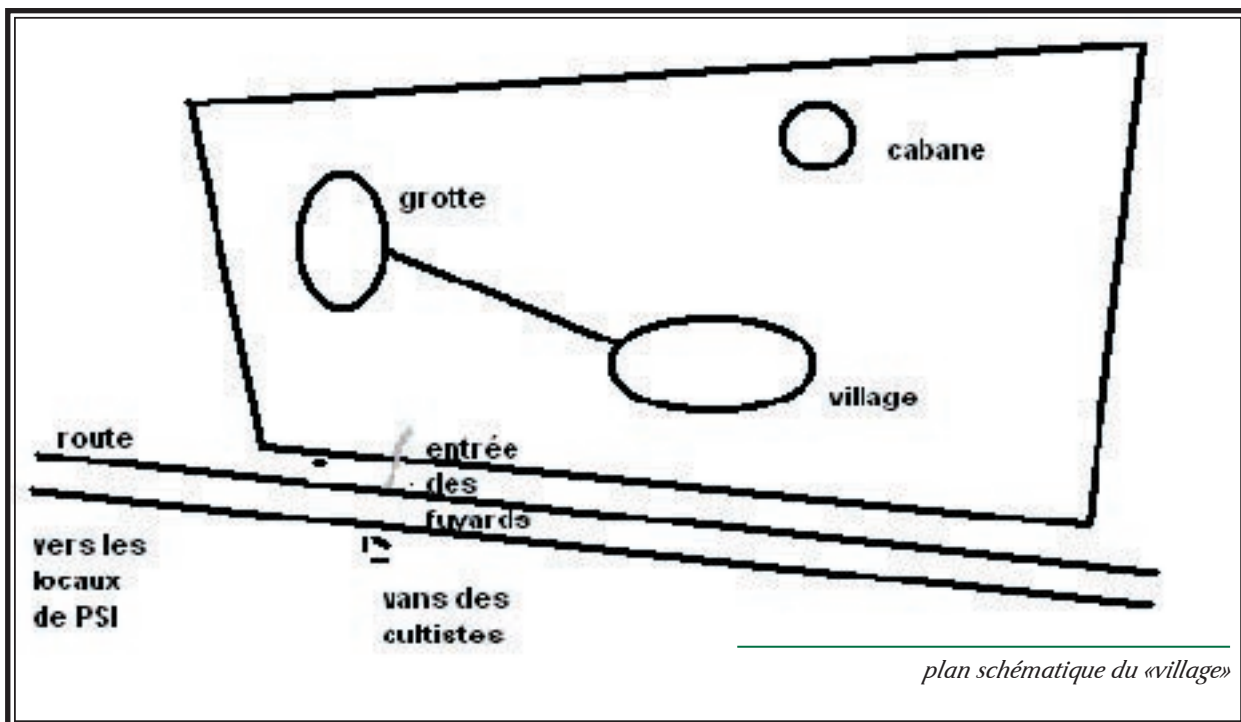
La clef de l'histoire est en fait la rencontre avec Kin le noir. Les 6 cailloux correspondent aux 6 bâtiments du village. Et leur utilisation pour incendier les maisons est un choix que leur laisse Nodens : continuer le rêve de leurs parents avec le dieu pour maître et protecteur ou détruire ce rêve et retrouver cette liberté « abyssale » qu'est celle du dehors. Bien sûr le cadre de fond est celui d'une tragédie : d'un côté cet enfant qui se meurt au fur et à mesure des manifestations abjectes de sa possession et de l'autre ce village qui explose et dont les membres lobotomisés pleurent leur sécurité perdue.

Les obstacles à la réalisation du rituel peuvent venir des cultistes s'ils ne sont pas tous mis hors d'état de nuire mais aussi des villageois et notamment du couple Navis, sans enfant et si attaché au village qu'ils seraient prêts à tuer ou se sacrifier dans les flammes

pour le sauver. Leonard laissera faire, abattu et sera incapable d'aucune réaction quelle qu'elle soit.

Si d'aventure les PJs n'arrivaient pas à disposer les cailloux à temps ou refusaient de le faire, l'apparition de Nodens se ferait en même temps que leur ignition. James transformé en d'atroces douleurs en un vieillard, devenu incarnation de Nodens sur terre, lancerait son appel au contrôle du village d'une voix d'outre-tombe. Puis des maigres bêtes de la nuit apparaîtraient, obscurcissant le ciel de leur nombre. Enfin les vagabonds obligerait les hommes à s'agenouiller devant leur nouveau maître avant de leur donner les armes des cultistes. Les villageois sont maintenant des soldats de Nodens et l'événement touchera bien plus que le village... (perte de point de SAN autour de 1D10 ou 1D20...)

Sinon les maisons brûlent et la consternation se lit sur le visage de beaucoup de villageois. Tous savent à quel point la vie sera différente ensuite, mais sera-t-elle pire ?



PNJs

Leonard Heffert

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 15 POU 11
DEX 8 APP 16 EDU 17 SAN 55 PV 12

Bonus aux dommages : 0

Armes : Coups de poing 30 %

Gregory Walley père

FOR 14 CON 12 TAI 16 INT 14 POU 17
DEX 11 APP 7 EDU 9 SAN 85 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poing 50 %, AK47 (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales)

Gregory Walley fils

FOR 13 CON 13 TAI 16 INT 15 POU 15
DEX 11 APP 16 EDU 16 SAN 75 PV 14

Bonus aux dommages : 0

Armes : Coups de poing 40 %

Compétences : Mythe de Cthulhu 10 %, Sauter 50 %, Se cacher 30 %

Les hommes de main

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 9 POU 11
DEX 12 APP 11 EDU 8 SAN 55 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poing 50 %, arme à feu 45 % : pistolet (1D6) ou AK47 (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales) ou mitraillette (1D8, 3 tirs par round ou rafales), poignard dimensionnel 30 % (1D4 points de dommage)

Les villageois

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 11
DEX 8 APP 12 EDU 11 SAN 55 PV 12

Bonus aux dommages : 0

Les caractéristiques de Nodens, des vagabonds dimensionnels de des maigres bêtes de la nuit peuvent être trouvées dans le livre de base de l'appel de Cthulhu



La Course des Sables Rouges

par Pierre MAUGER

Ce scénario a été écrit suite à l'appel à contribution de Didier COTEL et de son équipe, et en faveur du TELETHON dans le cadre de l'événement « LE DON DES DRAGONS » à Strasbourg le 4 ou le 5 décembre 2004. J'espère qu'il améliorera l'image du JdR auprès du grand public et qu'il incitera les rôlistes et le public à donner pour faire avancer la recherche.

Malgré la disparition de l'éditeur Multisim, je travaille ainsi que d'autres rédacteurs, à faire vivre et évoluer la gamme Dark Earth, la faire découvrir et la faire jouer. Si notre travail pour le maintenir « vivant » vous intéresse, lisez l'écho de l'obscur ! <http://echobscur.free.fr/>

81

Préparation du scénario

Archétypes utilisés :

le Docte p. 41, le Maître d'Armes p. 46, l'Anté-
quaire p. 39, l'Explorateur p. 43, le Trafiquant p. 53.
N'utilisez que les archétypes « voie de l'homme » ;
les autres voies (shankr/runka/gaïa) ne seront pas ex-
pliquées. Le PJ N°6 est optionnel, c'est le Pilote p. 49
(ce joueur devra déjà connaître Dark Earth et cacher
sa nature Sombre-fils aux autres PJs...

Notez les caractéristiques des armes et du maté-
riel (le badge de radiation de l'anté-
quaire est p. 127) et faites ces modifications : remplacez le traîneau du
trafiquant par 125 lux, changez les compétences de
pilote (percevent/caravelle/traîneau/char à voile)
du pilote, du trafiquant, du maître d'armes et de l'ex-
plorateur par pilotage de véhicules terrestres à va-
peur en gardant les mêmes valeurs. Changez les com-
pétences de l'explorateur : voulupe/mers/glaces par
hyène à 3, et montagne par déserts à 3. Pour le pilote
barrez glaces/mers pour mettre désert, montagnes et
marais à 3. Changez le traîneau par 125 lux en plus et

le foudre par un parachute ascensionnel : décollage
tracté ou par fort vent (cf. la vapeur p. 37).

Conseils de masterisation

Le MJ passera un peu de temps avec chaque joueur
pour lui fournir son historique, lui décrire son maté-
riel, ses armes et répondre à ses questions. Chaque
joueur se choisira un nom, une qualité et un défaut
qui s'ajouteront à leur historique (cf. ci-dessous les ca-
dres à découper et à donner aux joueurs). Les joueurs
les noteront sur un carton bien mis en évidence sur
la table. Cela permettra aux joueurs/mj/spectateurs
de tout de suite repérer qui joue quoi et d'apprécier
le roleplay du joueur. Ex : un PJ notera « ZERTY l'An-
téquaire, futé mais avare ».

**Pour le scénario passez autant de temps à
jouer la préparation que la course elle-même.**

Première Partie Préparation de la Course

Ce que le MJ doit savoir

« Le pauvre Omar a des problèmes. Les voyageurs qui viennent de Sparta empruntent le chemin qui relie le désert à Okahen mais ce passage entouré de deux côtés par la jungle noire est surnommé depuis peu « Sable rouge ». En effet des marcheurs se font régulièrement attaquer par des maraudeurs ou des adaptés originaires de la forêt. Omar s'inquiète des attaques de plus en plus fréquentes de voyageurs en provenance des terres. Des marcheurs envoyés par Traoul Lubumba ont remarqué la lente avancée de la forêt sur les bords de « Sable rouge ». Conseillé par Erdred, un prôneur proche d'Izmir, Omar a organisé une course qui lui permettra de s'assurer des moyens de communication sûrs vers Sparta et le reste de Solaria, pense-t-il... Douleur lui en laissera-t-il le temps ? » (Extrait de la gazette #1)

Amorce de l'aventure

Les PJs sont côte à côte en train d'écouter une annonce faite à l'assemblée du stallite par Erdred, un prôneur proche d'Izmir : « Ecoutez tous, une formidable course est organisée à Okahen. Omar le sage récompensera les meilleurs airgonautes et les meilleurs pilotes de locomotive, d'un prix de 400 lux chacun ! Les constructeurs des deux meilleurs véhicules seront aussi récompensés et invités à reproduire l'exploit dans les meilleurs ateliers de Portail. La course se déroulera sur la route qui relie Okahen la prospère à Sparta. Vous pouvez dès maintenant vous inscrire à Portail ou à Okahen même. »... Départ dans 5 jours !!!

CHAPITRE 1 : TROUVER LA MACHINE

Nul doute que les PJs seront tentés mais aucun n'a ou ne pourra se payer de machine ! C'est alors qu'ils entendent un marcheur (le PJ N°6) héler la foule... « Moi je peux fournir une machine pour aller à Sparta, si des courageux veulent m'accompagner dans l'obscur ! ».

Quand il est arrivé de l'obscur, le PJ N°6 a remarqué à 20 km au sud d'Okahen un bosquet d'arbres fossilisés, noircis et torturés. En le fouillant, il a trouvé une épave de locomobile coincée entre deux roches et recouverte de lichens (habitée par deux adaptés elle est à présent désertée, cf. le scénario backstab « un lux de précaution »). C'est là qu'il se propose d'emmener les PJs pour voir si l'on peut réparer la machine qu'il a trouvée. Soignez cette première sortie dans l'obscur en précisant l'étrange sentiment qui s'empare des PJs lorsqu'ils quittent le stallite pour suivre le PJ N°6 dans l'obscur mystérieux et hostile...

Les PJs qui l'accompagneront devront voyager une demi-journée dans l'Obscur avant de trouver le site recherché, les plaines arides entourant Okahen dans cette zone ont une hostilité de -5 (vents : -1, faim : -1, soif : -2, obscurité : -1) faites un jet de survie par demi-journée.

Le bosquet d'arbre est dangereux car il y a d'anciens pièges laissés par les adaptés pour protéger le fracas sont encore actifs ! Le PJ de tête doit réussir un jet de Sens + Percevoir SR5. S'il rate il tombe dans le piège (dommages 4) s'il rate un jet d'Agilité + Esquiver SR4. Désamorcer le piège nécessite un jet de Survie ou de Techniques (au choix) + Bois. Après ce piège le PJ doit réussir un jet de Survie+pistage SR3 pour trouver l'ancienne piste menant au fracas. En cas d'échec (ou si un PJ est assez fou pour fouiller le bosquet) le groupe tombera sur un autre piège (dommages 8 cette fois) avant de trouver la machine abandonnée !

CHAPITRE 2 : EXPLORATION DE LA MACHINE

La machine est dans un sale état, entièrement recouverte d'une sorte de lierre et de mousse, les PJs peuvent accéder à l'intérieur par le toit. A l'intérieur il n'y a rien sinon de vieux bouts d'os et des traces de feu sur le métal (restes de repas), si l'on s'enfonce vers la gauche on accède aux commandes toutes détruites. Si l'on va vers la droite on trouvera un grand espace (c'est le tendeur vide, le charbon ayant été entièrement consommé depuis longtemps).

Mais au fond du tendeur, accrochée au plafond, une arakanale (cf. p.185) surveille ses 6 larves ! Les deux premiers PJs doivent réussir un jet de Sens+Percevoir en opposition contre les 8 dés en camoufler de l'arakanale (et rajoutez 1 dé car elle est au plafond) pour la repérer. Sinon laissez les PJs entrevoir les larves au fond du tender... Rejouez « Alien », les PJs verront une larve commencer à éclore, une patte rompant sa coque blanche et gluante...

Puis l'un des deux PJs sentira alors le souffle glacé de l'arakanale au dessus de lui (pouvoir engourdissement lancez 5 dés contre la résistance du PJ en seuil de difficulté, ce qui donnera en cas de réussite un malus de 2 dés aux actions physiques du PJ, qui sera glacé pendant 10 passes). En levant la tête les deux PJs la verront ! Faites-leur faire un jet de Trempe+Surmonter contre ses 9 dés en impressionner (la marge d'échec réduit le potentiel de combat du prochaine tour ou les fera fuir le prochain tour s'il devient négatif). Rendez ce combat épique, les PJs pouvant se relayer deux par deux pour terrasser l'arakanale acculée au fond de son antre, sautant de cloison en cloison. L'usage de grenade ou d'arme de jet est soumis à un malus de 1 dés pour les PJs situés derrière les combattants en première ligne.

Profitant de la confusion à la première passe elle utilise le pouvoir shankr poison (initiative 4 dés, test du pouvoir réussi ou non) se défendant de deux attaques avec 6 dés pour chaque. Si son pouvoir réussi, sa peau se mettra à suinter bruyamment d'un liquide noir et visqueux. Son Venin est identique à celui du momba quadrillé (cf. p101) : Résistance + Contrôler contre la virulence de 3 points de dégâts la première passe, puis 2 la suivante, puis 1 la troisième ; si les succès en résistance dépassent la virulence les effets du poison cessent avant la fin des 3 passes ! Si ce pouvoir réussit : ces dégâts se rajouteront indépendamment à chaque blessure !

Ensuite, pour le combat alternez les stratégies de tour 1 puis 2, 3 ou 4 en cas de blessures :

1) Elle utilise ses griffes (initiative de 2, deux attaques à 3 dés et deux défenses à 3 dés, chaque attaque a +6 aux dégâts). S'il elle réussit cf. 2/3 au prochain tour, sinon 1) de nouveau. En cas de troisième attaque elle peut esquiver à 5 dés.

2) En cas de blessure à la première attaque, le prochain tour elle mordra le PJ qu'elle a agrippé (avec une initiative de 4, elle mord une fois à 4 dés et fait deux défenses à 3 dés). En cas de troisième attaque elle peut esquiver à 3 dés. Si elle réussit sa morsure, elle a 1 chance sur 2 de contaminer au niveau 3 le PJ (sauf le N°6 immunisé). Alors vous jouerez sa transformation progressive en une semaine, jusqu'à la fin de la course où le PJ deviendra un monstre (cf. p. 111 pour les effets à appliquer). La morsure réussie ou non, elle relâche le PJ et revient au prochain tour à la stratégie 1).

3) En cas de blessure à la deuxième attaque, elle irradie de lumière noire et utilise son pouvoir drain (années) : avec 5 dés contre l'Energie du PJ agrippé. S'il rate, son maximum d'Energie sera réduit de 1 pt +1 par marge d'échec (à 0 le PJ est contaminé au niveau 3). Le drain réussit ou non, elle relâchera ensuite le PJ et reviendra au prochain tour à la stratégie 1).

4) A chaque fois qu'elle sera blessée en corps à corps elle utilisera son pouvoir plaie purulente (5 dés contre la résistance du PJ). L'acidité de son crachat fera perdre 8 points de vie au PJ concerné (qui a le droit à un jet de résistance). A chaque tour pendant 10 passes il fera un test de Hargne + Supporter ou bien il subira -2 dés en plus des autres malus de blessure... L'arakanale a 8 dés en résistance (et 5 en contrôler). A sa résistance s'ajoute sa protection complète en chitine de 3 points. Dès qu'elle aura perdu 10 points de vie, elle tentera de s'enfuir à chaque tour avec une esquive à 7 dés (moins ses malus de blessure). La fuite réussira si les attaques des PJs sont toutes inférieures à l'esquive et ne la blessent donc pas.

Le but de ce combat est d'inciter les PJs à combattre l'arakanale en se relayant... Ainsi ils pourront s'entraider durant le combat. Dès qu'un PJ est touché, proposez lui d'utiliser son énergie (sans la descendre en dessous de 1 pt) pour améliorer son jet de résistance et n'oubliez pas de leur rajouter les dés de leurs protections. Incitez les PJs à reculer pour laisser d'autres combattre à leur place ! Dès qu'un PJ est blessé il peut être traîné loin du combat pour être soigné en urgence (Survie + premiers soins si on a une trousse de premiers soins sinon la compétence premiers soins toute seule, les 6 rendent 1 pt de blessure aussitôt). La blessure ne s'aggraverà pas si le nom-

bre de réussites est égal au nombre de points de vie perdus. Comme aucun PJ n'a de trousse de soins ou de compétence premiers soins, autorisez l'usage des points d'énergie pour essayer de soigner leurs amis et remplacer cette compétence.

Les PJs survivants qui iront à Portail/Okahen pourront se faire soigner, considérez qu'ils regagnent alors automatiquement 1D6 points par blessure mais faites payer 1 lux pour chaque point guéri (le prix est triplé pour faire venir le soigneur sur place si le PJ est intransportable). S'ils ne pensent pas à aller se faire soigner, les PJs regagneront de toute façon le total de leur Résistance + Régénérer en points de vie au bout de la semaine de préparation avant la course.

CHAPITRE 3 : UNE SEMAINE DE PRÉPARATION AVANT LA COURSE

Pour réparer la machine les PJs ne peuvent pas se contenter de rester sur place ! Ils devront aller chercher des pièces de rechange, financer et préparer l'expédition, acheter des vivres à Okahen et du carburant à Portail... Tout cela va demander de l'organisation. Notez les tâches sur une feuille et demandez à chaque PJ de se les répartir pour chaque jour :

- 1) Collecter des fonds et répartir le budget de l'expédition entre les tâches ci dessous
- 2) Diagnostiquer la machine et établir le plan des réparations
- 3) Acheter des pièces détachées et améliorer la vitesse de la machine
- 4) Réparer la machine, et éventuellement, la tester et l'améliorer...
- 5) Trouver des cartes et se renseigner sur le trajet
- 6) Préparer le voyage, choisir le meilleur itinéraire, estimer la durée, les besoins...
- 7) Inventorier et acheter le matériel de survie, les vivres, l'huile, l'eau et le charbon...

Tous ces éléments sont liés et les PJs ont intérêt à bien s'entendre car selon les trajets il faudra prévoir certains équipements... Faites jouer la semaine aux PJs, jour par jour. Chaque jour, passez rapidement d'un joueur à l'autre pour qu'ils ne s'ennuient pas. Distinguez bien ceux qui vont à Portail, ceux qui vont à Okahen, et ceux qui bivouaquent près de la machine dans l'obscur... Essayer de ne pas perdre de temps sur cette partie du scénario (pas trop d'obstacles, de descriptions ou de long roleplay : un ou deux jets de dés par joueur par demi-journée). C'est l'occasion pour les PJs de bien préparer leur voyage, laissez-les faire !

Depuis l'épave du fracas dans l'obscur, aller à Okahen ou à Portail prend une demi-journée. Les PJs n'ont que 7 jours devant eux (et décomptez les demi-journées de voyage). Logiquement, les PJs devraient penser à limiter leurs allées et venues qui font perdre une demi-journée à chaque fois !!! Ne faites pas de jets de survie pour les trajets, limitez-vous à l'essentiel : une action par PJ chaque matin et chaque après-midi. Donnez 1 pt d'énergie aux PJs en ayant perdu, pour toute nuit passée à Okahen ou à Portail sans beuverie !

Collecter les fonds (action possible sur toute la semaine)

Le PJ en charge du budget devra le répartir entre tous les PJs et veiller à accroître les finances ! Voici les différentes solutions qui s'ouvrent aux PJs pour financer l'expédition :

1) Les PJs devraient mettre en commun tous leurs lux. S'ils donnent tous au moins 200 lux, ils auront déjà plus de 1000 lux pour organiser leur expédition !

2) Le lichen poussant sur la loco est rare et a beaucoup de valeur et pourrait être revendu (Survie + végétaux SR5 pour s'en apercevoir et le cueillir : 1000 lux par succès) !!!

3) Un PJ peut tenter de cambrioler un riche bâtisseur (dans ce cas faites plusieurs jets de Mouvement + grimper ou Agilité + camoufler ou Communication + baratin pour accéder à la demeure, puis Sens + chercher pour trouver 500 lux par succès, puis Sens + percevoir pour éviter les gardes, avec une fuite en Mouvement + sprinter ou Agilité + sauter...)

4) Chaque PJ peut « taxer » ses contacts et ses amis, sa famille, trouver des sponsors ... Il doit passer une demi-journée puis peut faire l'un de ces tests : Prestance + influencer, Prestance + séduire, Communication + éloquence, Communication + baratin, Communication + marchander, Erudition + coutumes marcheurs. Chaque PJ ne peut faire qu'une seule fois un test (et donc passer 6 demi-journées à collecter des sous au maximum) chaque réussite lui donne 100 lux.

5) Les PJs peuvent aussi revendre leur propre matériel ou leurs objets...

6) Le PJ travaille honnêtement ou trouve toute autre solution (jouer dans des tripots etc.) ! Selon ce qu'ils inventeront attribuez de 0 à 500 lux par réussite.

Diagnostiquer et organiser la réparation de la machine

Pour réparer la machine il faut procéder en quatre étapes : d'abord la diagnostiquer, choisir ensuite ce qui va être réparé, aller chercher les pièces détachées, réparer, tester la machine et l'améliorer éventuellement. Il faut à chaque étape une trousse à outils (si non +1SR aux tests). Faites dessiner la locomobile, noter ses caractéristiques, son autonomie et créer sa fiche par les PJs... en faisant ainsi en sorte que tous soient occupés quand vous faites des apartés. Un PJ qui rate un test perdra donc son temps mais pourra recommencer le test avec un SR qui baissera de 1 point à chaque nouvelle tentative. Attention ils n'ont que 7 jours !!! Pour chaque PJ supplémentaire aidant le PJ qui fait l'action retirez 1 au SR du test à effectuer.

1) Le premier test concerne le diagnostic (durée une demi-journée par essai et SR2). Au vu du diagnostic les PJs devraient avoir le moral assez bas... Le diagnostic est le suivant : la locomobile est sans lumière, le poste de pilotage est détruit, la chaudière, de taille moyenne est déficiente (30km/h, il faut la garder ou la changer), le châssis est très abîmé et sans suspension (10 points de structure = points de vie de la machine), le tendeur fait 9m3 (pour la course il faut rajouter 1 ou 2 remorques de carburant car là on ne pourrait faire que 140 km avec l'eau et 256 km avec le charbon), moins grave, le blindage est foutu (protection 0), les roues et essieux sont d'anciens modèles.

2) Le second test concerne le plan d'action pour bien retaper la machine (durée une demi-journée de réflexion et de calculs avec SR4). Pour refléter l'expertise des PJs, en fonction du résultat du test, aidez les PJs en leur précisant ce qu'ils doivent absolument faire :

- remplacer la chaudière,
- réparer le châssis avec de nouveaux amortisseurs pour renforcer la structure (le blindage, les armes, les améliorations sur les roues tout cela est ensuite optionnel)

- acheter une ou deux remorques qui se rajouteront au tendeur (pour augmenter le potentiel de transport d'eau/de charbon car l'autonomie n'est que de 140 / 256 km)

- réparer l'éclairage (qui doit être au moins de niveau 2 sinon -1 en piloter)

- réparer les instruments de pilotage (sinon -1 en piloter).

Ensuite le PJ qui a diagnostiqué et établi la solution devra envoyer ses compagnons ou partir lui-même chercher les pièces qu'il veut changer et les ramener...

Acheter des pièces détachées et les ramener...

Les PJs devront donc aller à Portail et négocier les pièces à acheter. Noyez-les sous les tonnes d'options possibles, stressez-les avec leur budget serré... que leurs choix se fassent dans la douleur ou l'incertitude !!! Pour tous ces prix le PJ peut faire des jets de marchandage SR4, chaque réussite ou échec fera évoluer le prix de 10%.

Ramener ces pièces sera long et difficile (tests de Force + forcer et Résistance + endurer sur une journée au lieu d'une demi journée de voyage, à moins de payer un transporteur qui coûtera 100 lux et le fera en une demi-journée. Voici les éléments à acheter (conseillez vos joueurs en fonction de leurs réussites

dans les deux tests en diagnostic et plan de réparation) :

a) La chaudière : elle est déterminante pour la vitesse de la locomobile, les PJs ne peuvent espérer gagner la course avec une chaudière leur permettant d'aller seulement à 20 km/h ! Acheter une grande coûtera 3000 lux (elle ira à 50km/h et une moyenne coûtera 1000 lux mais elle n'ira qu'à 40 km/h !!!)

b) Réparer le châssis : 1500 lux (grand châssis, obligatoire pour une grande chaudière) ou bricolage à 1000 lux (le châssis reste alors un châssis moyen) (30 points ou 20 points de structure pour le moyen au lieu des 10 actuels...)

c) Le poste de pilotage doit être réparé pour 250 lux (pour 500 lux vous avez +1 dé en piloter) si les PJs ne le font pas ils devront retirer 1 dé aux tests de piloter.

d) L'éclairage : Niveau 1 = 100 lux, Niveau 2 = 250 lux, Niveau 3 = 500 lux.

e) Une suspension « mauvaise » (sangles) 100/300 lux selon la taille du châssis, ou « bonne » (ressorts) 300/1000 lux selon le châssis (avec une suspension mauvaise la machine perd 1 point de structure par jour ou 2 points si il n'y en a pas).

f) Acheter du charbon et de l'eau pour augmenter l'autonomie (jours de voyage).

Voici des éléments optionnels s'il leur reste des lux...

g) Rajouter une ou deux remorques au tendeur pour augmenter la capacité de transport en eau et charbon : 250 lux pour une remorque moyenne (9m3) et 500 lux pour grande remorque (24m3). Avec une chaudière moyenne, il vaut mieux prendre des remorques moyennes, en effet le poids de chaque grande remorque fait perdre 5 km/h si l'on n'a pas de grande chaudière.

h) Acheter un condenseur à 1000 lux est très utile (ne le dites pas mais cela est indispensable pour passer par le trajet N°1) car il réduit la consommation d'eau d'un quart, mais précisez aussi aux PJs qu'il réduit aussi la vitesse globale de la machine de 10%. L'eau est très importante rappelez-le aux PJs...

i) Le blindage peut être renforcé pour devenir léger (pr2) 300/500 lux (selon la taille du châssis) ou moyen (pr3) 500/1000 lux (selon la taille du châssis)

j) Changer les roues et les essieux (300 lux) fait gagner aux PJs +5 km/h

k) Mettre des chenilles ou bien des patins sur les roues (300 lux) pour garantir la stabilité en terrain meuble (option cumulable avec la précédente).

l) Acheter de l'armement lourd (cf. p102): canon à vapeur : 1500 lux, lance-flammes 1200 lux (90 la recharge), mitraille 600 lux, harpon (idem arbalète p101) 120 lux, chasse-urikan 60/100 lux selon le châssis (5 km/h = 1 point de dégât)

m) Acheter une tourelle de combat et de guet pour 2000 lux (permettant de tirer à 360° sinon l'arme reste fixée vers l'avant, l'arrière ou un côté au choix...)

n) Expérimenter les roulements de magnite... cf. ci-dessous.

Les roulements de magnite : un peu de roleplay !!

Un PJ pourra entendre cette histoire à Portail: « Trois inventeurs de la Roke – Algia, Mélisse et Myrs – ont mis au point un « roulement » qui permet d'accroître la vitesse des véhicules terrestres à roues. Une vieille locomotive équipée de ces roulements devient un vrai bolide ! Mais inutile de s'emballer, l'invention est encore fragile ! » (Extrait de la gazette #2, p. 4)

Algia s'est disputée avec Mélisse et a rejoint Portail. Les roulements à billes magnétisés qu'elle peut proposer aux PJs minimisent les frottements entre l'essieu et la jante. Ils se présentent sous forme de sphères de métal contenant la fameuse pierre de Magna. Il faut adapter les roues aux roulements mais une fois l'opération effectuée, la vitesse du véhicule est augmentée de 10Km/h en moyenne. Hélas, les roulements sont encore fragiles (panne : 1 chance sur 6 tous les 50 km de piste, tous les 10 km en dehors). En cas de problème, il faut changer toute la roue voir les deux pour éviter un déséquilibre. Prix de 3 essieux : 4500 lux.

Les tarifs d'Algia sont trop chers, mais elle peut les « prêter » aux joueurs à une condition... (Aux PJs de la trouver, ce sera par exemple sponsoriser la locomobile et faire la publicité de ses roulements... Un PJ devra passer le reste du temps à Okahen à crier partout qu'ils vont gagner grâce à ce système !!! Et dans tous les cas elle récupérera ses roulements !!!).

Réparer et améliorer la machine (action possible dès qu'on a les pièces détachées)

Une fois que les PJs auront les pièces, la réparation pourra commencer. Elle-même prendra une journée entière au minimum (test SR6), en cas d'échec la réparation se poursuit un jour supplémentaire (avec le SR-1) et ainsi de suite jusqu'à réparation.

Une fois réparée, on peut tester la machine et l'améliorer (test SR4). Cette phase est optionnelle mais si elle est réalisée, chaque réussite augmentera la vitesse de 1 km/h.

Trouver une ou plusieurs cartes (action possible toute la semaine)

Le PJ doit retourner à Okahen ou à Portail et prendre contact avec les marcheurs (Erudition + coutumes marcheurs) et marchander avec eux pour obte-

nir des cartes. Jouez cette partie en court roleplay, si le PJ se débrouille mal il devra l'acheter au prix fort (100 lux +ou- 10 lux par échec ou réussite au test de marchandage SR4) ! S'il se débrouille bien, testez sa serviabilité... Il devra chasser 5 rats d'une habitation (p207) ou dresser un cerbère rebelle (Trempe + résister, p208 attention à la morsure !). On peut aussi obtenir le droit de la recopier contre une soirée de beuverie à l'œil (coût 1D6x10 lux) !

Etudier et choisir le bon itinéraire... (Actions possibles dès qu'on a une carte)

Pour chaque carte gagnée (découpez et donnez aux PJs un trajet ci-dessous) et laissez ensuite les PJs discuter des itinéraires. S'ils se renseignent ils verront que les trois itinéraires vont être tous tentés, chaque concurrent jurant que c'est de la folie de prendre les autres ! L'un mène droit à la panne sèche, l'autre à l'immobilisation dans la jungle, et le dernier est le trajet le plus improbable, zigzaguant le long du marais et passant dans le chaos, le tout dans un gigantesque détour...

TRAJET N°1 :

TRAVERSER LE DESERT PROFOND ET LES RUINES

Description : 800 km de désert avec de rares ruines. Il faut aller toujours tout droit vers l'Est à travers le Désert, pour arriver à Sparta. C'est en théorie le plus court chemin jusqu'à Sparta. Prévoir au moins 40 m3 d'eau et 6,25 m3 de charbon. Avec la chaleur et le sable la locomobile aura une vitesse moyenne égale à sa vitesse maximale divisée par 5. **Bourbiers et inconvénients :** Le désert est brûlant puis glacial, les sables mouvants, les tempêtes de sable, les dunes, les ruines gênent la progression et des adaptés agressifs y vivent. Traverser le désert est suicidaire car il est très difficile de s'y approvisionner et de s'orienter.

Avantages : le trajet, si on survit sans se perdre, est le plus court et le plus direct. Equipement conseillé : avoir un condenseur, des chenilles, et plein d'eau !

TRAJET N°2 :

LONGER LES MARAIS ET TRAVERSER LE CHAOS

Description : 1200 km de marais puis 400 km de chaos. Le circuit consiste à partir vers le Nord-Ouest pour contourner le désert, c'est un très long détour qui fait longer et traverser de nombreux marais avant de plonger vers le sud à travers un grand territoire rocailleux et accidenté menant jusqu'au Nord de Sparta. Pour les 1600 km il faut au moins 80 m3 d'eau et 12,50 m3 de charbon. Par estimation cela correspondra plutôt à 6 jours de voyage (au lieu de 30 jours à pied !). Avec la vase et les failles du chaos la vitesse moyenne est la vitesse maximale divisée par 2.

Bourbiers et inconvénients : les marais sont traîtres : on peut s'y enliser ou s'y perdre et des adaptés y vivent, le chaos peut abîmer la machine et est fréquenté par des monstres et il y a souvent des tempêtes... Ce chemin est surtout le plus long et ne peut pas accepter de retard.

Avantages : on peut collecter 1000 litres d'eau par heure de pause (remplissant ainsi 1m3) sur les deux tiers du par-

cours. Equipement conseillé : des patins, du blindage, du charbon !

TRAJET N°3 :

LONGER LA COTE ET TRAVERSER LA JUNGLE

Description : 1200 km de tout-terrains avec la moitié de jungle et une grosse morte zone. Le trajet est très varié, mer, marais, déserts, montagne, ruines, mais surtout beaucoup de jungle... Les chemins comme les dangers sont imprévisibles, mais le chemin est balisé et facile à suivre, car en suivant la côte on arrivera à coup sûr à destination. Il faut prévoir au moins 60 m3 d'eau et 9,375 m3 de charbon. Si le passage est possible, par estimation cela correspondra plutôt à 5 jours de voyage (25 jours à pieds !), avec la jungle et les détours, la vitesse moyenne est la vitesse maximale divisée par 3.

Bourbiers et inconvénients : tous les dangers sont là, c'est long, tortueux, risqué, et incertain car la jungle peut même avoir trop poussé, rendant ce trajet impossible ! Et pour finir il faut traverser la morte zone d'une jungle ténébreuse avant d'arriver à Sparta.

Avantages : Le chemin est facile à suivre et à mi-chemin, les PJs passent près des mines de terre noire où on peut racheter du charbon (compter une heure par m3 à charger) et on peut trouver des marais donnant 1m3 d'eau en deux heures sur le dernier tiers du parcours. Equipement conseillé : avoir un lance-flammes ou des explosifs ou bien un chasse-urikan pour déblayer les obstacles ; un bon éclairage, beaucoup d'eau

Les choses à dire aux PJs pour estimer la durée, bien acheter vivres, eau et charbon :

Surtout n'oubliez pas de préciser aux joueurs que leur locomobile engloutit 5 kilos de charbon et 50 litres au kilomètre ! La chaudière doit de préférence rester toujours en activité (il faut la charger tous les tours de garde soit toutes les deux ou trois heures) mais la conduite n'est pas possible 24h/24h à cause de la faible visibilité (sauf les sombre-fils) et il faut bien s'arrêter pour dormir (en mouvement la machine bouge trop). En considérant les arrêts et les obstacles à franchir, ils ne pourront voyager qu'au maximum 12 heures/jour (chaque jour 6 tranches de 2 heures de voyage et 6 tranches de 2 heures de tours de garde), la vitesse moyenne journalière est variable selon le trajet (cf. la description de chaque trajet).

Les remorques et tendeurs sont modulables : ils se compartimentent en m3 d'eau ou de charbon. Les PJs doivent à tout prix se rendre compte que les 9m3 de leur tendeur ne sont pas suffisants et qu'ils doivent acheter d'autres remorques/tendeurs ! Mais on peut aussi parier sur la possibilité de trouver de l'eau ou du charbon et de faire le plein en route... Il faut emporter 10 fois plus d'eau que de charbon car la consommation a un rapport de 1 pour 10.

a) Le prix d'un 1 m³ de charbon (soit 640 kg) est de 64 lux ; le prix d'un 1m³ d'eau (soit 1000 litres) est de 10 lux. A l'unité cela fait pour un lux 10 kg de charbon ou 100 l d'eau.

b) Un tendeur moyen fait 9m³, rempli de charbon il coûte 576 lux et d'eau il coûte 90 lux.

Pour 194 lux, un tendeur de 9m³ est rempli de 7m³ d'eau et de 2m³ de charbon, et avec cela les PJs peuvent en théorie faire 140 km avec l'eau et 256 km avec le charbon !

c) Un grand tendeur fait 24m³, rempli de charbon il coûte 1536 lux et d'eau il coûte 240 lux. Pour 456 lux, un tendeur de 24m³ est rempli de 20m³ d'eau et de 4m³ de charbon, et avec les PJs peuvent en théorie faire 400 km avec l'eau et 512 km avec le charbon !

Faire l'inventaire du matériel de survie et acheter ce qu'il manque

Les PJs seraient bien inspirés d'avoir de l'huile pour leur locomobile et même pour leur lumière au cas où ils s'éloignent de leur locomobile ! Pour la locomobile comptez 5 lux par jour et par niveau d'éclairage (donc 10 pour le niveau 2 par exemple) et pour les PJs, 1 lux par jour et par niveau d'éclairage... Ils doivent se nourrir durant ces 7 jours de préparation et prendre des rations séchées pour les jours de voyage ! Comptez 5 lux par PJ et par jour.

Selon le trajet choisit N°1, N°2 ou N°3, certains équipement de survie sont conseillés...

TRAJET N°1 : du matériel d'orientation, des vêtements chauds, des vivres et beaucoup d'eau.

TRAJET N°2 : du matériel pour les marais, des sacs hermétiques et des vivres.

TRAJET N°3 : des cordes, des haches, des explosifs, de la lumière...

Les concurrents

Les concurrents sont nombreux il y a en effet une douzaine de machines à vapeur sur le départ et à peu près autant de dirigeables. Avec 5 personnes en moyenne, environ 120 concurrents arpentent le stallite et surtout Portail. Autant dire que dans chaque magasin et chaque boutique, il vaut mieux tenir sa langue et rester prudent et discret, les bagarres visant à amocher un équipier d'une équipe adverse sont assez fréquentes. Aux PJs de ne pas se faire d'ennemis. Les PJs qui vont à Okahen et à Portail devront être discrets, sinon on saura vite qu'ils participent à la course... Certains concurrents peuvent leur faire alors des misères :

1) Ils vont empêcher les PJs de gagner des lux ou bien tenter de leur en voler...

2) Ils vont leur proposer une fausse carte, monter les enchères sur une carte qu'ils veulent acheter, raconter des histoires fausses pour les discréditer auprès des marcheurs

3) Suivre les PJs repérer la loco et envoyer un artificier saboter la machine à la dynamite !

4) Faire monter les prix d'un équipement que veulent les PJs

5) Leur envoyer des marcheurs leur prétendant que le trajet est très court

6) Leur vendre du matériel qui ne marche pas...

Dexième Partie

La Course !!!

A vous d'improviser le voyage des PJs. Pour vous aider, tronçonnez ce voyage en trois parties qui correspondent à une journée de voyage pour les équipes les plus rapides. Pour chaque tiers de ce voyage vous veillerez à faire jouer une attaque, un bourbier, une panne, un ou plusieurs jets d'orientation et une proposition de raccourci. A cela s'ajoute les événements principaux qui animent la course et les événements personnels des PJs qui sont joués lors des bivouacs.

Les trois bourbiers

Les trois bourbiers sont « classiques » mais dépendent du trajet des PJs :

TRAJET N°1 : Sables mouvant (p. 222), châtiment céleste (p. 213), vents chimiques (p. 209)

TRAJET N°2 : Brumes toxiques (p. 227), Pluies acides (marcheur p. 70), zone vitrifiée (p. 224)

TRAJET N°3 : Le gois (p. 218), tremblements de terre (p. 211), morte zone (p. 229)

Les trois raccourcis

Proposer trois fois aux joueurs de se risquer d'utiliser des raccourcis : l'un sera très dangereux (à ne surtout pas prendre ! donc un jet de érudition + région Solaria SR3 permettra de s'en rendre compte, sinon les PJs devront faire demi-tour au bout d'une journée), l'autre est dangereux (improvisez le passage d'un petit pont naturel en pierre) et l'autre sans problèmes.

L'orientation

A chaque tiers du trajet effectuez le ou les tests d'orientation suivants (chaque point de marge d'échec fait perdre deux heures !)

TRAJET N°1 : trois tests d'orientation successifs SR3 à effectuer pour chaque jour de voyage

TRAJET N°2 : deux tests d'orientation successifs SR3 pour chaque jour de voyage

TRAJET N°3 : un test d'orientation SR3 pour chaque jour de voyage

Les pannes

Explosion du moteur !

Cette panne ne compte pas dans les trois pannes automatiques, elle n'interviendra qu'en cas de maladresse à un jet de pilotage, le moteur explosera alors causant : 8 points de dégâts pour une petite chaudière, 10 points de dégâts pour une chaudière moyenne, 14 points pour une grande chaudière, 20 points pour une chaudière énorme. Les armures protègent et on peut faire un jet de résistance. Si le moteur des PJs explose, ils ont perdu la course, à moins qu'ils ne s'emparent d'un véhicule adverse et qu'ils terminent

avec celui-ci. Une autre possibilité est de faire intervenir un dirigeable de trafikans suivant la course dans l'espoir de leur revendre à prix monstrueux (300 lux) des pièces détachées permettant de réparer les véhicules...

Premier tiers de la course : une Nuée de sauterelles ! (cf. marcheurs p59)

Pour repérer la nuée le pilote doit réussir un jet Sens + Observer SR7 (retirez 1 SR par indice de lumière de la loco, 1 SR si c'est le sombre-fils qui pilote ou si le PJ est très vigilant). En cas de réussite le pilote met le véhicule à l'abri. Sinon chaque marge d'échec indique le nombre de passes où les PJs et le véhicule vont subir des attaques automatiques avec 7 en dégâts, les armures protègent normalement. Selon le blindage du véhicule, la nuée va plus ou moins endommager la locomobile, boucher la cheminée des PJs et percer le réservoir d'eau en plusieurs endroits... Il faudra réparer avec pour SR le nombre de points de dégâts subits. Seul avantage, les PJs gagneront facilement 1 jour de repas s'ils acceptent de se nourrir de suite en se grillant les sauterelles mortes ou restées coincées dans l'habitable...

Deuxième tiers de la course : Sortie de route !

Le PJ s'assoupi ou bien est dérangé par un insecte qui rentre dans son caleçon... Il doit réussir un jet de Résistance + contrôler SR3 sinon il part dans le décor. Il risque alors un renversement et un accident ! Il faut réussir trois jets de pilotage d'affilée avec un SR3. Si un seul est raté le véhicule commence à se mettre en travers et il faut le récupérer avec un test réussi SR4, sinon le véhicule se renverse, les PJs perdent :

10 point de dégâts si la vitesse était de 39 km/h ou moins

15 point de dégâts si la vitesse était entre 40 km/h et 60 km/h

20 points de dégâts si la vitesse était entre 60 km/h et 80 km/h

+5 points de dégâts par 10 km/h en plus

Troisième tiers de la course : Rupture de l'essieu !

Cet événement ne sera joué que si le PJ qui pilote la machine rate un jet de pilotage SR4. Si c'est un échec reprenez l'événement ci-dessus « sortie de route ». Sinon le PJ se rend compte à temps du problème et pourra le réparer avec un SR de 4 (test de Technique+Métal) au lieu de 7 si l'essieu se brise. Là encore cf. « explosion du moteur » la course est perdue à moins d'obtenir de l'aide d'un dirigeable ou de changer de véhicule...

Les trois attaques à faire jouer

Premier tiers du trajet :

Le réseau Trafikan à Sparta s'est mis en relation avec les trafikans d'Okahen. Ils comptent bien assassiner des concurrents pour leur voler les machines. Pour cela ils ont embauché une maraude de Solaria, dirigée par un sombre-fils puissant (prenez l'archétype de Zorak p. 262). A Okahen avant le départ, un PJ peut avoir entendu parler deux hommes dans un tripot d'une attaque près « du vieux puits asséché ». Décrivez ce puits 3 minutes avant que les PJs n'arrivent, si le PJ réagit aussitôt, et déclare vouloir changer leur route, ils éviteront l'embuscade de peu.

Les maraudeurs sont une vingtaine (prenez l'archétype des maraudeurs p. 210 mais eux ils ne contiennent pas). Ils ont déjà bloqué le chemin de la première machine, et réussit à s'en emparer. A la « Mad Max », ils ont attaché l'équipage capturé sur l'avant du fracas, et ils foncent en riant vers la machine des PJs pour les effrayer. Si les PJs résistent ils n'hésiteront pas à les éperonner !!! Les PJs doivent parvenir à éviter l'accident en esquivant le fracas (SR5) ! Puis ils peuvent profiter de leur élan pour tenter un passage en force contre les pieux et les gravas mis en travers de leur route, là encore un jet en pilotage (SR5) sera nécessaire et tirer à l'arme lourde sur la barricade serait une bonne idée, car en cas d'échec au jet de pilotage, le passage en force se soldera par un gros choc et l'immobilisation de leur machine, bien abîmée. Et une vingtaine de maraudeurs attaqueront !!! Si les PJs sont trop débordés, n'hésitez pas à faire intervenir la troisième locomobile concurrente qui, avec une arme lourde, fera fuir les maraudeurs (ils s'enfuiront dans le premier fracas...) Les concurrents et les PJs mettront deux heures à dégager la route, puis ils pourront repartir en s'élançant ensemble en même temps, c'est en tout cas ce que proposera le chef de la locomobile qui est très « fair play ».

Deuxième tiers du trajet :

Les PJs arrivent dans un marais ou un désert fréquenté par des adaptés (c'est une tribu d'échassiers mais ne le dites pas tout de suite aux PJs, consultez le marcheur #2 p. 5-7 pour avoir plus d'informations sur ces tribus d'adaptés...). Leur territoire est annoncé par des squelettes empalés et suspendus à de très hautes piques qui s'entrecroisent dans un ensemble particulièrement lugubre. Les PJs sont avertis : s'ils profanent le territoire, ils risquent de tenir compagnie à ces restes humains. Mais le détour ferait perdre deux heures aux PJs...

S'ils s'engagent, placez un borbier de sables mouvants... La machine immobilisée, les PJs verront arriver de hautes et gigantesques silhouettes à moitié fantomatiques avec les vapeurs portés par le vent du désert/du marais... Pour éviter une attaque en règle, les PJs devront traiter avec eux comme dans les cow-boys ont pu traiter avec les indiens... Pour cela il faut qu'un seul PJ s'avance vers eux (qui restent cachés en retrait) pour parlementer par gestes (jouez en gestes !). Si plusieurs PJs s'avancent, ils deviennent nerveux, et s'ils continuent ils attaqueront alors les PJs en fondant très vite sur eux (les échasses les rendent rapides). Dans le meilleur des cas, ils sortiront les PJs du borbier et les guideront en utilisant une passe secrète qui fera rattraper le temps perdu par les PJs. Dans le pire des cas, ils attaqueront après avoir envoyé vers eux des crocodiles ou des scorpions dressés...

Troisième tiers du trajet :

Choisissez la fin du voyage pour décrire, après une journée éprouvante, l'endroit le plus horrible que les PJs ont pu découvrir depuis leur départ. La zone est sinistre et très obscure, le vent souffle fort, et surtout il fait très froid. Une sorte de neige noirâtre tombe et les PJs semblent pris dans un mini blizzard, ils doivent s'arrêter dans des ruines qui les protègent à peine des bourrasques de vent et de la neige noire tourbillonnante.

Les PJs vont se sentir obligés d'allumer un feu de bivouac qui ne partira pas au débit et qui s'éteindra 1 ou 2 fois... S'ils se caleurent dans leur machine en alimentant la chaudière, n'hésitez pas à faire souffler un vent violent qui va arracher une plaque et projeter des flammes sur les occupants... Après ces brûlures, ils comprendront le danger de rester dans la machine près de la chaudière à présent percée et qui faudra de toute façon réparer... Quand elle sera refroidie dans plusieurs heures ! Le mieux est de s'abriter dans l'entrée de cette vieille ruine au murs massifs mais effrités et au sol zébré de failles (ce sont les restes d'une banque internationale avec un grand escalier en pierre à demi détruit, le niveau des coffres est encore accessible vous pouvez improviser une visite pour les PJs motivés... Ils descendront alors un escalier en ruine et longeront des couloirs avec des systèmes de sécurité de la banque encore semi actifs, comme un sas par exemple, des détecteurs de mouvements... En ouvrant des coffres, les PJs trouveront des bijoux (valant 200 lux), une petite montre ordinateur et, sous vide, une pochette contenant un manuscrit de l'Avant (original de Victor Hugo) ! Cette visite pourra les alerter sur le caractère malsain de l'endroit : une meute de rats s'enfuira subitement, une odeur de décomposition suspecte flotte dans l'air, si les PJs sont

très investigateurs ils trouveront les restes métalliques et acidifiés d'un équipement de marcheur.

Si les PJs s'abritent sans allumer de feu, ils passeront la pire nuit de leur vie et seront gelés (faites perdre des points de vie, Résistance + endurer SR6 et rendez-les malades s'ils ratent un jet de Résistance + contrôler SR5) mais ils ne seront pas attaqués.

Si malgré le vent, ils s'acharnent à allumer un gigantesque brasier pour se réchauffer (grâce à du charbon de leur locomobile par exemple), ils vont attirer les shankréatures qui habitent la banque et qui les attaqueroient, malgré les éventuels PJs de guet. En effet les deux shankréatures sont deux Kharnits (cf. p.184) ! Ces deux immondes amibes vont tenter de phagocyter les PJs qui dorment. Pour cela, elles vont sortir discrètement par les nombreuses failles du dallage et utiliser leur pouvoir de métamorphose pour copier l'apparence de deux marcheurs endormis. Le groupe se retrouvera avec deux dormeurs supplémentaires ! Cette transformation est bruyante car elle se fait avec plein de petits crépitements qui peuvent alerter un garde ou réveiller le dormeur le plus proche (jet de Sens + Percevoir SR5 ou 6 si on dort). Si personne n'est alerté les Kharnits se rapprocheront chacune d'une victime et réussiront une morsure à initiative 3 dés, 10 dés + 8 dommages sans défense. Testez la résistance secrètement et si les deux PJs succombent ce premier tour, faites réveiller les PJs survivants à côté des deux Kharnits achevant de digérer les PJs, ayant copié leur forme et s'appêtant à passer au suivant...

Heureusement les deux Kharnits sont très lentes, si les PJs se rendent compte de l'attaque, la fuite sera très facile. Les PJs devraient comprendre qu'ils ont peu de chance de les tuer (et elles peuvent s'enfuir dans le sol par les failles des dalles. Utilisez leur pouvoir de régénération toutes les 10 passes pour les rares blessures qu'elles pourront recevoir (elles ont quand même une protection de 2, une résistance de 10 et trente points de vie !!!) et surtout leur pouvoir de remodelage (portée 100 mètres) qui détruira les armes et les armures des PJs qui sont attaqués ou de ceux qui viennent en aide aux PJs mordus et phagocytés...

Les grands événements de la course

Le début de la course et le premier tiers de la course :

Au pied du stallite d'Okahen, une douzaine de fracas et une douzaine de dirigeables est rassemblée. Des milliers de personnes au pied ou sur les murailles acclament les compétiteurs. Puis c'est le premier signal : une fusée blanche éclairante s'élance dans le

ciel : les machines doivent se tenir prêtes et le public s'écarter. Cinq minutes plus tard, une fusée rouge part dans le ciel ! C'est parti !!! La ruée des véhicules et la violente poussée des moteurs accompagnent l'immense clameur de tous les habitants d'Okahen et de Portail rassemblés....

Le début de la course est une grande mêlée où les PJs devront à la fois sprinter et éviter les manœuvres concurrentes. Certains sont peu fair play... ils tirent à l'arme lourde et légère sur les autres véhicules (une chance sur six qu'un PJ soit touché, seules les armes lourdes font perdre des points de structure au véhicule après réduction des dégâts par le blindage), jettent des objets et font des têtes à queue (SR+1 au prochain jet de pilotage)... Trois locomobiles seront mises hors d'usage dans les dix premiers tours de sprint...

Au premier tour, le résultat d'un test de pilotage SR3 indiquera si les PJs sont dans le groupe de tête (plus d'une réussite), dans le peloton (0 réussite) ou dans les derniers (échec). Les neuf tours suivants, faites faire un jet de pilotage par tour SR3 à SR5 selon la situation des PJs. Les PJs doivent réussir 7 tests pour être en tête. Entre 4 et 6, ils seront dans le peloton. Moins de 3 tests réussis, ils seront dans le groupe de queue. Au premier tour voilà comment sont composés les trois groupes :

Groupe de tête : 3 machines, allant respectivement à 90 ; 85 ; 80 km/h !!! (1 est armée)

Peloton : 4 machines, allant à 75 ; 70 ; 65 ; 60 km/h !!! (2 sont armées)

Groupe de queue : 4 machines, allant à 55 ; 50 ; 45 ; 40 km/h !!! (2 sont armées)

OPTIONNEL : improvisez rapidement sur la table, dans la plus pure tradition rôliste, un petit décor en représentant chacune des douze locomobiles par un pion ou un dé. Pendant 10 tours vous ferez la course entre «ces dés» qui représentent les concurrents et «le dé» qui représente la locomobile des PJs. Ces «pions/dés» avanceront chaque tour de X centimètres selon leur vitesse (55 km/h feront 5,5 cm par tour). A chaque tour, aidez les PJs s'ils réussissent un test de pilotage (SR variable selon les événements de la course) et en leur accordant + 1 cm par réussite (s'ils ratent retirez-leur 1 cm par marge d'échec).

La jungle noire a beaucoup poussé ces temps-ci ! Au terme de cette longue ligne droite, il y a un étroit défilé où seules deux machines peuvent passer côte à côte entre les rochers et la bordure de la jungle noire ! Si les PJs sont en tête ils n'auront pas de problème. Sinon cela va boucher ! Ils devront réussir un test de Pilotage SR 4 (peloton) ou 5 (groupe de queue) pour ne pas perdre une place par marge d'échec (en cas de maladresse ils vont dans le décor).

Après ce défilé les machines se séparent nettement dans trois directions différentes... Dans les jours suivants, les PJs verront ensuite très souvent leurs deux autres concurrents, ils verront les traces de celui qui les devance, entendront le sifflet de leurs poursuivants... Sur le trajet qu'ils auront choisi, leur premier concurrent ira au maximum à 80 km/h et le second à 60 km/h. Les PJs seront certainement entre les deux à une vitesse intermédiaire. Mais des erreurs de pilotage ou des pannes changeront peut-être ce premier classement, mais ils doivent impérativement finir en tête de leur trajet à la fin du deuxième tiers de la course pour espérer participer au sprint final contre ceux qui viendront des autres routes et, gagner la course !!!

Le deuxième tiers de la course :

Le milieu de la course sera une course entre les PJs et leurs deux concurrents. Improvisez selon les actions de vos PJs et les événements. Par ex : ils verront le premier de ces deux concurrents pris au piège d'une attaque de maraudeurs, plus tard ils verront le second les distancer alors qu'ils sont pris dans un bourbier et devront le rattraper pour espérer arriver « en finale ».

A ce moment de la course, ils auront la possibilité de s'arrêter pour aider un dirigeable en difficulté, ce dernier est accroché, la nacelle prisonnière d'arêtes rocheuses. S'ils le tractent avec leur fracas ils perdront peu de temps (mais ne leur dites pas) mais pourront avoir une aide précieuse de ce dirigeable dans le sprint final.

Le troisième tiers et le sprint final :

La fin de la course se soldera par le duel des trois locomotives les plus rapides, chacune arrivant par l'un des trois trajets. La quatrième locomobile sera en retard d'une demi-journée et la cinquième d'une journée, le sixième et dernier survivant arrivera 2 jours plus tard !

Demandez aux PJs s'ils poussent leur machine... Ils lutteront contre deux locomobiles allant à 80 et 85 km/h !!! Pour augmenter leurs chances ils peuvent pousser la machine... Attention la chaudière risquera alors d'exploser à chaque tour, mais ils gagneront 10 KM/H de plus par tour. Il faut réussir un jet en Technique+Vapeur qui augmentera à chaque tour : SR1, puis un jet SR2, puis SR3... jusqu'à ce qu'on décide d'arrêter de pousser la machine. De plus, chaque tour à partir du test SR3, le pilote devra lutter contre une sortie de route à cause de la vitesse !

Conclusion et Arrivée de la Course !!!

L'arrivée à Sparta :

Les PJs arrivent triomphalement aux portes du stalites, où les attendent Omar (arrivé en dirigeable avec sa suite depuis une semaine pour l'occasion et invité d'honneur de Sparta) et le prévôt Arkham. Ces deux personnages illustres sont accompagnés de Hope Sand qui félicitera les marcheurs et de l'Hermine, (qui pourrait proposer aux personnages éventuellement contaminés de l'accompagner faire un tour... au tombeau runka !) !

Chaque personnage sera soigné logé et nourri pendant une semaine et recevra 400 lux ! Et les PJs monteront sur un podium où ils recevront une sorte de statue étrange... La renommée des vainqueurs est augmentée de 10 points (les simples perdants n'ont qu'un point). A partir de là une autre aventure peut commencer, car dans la nuit, leur trophée va leur être dérobé...

To be continued...

Objectif : Visiter une ruine et ramener un artefact de l'avant.

Historique : Votre personnage est âgé et sage. A bientôt quarante ans vous savez que la mort se rapproche de vous chaque jour car parfois une douleur sourde vous tance dans la poitrine... Mais vous refusez de mourir sans avoir traduit le livre de l'Avant que vous possédez et que vous déguisez sous une « banale » couverture de livre du culte de Solaar. Mais comment comprendre se charabia ? En attendant, vous notez chaque jour dans un carnet très intime les événements de votre vie et vos réflexions, au moins vous laisserez ainsi une trace de votre passage sur Sombre-Terre, car vous n'avez nulle famille et aucune descendance.

Conseils pour le joueur : Prenez constamment des notes, intervenez lorsque la sagesse et la réflexion s'imposent, participez très activement aux décisions du groupe en argumentant, remontez le moral des autres aux moments les plus durs mais gardez un air fatigué et blasé.

Nature : Homme

Fonction : Prôneur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Erudition

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	2
FORCE	2
HARGNE	2
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	4 (Influencer 3, Séduire 2)
RESISTANCE	2
SENS	3 (Chercher 3)
TREMPE	3 (Motiver 2)

Ressources

Vie	11
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Vêtements de luxe (pr1), palache, luxance (indice 2), nécessaire d'écriture, un livre du culte de Solaar, loupe, tube, havresac, outre, filtre de Kathar (indice 3), distillateur sophistiqué (indice 3), escarcelle contenant 315 lux)

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	1
Palache	2
COMMUNICATIONS	3
Eloquence	1
Empathie	1
ERUDITION	3
Avant	2
Coutumes : Prôneurs	1
Histoire	1
Intendance	1
Légendes	2
Lettres	1
SURVIE	2
Milieus : Ruines	2
Souterrains	2
Chaos	2
TECHNIQUES	3
Antech	2
Matériaux : Métal	1
Pierre	1
Verre	1
Energies : Vapeur	2
Electricité	1
Huiles	3
Vents	1

Objectif : Rendre la justice et gagner la course !

Historique : Femme d'Okahen vous avez tout de suite trouvé votre place au sein des gardiens du feu et des salles d'armes, impressionnés par votre caractère bien trempé. Récemment vous avez failli être condamnée à l'exil par votre mari pour un adultère que vous n'aviez pas commis... Vous avez alors réclamé justice en combattant votre mari en combat singulier. Il vit aujourd'hui avec les cordes vocales tranchées et vous a rendu votre indépendance. Votre visage est balaféré suite un combat contre trois esclavagistes d'enfants, mais vous les avez eus ! A présent vous aspirez à quitter Okahen, à parfaire votre science du combat en rendant votre propre justice ailleurs, surtout si ce sont des femmes ou des enfants qui sont opprimés.

Conseils pour le joueur : Votre sens de l'honneur et de la justice est très fort, imposez le respect par les armes ! Montrez bravoure et courage. Soyez résolue et idéaliste, vos actions doivent être épiques, soignez vos armes et vos armures comme si c'était vos enfants.

Nature : Homme

Fonction : Gardien du Feu

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Arts Martiaux

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (Esquiver 2)
FORCE	3 (Lancer 1)
HARGNE	3 (Agresser 3, Suprendre 1)
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	2 (Impressionner 3)
RESISTANCE	3
SENS	2
TREMPE	2

Ressources

Vie	14
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Pistol à Rueg, katar, fauchard, aileron, basselame, 3 étoiles, armure complète en chitine (Pr 3), sac à dos, filtre (indice 2), luxance (indice 2), distillateur (indice 2), escarcelle contenant 260 lux)

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	4
Katar	3
Fauchard	1
Aileron	2
Basselame	1
Etoile	1
Pistol	2
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	1
Coutumes : gardien du feu	1
SURVIE	2
Pistage	1
Milieux mortezone	2
souterrains	2
ruines	2
TECHNIQUES	3
Crochetage	1
Corps	2
Explosifs	2
Matériaux Bois	1
Metal	2
Energie Huiles	1
Pilotage : traîneau	3

Objectif : Visiter une ruine et ramener un artefact de l'avant !

Historique : Vous êtes né au stallite de Nâh, mais vous cachez vos origines d'ancien esclave. Vous avez étranglé un garde-chiourme avec son fouet puis traversé le Sahara pour rejoindre Okahen en marchandant votre science de l'Avant et vos talents de bricoleur avec les nomades du désert. Vous maîtrisez parfaitement le laniard et n'hésitez pas à vous en servir de nouveau pour protéger votre nouvelle vie, votre tête étant toujours mise à prix. C'est pourquoi vous portez toujours des lunettes en verre teinté que vous avez fabriquées (elles ne gênent pas votre vision et vous faites croire qu'elles sont de l'Avant !) et vous cachez votre visage derrière une vieille cagoule de l'Avant.

Conseils pour le joueur : Bricoleur de génie, vous êtes un compagnon sympathique si on ignore votre paranoïa. Mais votre méfiance est aussi un atout car vous avez toujours l'œil et le bon ! Passionné de l'Avant, vous ferez tout pour étudier ruines et objets que vous découvrirez

Nature : Homme

Fonction : Bâtitseur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Techniques

Connaissance Secondaire : Arts Martiaux

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (Camoufler 1, Sauter 1)
FORCE	2 (Porter1)
HARGNE	2 (Agresser 1)
MOUVEMENT	2 (Grimper 1)
PRESTANCE	2
RESISTANCE	3
SENS	4 (Chercher 3, Percevoir 1)
TREMPE	2 (Motiver 1)

Ressources

Vie	13
Energie	6
Renommée	-

Possessions :

Trousse à outils, pistol à vapeur, laniard, poignard, nécessaire d'écriture (encre, plume et feuilles de ruego), cartes à puces de l'Avant, badge de radiation, havresac, fonte, loupe, piolet, porte-faix, rouleau de corde (20 m), vêtements épais (Indice 1, froid), pièce d'armure (cuirasse) en cuir bouilli (Pr 2), filtre sophistiqué (Indice 2), lampe à huile, distillateur moyen (indice 2), escarcelle contenant 230 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Laniard	3
Poignard	1
Pistol	2
COMMUNICATIONS	2
Marchandage	2
ERUDITION	2
Avant	2
Lettres	1
SURVIE	2
Milieux souterrains	3
ruines	3
TECHNIQUES	4
Antech	4
Crochetage	1
Matériaux métal	2
Verre	2
Energies Electricité	2
Huiles	1
Vapeur	1
Pilotage : terrestre à vapeur	1

Objectif : Visiter une ruine et gagner la course !

Historique : Né à Phénice, vous êtes parti découvrir sombre-terre à votre majorité à treize ans, vous avez visité tout l'Ouest de la Roke : DRÖN, KATHAR, BARSİ, MADRONE, İTHNA, ASTIA, EMBRUN... Combattant aguerrı, distribuant des doubles attaques avec votre balance ou projetant des clous avec votre lançat, votre capacité à survivre aux pires dangers est impressionnante. Maintenant c'est le continent Solaria que vous explorez. Un peu prétentieux, très joueur, vous rêvez de devenir aussi célèbre que RUSK ! Pour être connu, c'est sûr, il faut être héroïque, alors vous vous êtes juré de gagner la course d'Omar !

Conseil pour le joueur : Vous êtes un homme d'action, ne perdez pas de temps en parlottes, allez de l'avant et explorez ! Votre instinct de survie et votre fantastique sprint en cas de gros problèmes ne vous trahiront jamais. Battez-vous et devenez célèbre en restant en vie !

Nature : Homme

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Survie

Connaissance Secondaire : Arts Martiaux

Caractéristiques et Talents

AGILITE	2 (Sauter 1)
FORCE	3
HARGNE	2
MOUVEMENT	4 (Grimper 2, Nager 1, Sprinter 2)
PRESTANCE	1
RESISTANCE	3 (Régénérer 1)
SENS	3 (S'orienter 2)
TREMPE	2 (Surmonter 1)

Ressources

Vie	13
Energie	8
Renommée	-

Possessions :

Armure de cuir complète (pr 2), fourrures (indice 1), filtre de Kathar (indice 3), Luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), balance, lançat, 1 practe livide, sac à dos, cartes et parchemins en rueg, bidon, escarcelle contenant 245 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	3
Balance	3
Lançat	3
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	1
Légendes	1
SURVIE	4
Animaux voolpes	1
Milieux chaos	2
déserts	1
glaces	1
marais	2
mers	1
montagnes	2
mortezones	2
noir-nuage	1
ruines	1
TECHNIQUES	2
Corps	2
Matériaux métal	1
Energies Huiles	1
Vents	1
Pilotage : char à voile	3

le Trafiquant

Objectif : voler ou négocier deux objets parmi les suivants : un livre (docte), un objet de l'avant (badge de l'antéquaire), un pistol (maître d'armes/antéquaire), 200 lux (tous).

Historique : Fouineur né à Okahen, vous connaissez tout le monde dans le stallite et tout le monde sait que vous pouvez trouver et fournir à peu près n'importe quoi... mais que vos tarifs sont durs à marchander ! Vous avez la réputation d'être un compagnon boute-en-train, qui a le cœur sur la main pour aider ses amis. Mais vous aimez mentir et de temps à autre voler ! Il est difficile d'avoir des réponses claires de votre part. Mais les promesses, ça vous maîtrisez !

Conseil pour le joueur : Discret mais toujours baratineur, ne vous risquez pas dans l'action ! Faites agir les autres à votre place et récoltez les bénéfices ! Chasseur de trésor, avide de richesses, restez un sympathique magouilleur. Sans trahir vos amis, volez et mentez ! ...

Nature : Homme

Fonction : Fouineur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Communications

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (camoufler 2)
FORCE	2
HARGNE	2
MOUVEMENT	3 (Grimper 1, Sprinter 1)
PRESTANCE	2 (Influencer 3, Séduire 1)
RESISTANCE	2
SENS	3 (Chercher 1)
TREMPE	3 (Motiver 1)

Ressources

Vie	11
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Manople, Vêtements en peau de rat (Pr 1), 3 grenades phéniciennes, bidon, gourde, havresac, filtre de Kathar, luxance, distillateur moyen (indice 2), 10 litres d'alcool de champignon, practe livide, traîneau, escarcelle contenant 127 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	1
Manople	3
COMMUNICATIONS	4
Baratin	3
Eloquence	1
Empathie	1
Marchandage	3
Représentation	1
ERUDITION	2
SURVIE	2
Milieux : Chaos	1
Souterrains	2
Ruines	3
TECHNIQUES	3
Antech	2
Crochetage	2
Explosifs	2
Matériaux : Métal	1
Energies : Huiles	1
Vents	2
Pilotage : caravelle	2

Ce personnage optionnel est très utile pour le scénario, vous le jouerez comme leur guide PNJ si vous n'avez que 5 joueurs, c'est lui qui plongera les autres dans l'aventure !

le Pilote

Objectif : Cacher sa nature de sombre-fils et surtout gagner la course !

Historique : Votre père était un marcheur contaminé et votre mère est morte en couches. Elevé par des maraudeurs, vous ne vouliez pas devenir un assassin, vous avez fini par partir avec une colonne de marcheurs au lieu de la signaler aux maraudeurs. A chaque arrêt dans les stallites vous vous rapprochez des bâtisseurs pour apprendre leurs secrets. Votre tempérament rebelle et bagarreur fait que vous êtes peu apprécié des gardiens du feu. Vous avez appris à piloter les dirigeables sur la station Nemrod 2 dans les montagnes au cœur de Solaria et vous avez déjà fait l'aller retour en fracas de Nâh à Istan et Nople, expérimentant votre parachute ascensionnel, tracté par un fracas... Quelle sensation géniale ! A refaire !

Conseil pour le joueur : Aventueux, faites tout pour avoir des sensations fortes... Pilotez dès que vous le pourrez et choisissez les trajets qui vous paraissent les plus « funs » et « sportifs », pas besoin d'être raisonnable, l'adrénaline pare à toutes les difficultés ! Mais surtout jouez votre côté sombre subtilement (évités les fortes lumières, soyez brusque et emporté dans les stallites, soyez comme un chien fou de liberté dans l'obscur...) et cachez vos dents pointues, votre peau blanche et dure, vos yeux jaunes. Vous dormez peu et préférez la viande crue mais tout cela doit faire de vous un original pas un paria !

Nature : Sombre-fils

(niveau de contamination : 1, 1 point ténébreux)

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Survie

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3
FORCE	3
HARGNE	3 (Agresser 1)
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	1 (Impressionner 1)
RESISTANCE	3
SENS	4 (Chercher 2, Percevoir 2 S'orienter 2)
TREMPE	2 (Résister 2)

Ressources

Vie	15
Energie	8
Renommée	-

Possessions :

Vêtements de voyage (pr 1), filtre à air indice 1, luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), hache, foudre (artefact), 5 grenades phéniciennes, bidon, sac à dos, traîneau, escarcelle contenant 75 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Hache	2
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	2
SURVIE	3
Animaux planeurs	1
Milieux Déserts	2
Glaces	2
Marais	1
Mers	2
Montagnes	2
Noir-nuage	3
Pistage	1
TECHNIQUES	3
Matériaux Métal	1
Verre	1
Energies Huiles	1
Vapeur	2
Vents	3
Pilotage dirigeable	3
Percevent	3



Le Retour du Sombre

par Geoffrey

Un paladin nommé Zétarock n'a pas donné de nouvelles à son aimée (une demi-elfe ensorceleuse nommée Nubie) depuis trois longues années alors qu'au préalable il partait pour une seule année. Le père du paladin, un guerrier nommé Manock a rencontré son fils depuis dans sa région natale et n'a eu d'autre choix que de le combattre, il réussit à s'enfuir au grand désespoir de son fils devenu, il faut le croire complètement fou. Nallon prêtre et ami de Zétarock a été envoyé par le clergé d'Héronéus pour retrouver le paladin.

99

SYNOPSIS

Il y a environ 3000 ans un puissant paladin ayant basculé côté déchu asservissait le monde entier connu.

Personne n'a réussi à l'en empêcher, il mourra donc de vieillesse. Mais voyant son heure arriver il prépara quelque chose pour réussir à revenir d'entre les morts en quelque sorte.

Il fit courir une rumeur par des lettres un peu partout, qu'il y avait un moyen de le terrasser.

Personne ne pensait que ces lettres venaient de lui. Ceux qui les virent, trouvèrent là un espoir mais en vain. Il fallait soi-disant se rendre dans le tombeau d'un ancien paladin oublié depuis longtemps du nom de « Attalion » et là un artefact serait caché pour aider le chanceux trouveur de relique à terrasser le paladin déchu.

Bien sûr, l'endroit n'existait pas encore, et il n'exista que bien après la mort du déchu.

Fabriqué par des sbires fidèles à sa cause. Et surtout apeurés.

À cause de la lenteur du processus de création du tombeau, tout le monde désespéra de trouver cet endroit, et plus personne ne s'y intéressa.

Du moins, jusqu'à aujourd'hui...

Un autre paladin du nom de « Zétarock » (lvl 16) bon, trouva des écrits très anciens faisant référence à un ordre de paladin étrange.

Il ne savait pas où cela le conduirait et pourtant...

Il laissa sa compagne un moment comme il avait l'habitude de le faire et promit de revenir une année plus tard.

Il ne revint pas...

Trois années plus tard, sur une île sa compagne, une ensorceleuse demi-elfe d'une vingtaine d'années (lvl 16) commença à se faire une raison lorsqu'un homme vint la voir.

L'homme était connu de la femme, ce n'était autre que le père de Zétarock, un puissant guerrier humain de 57 ans (lvl 18) qui annonça une terrible nouvelle à cette dernière.

Son aimé était à cette heure en pleine conquête du monde, il était devenu fou et avait failli terrasser son père même. Il fallait l'arrêter. Mais que lui était-il arrivé ?

L'ensorceleuse a un très bon ami roublard (lvl 17) qui décide donc de l'aider.

Mais ce n'est pas tout car dans l'ombre des pas du guerrier se déplace depuis près de deux mois un étrange personnage. Un barde (lvl 15, qui selon le nombre de joueurs sera joué ou pas, femme ou homme) masqué qui n'a jamais communiqué avec lui autrement que par sa musique. Il semble l'épier, mais pour quelle raison ?

(S'il n'y a que 4 joueurs le barde veut l'échec de ce que le père entreprend sous l'ordre de son fils, sinon, c'est un PJ bienveillant qui s'assure de la bonté du personnage avant de prendre part à l'épopée. Ce personnage peut être féminin ou masculin selon le 5e joueur.)

SYNOPSIS (SUITE)

Un prêtre humain (lvl 16) se présente ensuite à la porte de l'ensorceleuse.

Il dit être prêtre d'Héronéus et que le clergé sait où le paladin était parti mais que le clergé a besoin de lui : il faut donc le retrouver.

Les autres trouvent son aide précieuse, d'autant plus que l'ancien compagnon de l'ensorceleuse avait parlé de ce prêtre à la dame.

(Voilà, ils sont désormais 4 ou 5 selon le nombre de joueurs, et il y a soit 1 femme et 4 hommes soit 2 femmes et 3 hommes, s'ils sont cinq. Sinon, une femme et trois hommes.)

Les nouveaux héros du monde partent pour une quête d'où ils ne reviendront peut-être pas...

Pour compliquer tout cela, il y a 4 autres groupes en plus des Pjs, qui sont les disciples de Lanÿs, les fervents du bon roi, les fidèles d'Attalion, et l'armée divisée en escouades du sombre, alias le vieux chevalier noir qui possède Zétarock.

(Mais le paladin déchu arrive sur l'île petit à petit et cela complique tout.)

Petite explication :

En fait c'est l'ancien chevalier noir d'il y a 3 000 ans qui a pris le contrôle du corps du paladin.

Balaise le mec mais bon, il avait une très bonne connaissance de cette classe étant donnée qu'il en était lui-même un.

Comment cela est-ce possible ?

Et bien Zétarock entra dans la soi-disant sépulture où il ressentit beaucoup de bien, car l'ancien y avait entreposé aussi 8 autres

paladins, morts mais d'un alignement vraiment bienveillant qui masqua donc le seul alignement malveillant.

L'ancien étant mort et ayant découvert le moyen de perdurer sous forme d'un fantôme pris possession du corps du nouvel arrivant.

Et selon les règles du jeu la possession s'arrête après 20 heures dans ce cas, mais là non, car il y a dans cette salle autour du cou du cadavre de l'ancien, un puissant artefact qui empêche l'âme de Zétarock de quitter l'enveloppe en décomposition de son ennemi et donc à la dite heure de dépossession, il n'y a qu'une seule chose qui se passe, c'est une absence temporaire de 10 secondes d'âme dans le corps de Zetarock.

Pas trop complexe j'espère.

Chapitre premier : L'escouade

Acte 1

(Entrée en scène de Manock chez Nubie en présence de Zameck)

Introduction possible : « Massia, ville portuaire de l'île Rauch, une belle nuit de la fin de l'été. Il est tard, des hommes ivres s'éloignent de la taverne du port en titubant, dans les ruelles, seules les lueurs de quelques bougies allumées aux fenêtres d'érudits peu nombreux projettent leurs lueurs sur les pavés imprégnés d'odeur de poisson frais. Les hommes joyeux rentrent chez eux non sans bruit. À quelques mètres de là une maison bien entretenue dégage une mélodie fort désagréable et des rires. Non loin une silhouette se devine, elle s'approche lentement en regardant sans cesse derrière elle, puis frappe à la porte. L'affreuse mélodie disparut brusquement. »

Le scénario débute sur une petite île nommée Rauch, petite mais qui comporte tout de même deux grandes villes sur lesquelles règnent deux souverains. C'est le 12e jour du deuxième mois chaud de l'année (on est en été, équivalent du 12 août).

Nubie apprenait la musique auprès de Zameck chez elle à Massia lorsque Manock se présenta à sa porte tardivement. Il regardait sans cesse derrière lui comme s'il était suivi.

Il portait une grande cape de voyageur usagée et demanda à entrer, disant apporter des nouvelles de Zétarock son aimé. Nubie le fit donc entrer et c'est à ce moment que notre aventure commence. Le visage de Manock est assombri par sa capuche et sa voix n'a pas été entendue depuis prêt de 7 années par Nubie.

Manock doit expliquer sa venue et la personne qui le suit depuis deux mois. Le MD est encouragé à faire faire du « rôle play » (rp), mais pas trop longtemps car les autres joueurs s'ennuieraient. Ensuite Nubie invite Manock à passer la nuit.

Acte 2

(Rencontre avec Nallon)

Le lendemain matin se présente Nallon à la porte de la dame. Il n'a jamais été vu par elle et dit lui aussi apporter des nouvelles de son aimé. Nubie remarque les symboles dédiés à Héronéus et le fait donc entrer, afin qu'il dise ce qu'il sait. À l'intérieur se trouvent attablés Zameck et Manock en plein petit déjeuner.

Comme pour l'acte 1, encourager le rp. Après avoir parlé du fait que Zétarock a perdu contact avec l'ordre en partant pour une rencontre avec un groupe spécifique de paladins, c'est lui qui propose de capturer le suivant de Manock.

(Si les joueurs sont 4 le barde est féminin et s'empoisonne dès sa capture, sinon, Yllis s'explique qu'il soit homme ou femme.)

Durant 3 jours, personne ne peut partir de l'île car une tempête a eu lieu il y a peu et a détruit tous les bateaux à quai. Mais dans 3 jours un bateau arrivera.

Acte 3

(L'arrivée d'un courrier annonce la disparition d'hommes, l'escouade de l'auberge en est responsable.)

Le 15 vers 14h Nubie reçoit un courrier du roi de Massia et ami.

Elle est donc chargée d'enquêter sur la disparition subite de quelques personnes.

En fait le 14 une escouade (1) s'est emparée de l'auberge du bas Massia et y établissent un refuge pour des troupes du nouveau tyran qui arriveront dans environ 6 mois. Ils ont tous le « symbole LY » tatoué sur le poignet gauche à l'intérieur. Les Pjs trouvent après la mort totale de l'escouade un ordre non signé qui explique que dans 6 mois une armée commandée par un personnage se faisant appeler le sombre arrivera ici, et pas avant car pour l'instant ce serait les fidèles d'Attalion qui poseraient problème.

20	Pluie	Arrivée au port de Lank dans l'après-midi
21	Pluie	Si prise d'un cheval 2 escouades partent, prévenues par le maréchal-ferrant
22	Gris	Interception du groupe par les 2 escouades
23	Gris	Arrivée au temple si à cheval
24	Beau temps	50% de chance de rencontrer une escouade
25	Beau temps	50% de chance de rencontrer 1d4 escouades
26	Pluie	70% de chance de rencontrer 1d6 escouades
27	Orage	80% de chance de rencontrer 1d6 escouades
28	Averses intermittentes	Arrivée le soir si à pied.

Libre au MD de créer lui-même de petites improvisations pour meubler ce chapitre s'il le trouve trop nu.

Chapitre deux : Route vers le temple d'Attalion

(Partie pour visiter et rencontrer des créatures errantes.)

Introduction possible : « À l'arrivée du bateau en vue du port de Lank, c'est nettement le début de l'automne, le vent souffle emportant dans ses tourbillons quantité de feuilles mortes. Les couleurs tourbillonnantes ainsi semblent choisir leur direction dans une danse rituelle, le ciel s'obscurcit et laisse place à la pluie lorsque le bateau amarre. La haute tour de garde du port s'illumine pour guider les navires. Les femmes courent se mettre à l'abri tandis que des marins continuent de décharger des caisses pour la plupart en piteux état. »

Le bateau qui prend les personnages devrait partir de Massia vers le 18 normalement et arrive sur le continent le 20, 2 mois plus tard, au début de l'automne. Il y a encore 170 km à parcourir pour aller au temple selon Nallon. À pied ça fait 8 jours et demi, et à cheval ça fait 3 jours. Pour cette partie, se référer au tableau de route. Le temple se trouve dans un endroit perdu dans la forêt et d'autres escouades rôdent.

Chapitre trois : Le temple des fidèles d'Attalion

(Fouille du temple, découverte de la moitié de tablette suivie de Maë, la tablette au complet révèle l'emplacement du tombeau.)

Introduction possible : « Au beau milieu du feuillage épais se dresse un temple de marbre blanc, la végétation semble coupée régulièrement autour, il n'y a aucune trace de plantes grimpantes sur les façades. Une porte imposante est à demi ouverte laissant entrevoir la silhouette de ce qui semble être une statue. »

Le fameux temple se trouve dans la forêt et en arrivant les Pjs remarquent que la porte principale est à demi ouverte. Il est fait tout de marbre blanc et une femme assassin s'y cache pour tuer quiconque y pénètre. Cette femme est la seule chose qui est contre les personnages en ce lieu. Au centre de l'entrée se trouve une belle statue représentant Attalion lui-même. Une fouille dans la bibliothèque en désordre révélera aux personnages des indications sur Attalion, mais si toutefois elle est plus approfondie, ils trouvent également une moitié de tablette brisée qui une fois complète révélera l'emplacement du tombeau d'Attalion. C'est la fameuse femme assassin qui possède l'autre morceau, et il se trouve qu'elle recherche également celui-ci.

Une fois les deux morceaux réunis les personnages sauront où trouver le tombeau et peut-être trouveront-ils pourquoi le temple est désert. Ensuite les personnages peuvent se reposer ici avant de repartir. Toutefois si le scénario avance trop vite au goût du MD, ou pas assez, vous aimerez peut-être utiliser « Les fervents du bon roi » ou « le paladin emprisonné » dans les deux cas appropriés.

Le tombeau ne se trouverait qu'à un kilomètre de là.

Chapitre quatre : Le tombeau d'Attalion

(Ouverture du tombeau et découverte d'Algus.)

Arrivé au tombeau les personnages y trouvent une pierre rectangulaire sur laquelle est gravé ceci :

« Celui qui pour le travail touche de l'argent,
celui qui l'achète ne l'utilise pas,
et celui qui l'utilise ne le sait pas.
Qu'est-ce ? »

Toutes les lettres de l'alphabet commun sont également dessinées sur de petites dalles lisses. Chaque dalle peut être enfoncée séparément. À chaque impulsion on peut entendre des déclics différents. De toute évidence il s'agit là d'un système mécanique des plus avancés pour l'époque.

Voici la réponse :

(Il faut taper le mot « Cercueil »)

Une fois l'énigme résolue un buisson tout entier s'engouffre lentement dans le sol, et s'arrête à un niveau inférieur. Il se stoppe à 3,50 m du niveau du sol, et on peut voir une porte de pierre sur laquelle est inscrit en occidental : « Bienvenue au tombeau d'Attalion, Si vous êtes parvenus jusqu'ici c'est que vous êtes assez sages pour y entrer. » Cette porte n'est pas verrouillée et mène à la salle du tombeau où est entreposé le cercueil d'Attalion au centre de la pièce. Les joueurs peuvent chercher mais ne trouveront au mieux qu'un symbole (de Lanÿs) sur le mur nord de la pièce et celui se trouvant sous le corps du paladin en armure dans le cercueil de pierre. Dès qu'ils décident de sortir d'ici quelqu'un entre dans le tombeau, un homme d'une soixantaine d'année vêtu d'une armure de plates complète sur laquelle figure l'emblème d'Attalion ; il est armé et prend les personnages pour les pilliers qui ont attaqué le temple des siens.

Les personnages doivent le calmer (s'ils n'y parviennent pas il se calme en regardant le cercueil) et

après s'être expliqués l'homme se nommant Algus remarque le symbole sur le mur nord, il propose aux personnages de le suivre dans un endroit secret ou sont réfugiés les siens. En repartant Algus referme le passage en faisant la manipulation inverse.

Chapitre cinq : La planque des fidèles

(Découverte de la planque et du journal d'Octavion.)

Introduction possible : « Cela fait une demi-journée que par ce temps toujours pluvieux vous marchez dans la boue et les ronces ne voyant que verdure et verdure, tout à coup une vue imprenable sur la forêt en contrebas du haut d'une falaise s'offre à vous, il vous semblait bien que vous montiez. »

La planque se trouve à une demi-journée de marche du tombeau, des chemins de ronces sont empruntés pour y accéder. Le groupe arrive en haut d'une falaise et en s'approchant du bord ils ne comprennent pas bien, Algus siffle un code étrange et se penche, puis il dit, c'est ici. On peut voir un bras sortir du flanc de la falaise, et Algus sort une échelle de corde qu'il accroche solidement à un arbre, puis tous l'empruntent pour descendre et entrer dans une caverne au milieu de la hauteur de la falaise. Aussitôt entrés quelqu'un remonte en disant, « je prends mon tour », et d'autres referment l'entrée avec des feuillages. Algus semble le plus expérimenté et demande de l'aide pour faire des recherches sur le symbole trouvé. Il y a dans une salle de vieux manuscrits à moitié déchirés par le temps et non entretenus. Parmi les personnages qui cherchent l'un d'eux tiré au hasard aux dés trouve « Le journal d'Octavion ». (Celui-ci parle d'une supercherie sur Attalion vaguement et d'une deuxième organisation qui ne ferait qu'un avec les fidèles et dont le symbole est celui trouvé dans le tombeau.) Octavion clôt ce paragraphe par « En Attalion la réponse se trouve ».

Voilà tout ce qu'ils trouveront ici, s'ils veulent s'y attarder plus encore, laissez-les faire (qu'ils cherchent et visitent). Ils doivent pour poursuivre leur quête retourner au temple des fidèles et casser la statue d'Attalion. Elle contient un original de la lettre faite par Lanÿs jadis et un carnet où Octavion décrit l'endroit où se trouverait le sanctuaire des disciples de Lanÿs. De plus, pour info, Octavion fut jadis traité de fou par les siens et c'est pour cela qu'il cacha tout cela ici, c'est lui qui a fait la statue, il voulait que quelqu'un croit en lui tellement que cette personne ferait cela pour trouver son carnet et la lettre. En fait ce qui se passa c'est qu'à l'époque le dirigeant des fidèles con-

naissait toute l'histoire mais qu'il ne fallait pas que cela s'ébruite car ce sont les dons des honnêtes gens de la région qui ont permis avec le temps de construire le tombeau. Bien sûr désormais plus personne au sein des fidèles n'est au courant de la vérité.

Ici encore le paladin emprisonné peut intervenir. Et personne chez les fidèles ne croira une telle histoire, et n'aidera les personnages, pire encore, s'ils sont surpris en train de casser la statue ils seront emprisonnés en attendant qu'Attalion face signe du châtiement sur eux.

Si les personnages parlent de Zétarock les fidèles s'en souviendront et seront heureux de les aider.

Chapitre six : Le sanctuaire des disciples de Lanÿs

(Entrée dans le sanctuaire et prise de la cordelette qui permettra l'ouverture de la chambre.)

L'entrée du sanctuaire se trouve au cœur d'un nid d'araignées géantes de la forêt à 3 heures de marche du temple d'Attalion, il faut simplement dire tout haut à l'endroit indiqué par le carnet : « Lanÿs permets-moi d'entrer » (Octavien a marqué qu'il faut demander l'accord du propriétaire des lieux pour trouver le passage). La porte de pierre est très visible mais restera quoi qu'il arrive close si personne ne prononce les bons mots, le nid d'araignées est une zone de magie morte. À l'intérieur se trouvent 32 disciples et les personnages peuvent soit se faire passer pour de nouvelles recrues soit foncer dans le tas, ou toute autre chose qui marcherait. Les héros trouvent dans le sanctuaire des écrits sur les plans de Lanÿs et sur qui il est. (Ça explique tout sauf ce qu'est l'artefact et comment il fonctionne.) Ils trouvent également dans un coffret une cordelette qui goutte de sang continuellement et qui selon les écrits seraient la clef d'une chambre secrète dans le tombeau d'Attalion. À l'ouverture de ce coffret, Lanÿs le sombre est immédiatement informé de l'acte et a même une vision de qui l'ouvre, il se met immédiatement en marche vers le tombeau avec son destrier et arrivera 1 jour et demi plus tard au tombeau.

Les personnages devraient maintenant comprendre mieux l'histoire et se diriger vers le tombeau.

Chapitre sept : La chambre de Lanÿs

(Découverte de la pierre de non-retour et des explications de Lanÿs.)

Introduction possible : « Alors que vos pas vous mènent vers le tombeau, la cordelette ensanglantée commence à se raidir et semble s'assécher, en se raidissant elle se tord dans plusieurs directions et arrivé à l'entrée du tombeau le mouvement étrange de la corde s'arrête sur la forme d'une clef toute raide et dure comme du métal. »

Aussitôt que les braves personnes voulant sauver le monde arrivent au tombeau la cordelette de sang stoppe son saignement et commence à se dessécher au point de devenir rigide. Elle prend une forme de clef en se rigidifiant. Ce qu'il faut deviner c'est qu'il faut ouvrir le cercueil d'Attalion et y placer la clef de corde sur le symbole se trouvant en son fond, puis il faut mettre du sang sur cette clef de corde, cela l'humidifiera à nouveau et la rendra comme vivante aspirant tout le sang du personnage le donnant, jusqu'à le tuer (et tout rappel à la vie refermera le passage en détruisant la clef). Ensuite la corde redevenue souple calquera le symbole du fond du cercueil et éblouira en rouge toute la salle avant de laisser place à des escaliers descendant à un niveau inférieur. Celui de la chambre de Lanÿs. Toute la salle est en pierre anthracite et toutes les explications sont gravées sur les murs. (Y compris sur la pierre de non-retour et son fonctionnement, et même sur comment la détruire. Mais pas sur ce qui se passerait dans un tel cas, ni d'ailleurs comment libérer Zétarock par l'amour.) En son centre se trouve un autel sur lequel gît le cadavre en décomposition de Lanÿs avec autour de son cou la pierre de non-retour bleutée, et aux quatre points cardinaux ainsi qu'aux quatre demi points se trouve donc un total de huit autres cercueils mais en fonte noire, coulés d'un seul bloc, impossibles à ouvrir autrement qu'en les brisant. Au moment d'agir sur la pierre les fervents du bon roi arrivent à six et demandent ardemment la pierre pour eux, ils lutteront pour l'avoir s'il le faut.

La pierre peut être retirée du cadavre, et si tel est le cas, cela fera que Zétarock retrouvera son corps durant 5 min à chaque changement de phase.

Chapitre huit : La destruction

(Comme son nom l'indique.)

L'ultime chapitre, à ce stade le MD sait si les joueurs veulent tuer Zétarock (A) ou s'ils ont tout compris (B).

En A :

Libre au MD de faire ce qu'il peut pour faire revenir sur les rails le scénario.

En B :

Une seule chose peut libérer Zétarock du corps de Lanÿs, c'est l'amour. (Seulement si Nubie embrasse la dépouille qui fait office de prison à son aimé.) Et une autre chose peut détruire l'artefact, il faut le plonger dans le récipient principal d'eau bénite d'un temple Bon, et il se dissoudra laissant à jamais la situation dans l'état actuel. C'est-à-dire que si Zétarock est encore dans le corps de Lanÿs il y restera pour l'éternité. Et vice versa.

Dans le cas où les personnages veulent détruire l'artefact avant que Nubie n'aie libéré son aimé, en fait à l'instant où ils entrent dans le temple bon le paladin emprisonné transmet ceci à Nubie : « seul un baiser sauvera votre aimé ! »

Puis s'ils insistent et s'approchent tout de même de la source d'eau bénite, il transmet cela : « Si vous allez plus loin dans cet acte votre aimé sera perdu à jamais. »

Et en cas de destruction : « Vous ne pouvez plus rien pour lui ».

Si baiser il y a :

Au baiser de Nubie le cadavre se transforme en Zétarock et le Zétarock commandant l'armée se décompose instantanément, faisant fuir ses généraux et gagner les forces des fidèles d'Attalion et autres qui combattaient les troupes de Lanÿs.

En cas d'affrontement direct avec le Sombre :

Il se produit à un moment donné du combat un effet de transition où soit selon l'endroit de l'artefact, il y a une absence de 10 secondes d'âme en Zétarock, soit Zétarock retrouve son corps durant 5 min, au MD de choisir le moment le plus adapté.

Note de fin !

Tous les passages surlignés sont expliqués ci-après. Ainsi que l'historique et la psychologie des personnages. Je remercie grandement pour leurs aides les personnes suivantes en ne nommant que les prénoms, je pense qu'elles se reconnaîtront. (Merci à Antoine, Céline, Damien, Didier, François, Sam, et à toutes les personnes qui ont fait la relecture et corrigé mes nombreuses fautes.)

Glossaire et aide de jeu

Algus

Il s'agit d'un simple paladin de Niv 17, voir dans le guide du maître page 122, il porte une épée longue portant le symbole d'Attalion.

Araignée typique

Ce sont des araignées qui sont courantes dans la forêt du continent. (p. 284 du manuel des monstres.) Prendre les araignées monstrueuses de taille TG de la p. 285, et ne pas en mettre plus de 11 à la fois, car 11 équivaut au facteur de puissance égal à celui du groupe, bien que 12 passe aussi.

Auberge du bas Massia

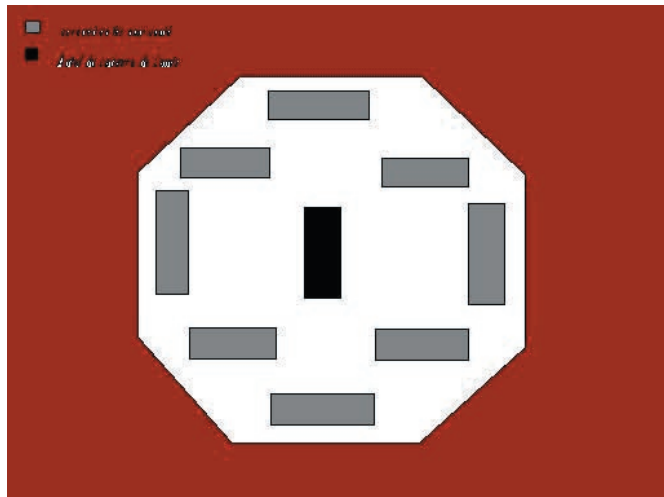
C'est une auberge typique, elle est d'un niveau plutôt bas, et ne comporte que trois chambres communes au premier étage. Le rez-de-chaussée est la partie cuisine (et restaurant si je puis dire). L'aubergiste et sa fille furent les premiers à disparaître, puis vint le tour de 2 habitués, et ce sont leurs femmes qui se plaignent de leur disparition. Les Pjs retrouvent les corps de toutes ces personnes dans la cave à vin, cachés dans des tonneaux pleins.

Carnet d'Octarion

Un tout petit carnet presque indéchiffrable, qui fut soigneusement emballé dans du tissu avant d'être mis à l'endroit trouvé. Il contient toutes les indications pour trouver le nid des araignées et l'entrée du sanctuaire. Octarion décrit l'endroit où se trouverait le sanctuaire des disciples de Lanÿs. Sur presque toutes les pages est inscrit : « Je ne suis pas fou, ils le savent mais veulent laisser cela caché ». L'entrée du sanctuaire se trouve au cœur d'un nid d'araignées géantes de la forêt à 3h environ de marche de cette statue, il faut demander l'accord du propriétaire des lieux pour trouver le passage (ce dernier point est souligné à plusieurs reprises). Le reste semble être plus ou moins contradictoire, cela parle de corruption de son supérieur de l'époque jusqu'à sa sœur qui lui pose trop de question pour savoir ce qu'il sait.

Chambre de Lanÿs

Voici le plan de la chambre de Lanÿs, au centre l'autel avec le cadavre apparent, et aux huit points les cercueils de fer noir (ici gris), l'entrée n'est pas représentée mais ce sont des marches d'escalier qui descendent juste au pied de l'autel.



Cordelette ensanglantée

Cette cordelette est un objet magique très puissant lié à la chambre de Lanÿs ; chaque fois que quelqu'un veut y entrer, il doit y avoir un sacrifice, et les disciples le savent sinon cela condamne à jamais le passage. Un personnage doit se sacrifier à cette phase de jeu. (Peut-être quelqu'un voudrait partir.) C'est un objet finement tressé avec grands soins.

Courrier du roi de Massia

Voici le contenu du courrier adressé à Nubie :

« Bonjour mon amie et conseillère, j'ai le regret de te solliciter à nouveau car deux femmes sont venues se plaindre de la perte de leur mari, ces femmes sont vraiment attristées, même s'ils étaient tous deux portés sur l'alcool. J'aimerais vivement que tu te renseignes sur leur sort et si possible que tu les rapportes à leurs femmes, merci d'avance et à bientôt je l'espère pour une de ces histoires dont tu as le secret. »

Disciple de Lanÿs

Ce ne sont que des prêtres mauvais de niv 8 à 12 et leurs données de jeu sont celles des prêtres de ces niveaux dans le guide du maître à la p. 123.

Durée du scénario

Afin d'être plus ou moins maître de la durée de la partie, j'ai décomposé en chapitres le scénario, et je pars du principe qu'en brodant un peu autour chacun d'eux devrait durer environ une heure. Cela dit, je suis conscient que tous ne peuvent durer ce temps. Et je prévois donc la durée du scénario de 6 à 8h.

Écrit sur Lanÿs

Les écrits trouvés parlent de qui était Lanÿs, depuis le moment où il était paladin jusqu'à celui où il fut chevalier noir, du fait qu'il a vécu il y a 3 000 ans et que personne à l'époque n'en est arrivé à bout. Il mourut donc de vieillesse. Mais voyant son heure arriver, il prépara quelque chose pour réussir à revenir d'entre les morts en quelque sorte.

Il fit courir une rumeur par des lettres un peu partout qu'il y avait un moyen de le terrasser.

Personne ne pensait que ces lettres venaient de lui. Ceux qui les virent trouvèrent là un espoir mais en vain. Il fallait soi-disant se rendre dans le tombeau d'un ancien paladin oublié depuis longtemps du nom de « Attalion » qui lui est inventé de toutes pièces et là un artefact serait caché pour aider le chanceux trouveur de relique à terrasser le paladin déchu. Évidemment ceci n'était qu'un piège pour échafauder sa résurrection.

Effet de transition

L'effet de transition est simplement le moment où la possession du fantôme devrait perdre son effet sur Zétarock mais où l'artefact empêche cela.

Escouade (1)

Elle est composée de huit guerriers de niveau 10 équipés jusqu'aux dents pris en p. 118 du guide du maître.

Explication du processus de Lanÿs

Voici ce qui en gros est gravé sur les murs de la salle :

« Lanÿs le sombre est mort, mais par sa grande puissance il découvrit le moyen de perdurer sous forme d'un fantôme afin de prendre possession d'un corps de paladin arrivant pour trouver l'artefact dont la lettre parle. Mais Lanÿs sait que la possession d'un fantôme ne dure éternellement et il trouva l'objet qui permet de la faire perdurer à jamais, la pierre de non-retour. Son cadavre équipé du collier de la pierre est donc une prison pour l'âme du paladin naïf. Celui-ci ne pouvait prévoir le mal en ce lieu car le maître sombre a pris grands soins de mettre à ses côtés et dans son plus grand dégoût les cadavres de huit de ses plus redoutables ennemis, des paladins purs. Seul caché ainsi parmi le bien, aucun paladin ne devrait le remarquer, du moins, le remarquer à temps... »

Femme assassin

Roublarde de niveau 16 de p. 126 du guide du maître. Belle femme rousse aux cheveux bouclés qui séduit au moindre mot, même ses adversaires lui trouvent un charme avant de mourir.

Forêt du continent

Le continent est recouvert entièrement de végétation formant ce que l'on appelle la forêt du continent. Tropicale en son milieu devient tempérée au sud et au nord.

Île Rauch

Nom, d'une des seules îles de ce monde, située pas très loin du continent, elle est gouvernée par deux rois. Et chacun a sa propre ville.

Journal d'Octarion

Ce vieux journal chiffonné est quasiment indéchiffrable, il aurait appartenu à un homme nommé Octarion, et qui fut sans doute l'un des premiers fidèles d'Attalion. La fin d'un paragraphe est vaguement lisible, il dit :

« ... la supercherie d'Attalion ne laisse pas indifférent un moine sculpteur comme moi. De plus je suis convaincu d'être lucide à l'heure où j'écris ces mots. Cette deuxième organisation ne fait qu'une avec la nôtre. J'en connais l'entrée mais il faut croire en moi. Voici son symbole (est inscrit le symbole LY), La réponse à ta curiosité se trouve en Attalion lui-même. »

L'alliance avec le mauvais roi

En fait en deux ans et demi si le Sombre a réussi à réunir autant d'hommes c'est parce qu'il frappa à la porte d'un roi mauvais qui avait besoin de quelqu'un dans son envergure pour commander ses troupes, hélas pour lui il fut doublé par le Sombre, car personne ne manipule le Sombre, c'est lui le marionnettiste.

Le paladin emprisonné

À l'ouest de l'autel de Lanÿs se trouve un paladin qui de par sa volonté veut aider les personnages, mais en raison de sa proximité immédiate avec le cadavre de Lanÿs, il tend vers la folie et ses paroles sont souvent non comprises. Toutefois il constitue une aide pour les joueurs en difficulté, il peut lancer des visions courtes ou même communiquer dans les rêves. Au MD de s'en servir à sa guise.

Les fervents du bon roi

Loin au Nord se trouve une contrée qui a un roi magnifique, qui ne désire ni guerre ni pauvreté et qui est adulé par son peuple. Tellement adulé qu'une partie de ses citoyens a créé la guilde des fervents du bon roi. Une guilde qui n'a d'autre but que de chercher à rendre immortel leur roi bien-aimé. Ils sont au courant pour la pierre de non-retour depuis un petit moment et feront le nécessaire pour mettre la main dessus.

Manock

C'est le père de Zétarock, et il le laissait vivre sa vie comme il le souhaitait jusqu'à ce qu'un jour un tyran vint tout piller et détruire dans sa région. Il alla le voir et se rendit compte que ce tyran n'est autre que son fils, il faillit même tuer son propre père, et en l'esprit de ce dernier la confusion règne, il veut comprendre

pourquoi ce changement radical, et parfois se sent coupable d'avoir enfanté un monstre pareil.

Massia

Massia est une petite ville portuaire de Rauch, elle est très fleurie et scindée en deux quartiers, le Bas-Massia et le Haut-Massia. Le Bas-Massia se situe dans une sorte de gouffre géant d'où s'échappe continuellement de la fumée. Et le Haut au niveau du sol, où végétation et fleurs se portent à merveille avec abondance. Tout le monde y est souriant, mais le quartier bas est infréquentable pour des personnes sans défense, les gardes n'y mettent même plus les pieds.

MD

Je ne sais pourquoi je mets ceci, mais bon ça signifie Maître du Donjon.

Moitiés de tablette

Tablette en granit détruite suite à un choc, il est flagrant qu'elle est incomplète. Elle semble décrire une route pour aller quelque part mais il manque beaucoup de passages étant donné qu'elle est écrite en spirale en partant du bord pour aller vers le centre de ce disque tablette.

Nallon

Humain de 36 ans prêtre d'Héronéus et amis de Zétarock depuis maintenant 6 ans. Il se vit confier par le clergé la mission de retrouver Zétarock afin de pouvoir combattre un nouveau tyran qui se fait appeler le Sombre et qui devrait bientôt arriver sur eux avec son armée. Il serait parti, il y a 3 ans voir un ordre de paladins nommé les fidèles d'Attalion. L'ordre religieux lui communiqua le tracé de la route que prit Zétarock. Nallon lui, savait que si son ami n'était revenu, cela signifiait qu'il lui était arrivé quelque chose, et puis il lui avait parlé de sa bien-aimée qui avait certains pouvoirs. C'est pour cela qu'avant d'aller chez les fidèles, il décida de demander à cette dame de l'accompagner.

Nid d'araignées

Un endroit d'environ 800 m de diamètre dans lequel les toiles sont omniprésentes, des araignées sont partout mais ne bougent que lorsque les personnages sont aux cœurs du nid afin de mieux les attraper. Alors elles pousseront elles-mêmes les personnages à y aller. Elles attaqueront lorsque ceux-ci se trouveront coincés. Il y a 70 araignées plus la reine.

Nubie

Jeune femme demi-elfe très belle de 28 ans aux cheveux bruns et aux yeux noisette, elle est toujours vêtue de robes turquoises. Elle aime à se faire des coiffures variées. Cette femme est ensorceleuse et a déjà accompli maint miracle avec l'aide de ses amis, il y

a Zameck un cambrioleur qui vient de se passionner pour la musique, et il y a Zétarock, un paladin dont elle est éprise et n'a pas de nouvelle depuis près de 3 années consécutives. Il part souvent seul pour son devoir, mais il avait dit revenir 1 an après, elle sait que ce n'est pas normal mais hésite à partir à sa recherche, d'autant plus qu'elle ne sait où chercher. Si elle hésite tant c'est parce qu'elle a des responsabilités à Massia en tant que conseillère auprès de son ancien compagnon le roi. Si elle savait où son aimé est allé, elle serait déjà partie le rejoindre. Des personnes savent peut-être mais elle ne sait où les trouver, elle ne connaît qu'un nom dont Zétarock lui a dit qu'il avait une confiance aveugle, ce nom est Nallon. Elle n'a jamais vu ce personnage. Et quant au père de Zétarock elle ne l'a vu qu'une seule fois mais il voyage énormément et n'a jamais eu d'adresse fixe.

Octarion

Octavion était un sculpteur sur pierre et il savait également faire les scellements de deux pierres. Il vécut, il y a 2 600 ans et découvrit que les fidèles d'Attalion étaient une supercherie mais allant à l'encontre de tous ces préceptes, il eut par la même occasion un dédoublement de personnalité qui le poussa à faire des actes étranges. Il entra chez les disciples de Lanÿs et ne supportant pas ce qu'il découvrit devint avec son autre personnalité un disciple. Personne ne sait cela car il avait une voix différente et que les disciples sont toujours masqués. Il fut jadis traité de fou par les siens et c'est pour cela qu'il cacha tout son savoir sur le sanctuaire à l'intérieur d'Attalion lorsqu'il l'assembla, l'ayant sculpté en deux morceaux. Il désirait ardemment que quelqu'un croit tellement en lui que cette personne briserait la statue pour trouver son carnet et la lettre. En fait ce qu'il se passa, c'est qu'à l'époque, le dirigeant des fidèles connaissait toute l'histoire mais qu'il ne fallait pas que cela s'ébruite car ce sont les dons des honnêtes gens de la région qui ont permis avec le temps de construire le tombeau. Bien sûr, désormais plus personne au sein des fidèles n'est au courant de la vérité.

Original de la lettre de Lanÿs

Voici ce qu'était marqué sur la lettre que Lanÿs lança à travers tout le continent il y a un peu plus de 3000 ans :

« Je ne suis que le valet d'un roi qui était juste et bon mais qui fut terrassé par Lanÿs le Sombre comme d'autres avant lui. Si je vous écris c'est parce que je pense que mon bon roi avait découvert un moyen de terrasser son ennemi mais qu'il n'eut assez de temps pour trouver l'arme qui lui permettrait de le faire. Selon des écrits qu'il avait fait, il y aurait un très puissant paladin de jadis, oublié depuis longtemps qui posséderait en son tombeau l'arme la plus destructrice qui soit contre le mal. Le paladin se nommerait Attalion

et aurait son tombeau sur le continent quelque part bien caché. Mon bon roi a ordonné maintes fouilles pour le trouver mais il fut abattu par le Sombre avant de trouver ce qu'il cherchait. Si je vous fais part de cela c'est simplement car il était à l'acte de vous le dire par lettre lors qu'il fut assassiné par l'ennemi de tous. J'espère que vous trouverez ce tombeau, c'est d'après mon bon roi notre seul espoir. Et enfin nous vivrons des jours meilleurs comme jadis. »

Pierre de non-retour

Cette pierre de 4 cm² de face est bleutée, et attachée à un collier en argent. C'est un puissant artefact que Lanÿs trouva de son vivant il sert à faire perdre une possession d'un fantôme jusqu'à la mort du possédé. Le principe est simple il faut la mettre au contact du cadavre du fantôme et lors de la possession l'âme du possédé se retrouve enfermée dans le corps sans vie. Et à chaque transition, il ne provoque qu'une légère absence d'âme de 10 secondes dans le corps vivant. Sauf bien sûr dans le cas où il serait enlevé du cadavre, et là ça provoquerait 5 min de retour de l'âme du possédé dans son vrai corps avant qu'il ne se retrouve à nouveau dans le cadavre. Et ce quelle que soit la distance séparant le défunt du corps possédé. Cet objet est très facile à détruire, mais si tel est le cas il ne change pas la phase en court lors de sa destruction. Il suffit de le dissoudre dans de l'eau bénite en grande quantité dans un temple bon. La pierre a un autre pouvoir que seul l'amour peut utiliser, si une personne qui aime vraiment la personne possédée embrasse le cadavre du fantôme, cela provoquera un transfert de corps, celui du cadavre deviendra le corps du possédé et celui du possédé deviendra cadavre remettant au point de départ le fantôme mais sans son artefact.

Pierre rectangulaire (monolithique)

Une grande pierre monolithique de 2 m sur 3 de large et d'1,50 m de haut. Il y a une énigme inscrite autour de ce qui semble être un clavier ancien. S'il y a des mauvaises manipulations cela actionne des jets d'eau sous pression tellement violents qu'ils détruisent au premier toucher n'importe quelle armure magique ou non à 3 m à la ronde (pour s'en prévenir, il faut réussir un jet de réflexe DD 22). Et au deuxième jet de mauvaise manipulation cela a 50 % de chance de tuer un personnage s'il ne réussit pas un jet de vigueur DD 18 (bien sûr il faut toujours faire le jet de réflexe pour savoir si le personnage est touché). (Pour désamorcer le mécanisme, DD 30.)

Pjs

Heu... un peu comme pour MD, je le mets au cas où. Il s'agit-là des personnages joueurs.

Planque des fidèles

Pour cette planque je ne ferai pas de plan car je pense que vous préférerez faire à votre guise une description de caverne. Il faut toutefois noter que l'intérieur est bien sec et chaud, réchauffé par des boules magiques qui ne font pas de feu mais dégagent une lueur rose. Cette planque existe depuis le début des fidèles et avant cela était l'endroit de rassemblement des fidèles et des disciples, mais aujourd'hui les disciples ont oublié son existence.

Port de Lank

Un très petit port qui est le seul à faire naviguer des bateaux avec Rauch. Il fait des navettes essentiellement commerciales, l'endroit ressemble beaucoup à un chantier naval de l'époque avec plein de hangars pour entreposer les marchandises, il y a une guilde marchande « la guilde du Tout-Continent », qui a le monopole sur le trafic vers le continent et livre à tous les petits commerces. Le port est dirigé par un douanier grippe-sou qui fait payer 1 po le passage dans un sens ou dans l'autre. En fait, il devrait faire payer moins que cela, mais il se met de l'argent dans la poche.

Reine araignée

C'est une araignée monstrueuse de taille colossale en p. 285 du manuel des monstres. Si elle meurt toutes les autres se battent entre elles pour déterminer la nouvelle reine.

Sanctuaire des disciples de Lanÿs

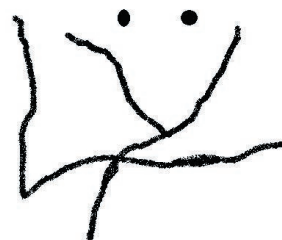
Le sanctuaire a une ambiance sombre, ce sont des couloirs qui descendent profondément sous la terre très faiblement éclairés par quelques bougies par-ci par-là. Les galeries sont humides et il y a peu de salles mais de taille raisonnable. Une odeur d'encens se fait sentir dans tout le complexe.

Statue d'Attalion

Cette statue est faite de pierre polie de façon très précise surtout au niveau des hanches. Elle représente un guerrier portant un bouclier et une épée longue.

Symbole LY

Pour info voici grosso modo le symbole en question

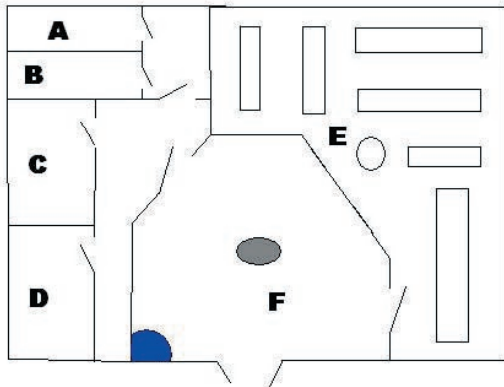


Temple bon

En fait le temple bon en question le plus proche est celui des fidèles d'Attalion, c'est là que la source d'eau bénite la plus proche se trouve. Sinon, libre au MD d'en inventer un autre de toutes pièces.

Temple des fidèles d'Attalion

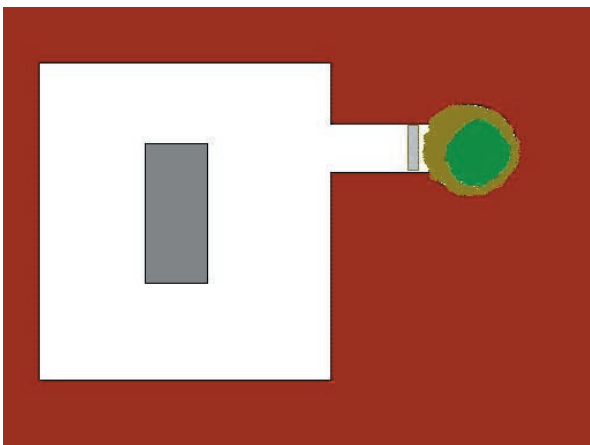
Voici un petit plan :



En A et B nous avons les appartements des invités. En C et D ceux de l'ordre. En E se trouve la bibliothèque qui est actuellement en fouillis. Et en F l'entrée. (Le cercle gris représente la statue d'Attalion, et le bleu la source d'eau bénite.)

Tombeau d'Attalion

Voici à quoi ressemble le tombeau une fois le buisson descendu à 3,50 m sous la terre. On peut le voir avec son parterre d'herbe à droite, puis tout contre se trouve la porte de pierre, et enfin dans l'autre salle le cercueil d'Attalion.



Yllis

Yllis est un personnage qui fut défiguré étant plus jeune, et qui cache donc son visage derrière un masque. De telle façon que l'on ne sait si c'est une femme ou un homme. Ce personnage s'assure lentement que

le père de Zétarock a des intentions bonnes. Puis se fera connaître. (À 4 joueurs Yllis est un ennemi.)

Zameck

Cet humain de grande taille svelte est un roublard de niveau 17, il est juste et charitable, ne vole jamais, il utilise ses compétences pour trouver des trésors et louer ses services à des historiens désireux de fouiller d'anciennes ruines ou toutes choses dangereuses et pleines de pièges. Il a grandi avec Nubie et donc en est très proche, d'autant plus que depuis près d'un an ils vivent ensemble en tout bien tout honneur. Il est toujours prêt à aider un(e) ami(e). Il connaît relativement bien Zétarock étant donné qu'il a fait pas mal de chemin avec lui et Nubie.

Zétarock

Cet homme de 26 ans est très fier d'être un paladin, c'est grâce à son père qu'il parvint à ce stade. Il est très attaché à son père et si malheur lui arrivait, il ferait tout pour le sortir du pétrin et dans le cas où il ne pourrait pas, il serait anéanti. Il est aussi très épris d'une demi-elfe très belle nommée Nubie. Mais récemment son corps fut possédé par un puissant fantôme.

Zétarock possédé par Lanÿs

Zétarock possédé par Lanÿs se fait appeler « le Sombre » comme il a toujours aimé le faire. Il a un avantage c'est que plus personne ne sait qui était le Sombre désormais.

Quelques caractéristiques de Pnjs (histoire de dire)

Zétarock (possédé)

(Paladin humain possédé de niveau 16)

For 14 ; Dex 8 ; Con 12 ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 21 (23)
 PV = 108 ; CA = 27 (contact 9, dépourvu 28)
 Ref = +10 , Vig = +20 , Vol = +15
 Sort par jour à partir du niveau 1 : 3/3/3/1
 Corps à corps : (+27/+22/+17/+12)
 Distance: (+20/+15/+10/+5)

Équipement : harnois (+3) de Zétarock ; épée bâtarde de Lanÿs ; écu de Lanÿs ; cape de charisme (+2) ; arbalète (+1)

Compétences : Concentration +21 ; Connaissance (noblesse) +11 ; Connaissance (religion) +9 ; Diplomatie +12 ; Discrétion +22 ; Dressage +16 ; Equitation +22 ; Intimidation +17 ; Premier secours +9 ; Psychologie +16

Dons : attaque en puissance, enchaînement, science de la destruction, maniement (épée bâtarde), arme de prédilection (épée bâtarde), arme en main, combat monté, attaque au galop.

Capacité spéciale : aura de mal, détection du bien, utilisation du poison, bénédiction impie, châtement du bien (6/j), aura de désespoir, contrôle des morts-vivants, attaque sournoise (+4d6), serviteur félon, écuyer mort-vivant. (Voir dans le guide du maître à chevalier noir pour plus de précisions.)

Sort connus :
 Voir page 183 du guide du maître pour connaître la liste de sort du chevalier noir

Allik (chef des fervents du bon roi)

(guerrier (12) / adepte humain (5))

For 18 ; Dex 15 ; Con 14 ; Int 10 ; Sag 12 ; Cha 8
 PV = 123 ; CA = 25
 Ref = +6 , Vig = +11 , Vol = +9
 Sort par jour à partir du niveau 1 : 3/2/1 (voir page 108 du GD)
 Corps à corps : (+22/+17/+12)
 Distance: (+17/+12/+7)

Équipement : harnois (+2) ; bouclier targe (+1) ; anneau de protection (+1) ; double lame (+2) ; arc court (+1) ; 9 500 po à disposition lorsqu'il veut.

Compétences : Dressage -1 ; Equitation +3 ; Escalade +4 ; Intimidation +4 ; Natation +4 ; Saut +14 ; Art de la magie +6 ; Concentration +12 ; Connaissance (artefacts) +12 ; Premier secours +4 ; Survie +1 ; Connaissance (histoire du continent) +12

Dons : attaque en puissance, enchaînement, science du renversement, maniement (double lame), arme de prédilection supérieure (double lame), spécialisation martiale supérieure (double lame), combat à 2 armes, défense à 2 armes, arme en main, combat en aveugle, esquive.

Capacité spéciale : appel de familier.

Sort connus : À choisir sur la liste de sorts de l'adepte en page 108 du guide du maître.

Algus

(Paladin humain de niveau 17)

For 14 ; Dex 8 ; Con 12 ; Int 10 ; Sag 14 ; Cha 18 (20)
 PV = 117 ; CA = 29
 Ref = +9 , Vig = +16 , Vol = +12
 Sort par jour : 3/3/2/1
 Corps à corps : (+23/+18/+13/+8)
 Distance: (+17/+12/+7/+2)

Équipement : harnois (+4) ; anneau de protection (+2) ; épée longue (+4) ; écu en acier (+3) ; amulette d'armure naturelle (+1) ; arbalète lourde (+1) ; cape de charisme (+2)

Compétences : Artisanat +5 ; Dressage +5 ; Diplomatie +5 ; Equitation +4 ; Concentration +15 ; Connaissance (religion) +16 ; Premier secours +12 ; Psychologie +12

Dons : arme de prédilection (épée longue), arme de prédilection (arbalète lourde), emprise sur les morts-vivants, tir à bout portant, tir de loin, tir de précision, arme en main

Capacité spéciale : aura de bien, châtement du mal (4x/j), détection du mal, grâce divine, imposition des mains (85 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoie des morts-vivants, destrier de paladin, guérison des maladies (4x/semaine).

Maë (la femme assassin)

(roublarde humaine de niveau 16)

For 12 ; Dex 19 (21) ; Con 13 ; Int 14 ; Sag 10 ; Cha 18
 PV = 74 ; CA = 23
 Ref = +15 , Vig = +6 , Vol = +5
 Corps à corps : (+15/+10/+5)
 Distance: (+18/+13/+8)

Équipement : anneau de protection (+2) ; bracelets d'armure (+4) ; dague coup de poing (+2) ; arbalète de poing (+1) ; gants de dextérité (+2) ; robe de mimétisme ; pierre ioun (rose laiteux) ; amulette d'armure naturelle (+1)

Compétences : Acrobatie +24 ; Bluff +10 ; Contrefaçon +2 ; Crochetage +6 ; Déguisement +4 ; Déplacement silencieux +24 ; Désamorçage/sabotage +2 ; Détection +19 ; Discrétion +24 (+34) ; Equilibre +24 ; Escalade +20 ; Evasion +5 ; Fouille +6 ; Maîtrise des cordes +24 ; Natation +4 ; Perception auditive +19 ; Saut +20 ; Utilisation d'objets magiques +10

Dons : Maniement (arbalète de poing), Arme de prédilection (arbalète de poing), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Feu nourri

Capacité spéciale : Attaque sournoises (+8d6), Recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+5), Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure, Roulé-boulé, Attaque handicapante

Fantôme de Lanÿs

Mort vivant (humanoïde altéré, intangible) de taille M

For 13 ; Dex 9 ; Con - ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 25
 PV = 151 ; CA = 16 (-1 dex ; +7 parade), contact 16, dépourvu 17, ou sur le plan éthéré 29
 Ref = +10 , Vig = +20 , Vol = +15
 Corps à corps : contact diminuant (+29 ou +21 contre intangible, 1d4 points de caractéristique) ou épée bâtarde intangible (+27, 1d10+6+ (2d6 contre bien)+(-1 con), 17-20/x2)

Équipement/Description : homme en harnois portant une épée bâtarde et un bouclier

Compétences : Connaissance (noblesse) +11 ; Connaissance (religion) +9 ; Diplomatie +12 ; Discrétion +30 ; Dressage +15 ; Equitation +22 ; Fouille +11 ; Intimidation +16 ; Premier secours +9 ; Perception auditive +12 ; Psychologie +16

Capacités spéciales : manifestation, possession maléfique, intangible, mort-vivant, reconstitution, résistance au renvoi (+4)

Nubie est une jeune femme demi-elfe de vingt-huit étés. Cette femme aux cheveux bruns et longs d'un soyeux étonnant est d'une beauté à couper le souffle. D'ailleurs nombre des personnes qui la croise en reste bouche bée. Elle a des yeux noisette et les traits de son visage sont fins et tirés. Sa peau a une couleur blanche qui semble aussi douce que de la crème, et qui au toucher se révèle bien plus douce qu'à première vue. Nubie porte une très jolie robe de couleur turquoise avec des boutons d'érable. Elle vit à Massia sur l'île Rauch au sud du continent. Là elle y mène une existence qu'elle apprécie en aidant le roi de Massia, un très bon ami à elle. Elle en est sa seule conseillère. Nubie n'a qu'un manque dans sa vie. Ce manque c'est son aimé, Zétarock, un humain dont elle est éprise et qui ne donne pas de nouvelles depuis près de trois années. Lorsqu'il partit, il dit revenir une année plus tard, il a désormais deux ans de retard au grand désespoir de Nubie. Heureusement qu'un ami nommé Zameck lui tient compagnie sinon elle serait toujours triste. Dernièrement, il s'est pris d'une passion pour la musique et ne sachant pas jouer, cela amuse beaucoup la belle dame. Zameck, Zétarock et elle ont parcouru nombres de chemins ensemble. Et Zameck dit qu'il reviendra, que c'est un paladin d'Héronéus qui en a vu bien d'autres. Il est le seul à savoir lui remonter le moral en temps d'inquiétudes.

Nubie se dit que peut-être Manock, le père de Zétarock a-t-il des nouvelles, mais malheureusement étant voyageur elle ne sait où le trouver. Il y a peut-être une autre personne qui pourrait savoir où est ou ce que fait son aimé, c'est un certain Nallon, grand ami de Zétarock depuis un bon moment maintenant, hélas, elle ne sait où le trouver...

Quelques expressions bien à elle

- « Je me demande s'il regarde ce coucher de soleil en ce moment... »
- « Zameck tu joues heu... pitoyablement. (suivi de rires) »
- « Je suis dame Nubie, conseillère du seigneur de Massia, co-suzerain de Rauch, et vous ? »
- « Si seulement Zétarock était là... »
- « Je crains devoir intervenir ! »

Sortilèges connus (par niveau)

0. (Détection de la magie – Lecture de la magie – Détection du poison – Illumination – Lumière – Rayon de givre – Son imaginaire – Aspersions acides – Ouverture/fermeture)
1. (Alarme – Bouclier – Identification – Charme personne – Disque flottant de tension)
2. (Protection contre les projectiles – Bourrasque – Invisibilité – Vision dans le noir – Sphère de feu)
3. (Boule de feu – Eclair – Mur de vent – Respiration aquatique)
4. (Peau de pierre – Bouclier de feu – Invisibilité suprême – Refuge de léomund)
5. (Renvoi – Lien télépathique de Rary – Débilité – Mur de force)
6. (Vision lucide – Pétrification – Eclairs multiples)
7. (Epée de mordenkainen – Forme éthérée)
8. (Cri suprême)

Personnage demi-elfe très étrange car il est très difficile de dire si c'est un homme ou une femme. Svelte comme une femme et en ayant la corpulence à ceci près que sa poitrine est semblable à celle d'un homme, tout du moins tout cela est deviné par la forme de son armure de cuir clouté teinté en rouge.

Ce personnage porte également constamment un masque de bois blanc. En fait il/elle cache son visage brûlé il y a plusieurs années par un de ses compagnons d'armes juste par jalousie de sa beauté. Depuis il/elle se méfie toujours des personnes non connues. C'est pour cela qu'Yllis est dans l'ombre d'un vieux guerrier étrange mais qui est peut être honorable. Il/elle a vu le tyran et souhaite trouver de l'aide pour le combattre. Malgré son accoutrement Yllis est tout de même quelqu'un d'attirant, tant que le masque n'est pas retiré. Petite précision, Yllis doit de l'argent à un usurier du port de Lank. (25 000 po)

Quelques expressions bien à lui/elle

« Heu... »

« ... »

« (Air joué de flûte de pan) »

« (Air joué à la mandoline) »

« Je n'aime pas vraiment les villes... »

« La musique est à mon oreille plus mélodieuse que toute parole ! »

« Je connais quelqu'un qui ne sera pas dans les chansons des bardes. »

« Mandoline ou flûte ? (Rire derrière le masque) »

« On y va ? »

Sortilèges d'Yllis (par niveau)

0. (Berceuse - Détection de la magie - Convocation d'instrument - Lecture de la magie - Message - Manipulation à distance)

1. (Compréhension des langages - Déguisement - Effacement - Feuille morte)

2. (Cacophonie – Immobilisation de personnes – Silence – Soins modérés)

3. (Charme monstre – Communication avec les animaux – Sphère d'invisibilité – Convocation de monstre 3)

4. (Cri – Lueur d'arc-en-ciel – Mythes et légendes – Répulsif)

5. (Chant de discorde – Héroïsme – Convocation de monstre 5)

Prêtre humain de trente-six ans, il vénère et répand la parole d'Héronéus. L'homme en question mesure environ un mètre quatre vingt et ressemble beaucoup à un guerrier avec son armure de plaque et son écu d'acier tous deux portant le symbole de la main tenant l'éclair en dorure fine. Il porte également un très beau fourreau pour son épée longue lui aussi estampillé « Héronéus ». La lame est sainte et parmi les plus solides et les plus tranchantes épées qui soient. Les têtes des ennemis d'Héronéus tombent à flots sous cet objet sacré.

Nallon est archiviste et couche par écrit tout ce qui se passe la journée et ce tous les soirs.

Il fut envoyé, il y a peu par le clergé afin de retrouver un paladin nommé Zétarock, nom qu'il connaît bien étant donné que cela fait environ six ans qu'il le côtoie en ami. Zétarock se seraient volatilisé dans la nature il y a de cela trois années alors qu'il partait voir un ordre de paladins s'appelant « les fidèles d'Attalion ». Le clergé a bien expliqué l'importance de réunir tous les paladins afin de combattre un ennemi qui se dirige vers le temple avec son armée et se faisant appeler le sombre. Sachant que si son ami n'est pas revenu à la date qu'il avait dite, cela doit vouloir dire qu'il lui est arrivé problème, et connaissant l'existence de Nubie à Massia (la future fiancée du paladin) il fit route vers chez cette dame après s'être vu remettre l'itinéraire que Zétarock a emprunté pour aller voir les fidèles. Il arrive à bon port mais se sent épié. Il ne prend pas cela au sérieux car depuis la disparition de sa sœur sous ses yeux lorsqu'il était enfant il a toujours l'impression d'être épié. Il faut dire que le kidnapneur suivait la petite fille depuis un long moment. Et personne ne voulait la croire, dès lors il ne peut supporter même les mots suivi ou épié (ou équivalent), et fait tout pour arrêter un poursuivant des ombres, espérant retrouver sa sœur un jour peut-être...

Quelques expressions bien à lui

- « Je pense que nous sommes suivis. »
- « Regardez bien derrière le danger vient rarement de face. »
- « Je ne laisserai jamais tomber mes amis. »
- « Quand on pense que j'étais là... »
- « En garde, l'invincible va vous pourfendre ! »
- « Héronéus le brave ne laisserais pas faire cela. »
- « Par le bras armé d'Héronéus vous succomberez »

Sortilèges de Nallon

Peut lancer tous les sort de prêtre de niveau 0 à 8 sauf ceux du chaos et ceux du mal.

De plus, il a accès au domaine du bien, et au domaine de la guerre pour ses sorts en bonus.

Il doit prier à l'aube pour obtenir ses sorts.

Manock est un guerrier itinérant qui s'est beaucoup affaibli avec le poids des ans. Il reste néanmoins redoutable pour la plupart des personnes. Il a un fils unique donné par sa femme décédée à l'accouchement. Il ne pouvait pas abandonner un petit comme cela avec son grand cœur, et il ne pouvait rester dans la région où il vécut l'histoire de sa vie avec son épouse. Il prit donc ce petit sous son aile, et il grandit en voyageant, il lui apprit à se battre, mais également le respect d'autrui. Mais son fils semblait tourné vers la religion et vers Héronéus en particulier alors, un jour il le mena dans un temple où il devint paladin confirmé. Manock lui, continue de traverser le monde avec sa grande hache double qui en fait fuir beaucoup et désormais en fait rire d'autres (à cause du fait qu'un homme de cet âge porte cela). Il est toujours vêtu d'un harnois bleuté qui porte le symbole d'Héronéus gravé. Il voyage léger et ne quitte son armure qu'à de rares occasions. Il passe toujours de temps à autre dans la région où Zétarock a vu le monde sur le continent. Et un jour, il y a de cela deux mois, alors qu'il revenait justement sur la tombe de son épouse, il surprit un tyran dans cette région. Et il voulut s'interposer entre lui et la population mais il l'a presque tué, pire encore il est certain qu'il s'agit de son fils Zétarock. Il a donc décidé d'avertir Nubie, la femme que Zétarock aimait et voulait épouser. C'est comme cela qu'il arriva sur l'île Rauch à Massia.

Quelques expressions bien à lui

- « Voici la tête de mon arme... et... voici sa jumelle (sourire en coin) »
- « Zétarock a bien changé depuis la dernière fois que nous nous sommes rencontrés. »
- « Je ne laisserai pas mon fils asservir le monde »
- « L'objet que je porte n'est pas une ornementation camarade, et vous allez comprendre à quoi cela me sert si vous continuez. »
- « Fichtre! »
- « Ce n'est pas à un vieux guerrier que l'on apprend à combattre ! »
- « Mon corps devient déficient mais il me reste assez de forces pour te terrasser. »
- « Ca va faire très mal... »

Zameck est un jeune humain de vingt-trois ans ayant été recueilli par le 17^e suzerain de Massia, une ville de l'île Rauch. Il a grandi avec le suzerain actuel et une demi-elfe qui s'appelle Nubie. Elle est plus âgée que lui mais il s'entend bien avec elle, et il fait tout pour lui remonter le moral, surtout depuis deux ans que son futur fiancé n'est pas revenu. Dernièrement, il a même été jusqu'à acheter un instrument de musique à cordes juste pour la faire rire. Il ne veut même pas apprendre à en jouer, tout ce qu'il cherche c'est faire le pitre pour voir un sourire sur le visage de celle qui pour lui est une grande sœur.

Zameck est très grand et svelte par-dessus le marché, il est spécialisé dans la discrétion et l'art de se faufiler partout. Il utilise ses talents en louant ses services à des historiens ayant découvert d'ancien tombeau dangereux ou d'anciennes cryptes piégées. Cet homme est vêtu d'une armure de cuir souple bien travaillée et de gants de cuir fin. Généralement les personnes le voyant passer n'aperçoivent que sa grande cape flottante d'un jaune pâle. Sous cette cape on peut parfois apercevoir une rapière dorée. Un petit sac souple le suit semble-t-il partout...

Quelques expressions bien à lui

- « Tu verras, il reviendra... »
- « Notre bon vieux Zétarock est grand, il sait se débrouiller seul. »
- « Un petit air ? »
- « Allez, raconte-moi tout ! »
- « Je vous aurais blessé avant que vous ne me voyiez venir... »
- « Joli mécanisme, je vais m'amuser (en se frottant les main) »
- « Ce n'était pas si difficile que ça... Si ? »



Loin des yeux ...Loin du Cœur

par Nicolas Galand

Ce scénario emprunte quelques éléments à la géographie et à l'histoire de l'Alsace. Toutefois, il ne s'étaye pas sur des recherches poussées et peut comporter des incohérences d'un point de vue strictement historique. Les noms, dates et lieux sont surtout là pour former un cadre plausible non rigoureusement exact.

117

SYNOPSIS

Lors de ce scénario les PJs, qui sont quatre Nephilims et un Arkaim, vont être confrontés aux exactions d'une faction templière bien implantée en Alsace : les Chevaliers du Bec de Corbin. Cette obédience très active n'en est pas à son coup d'essai en terme d'opération d'envergure mais cette fois-ci elle dispose d'un atout majeur : elle a trouvé le moyen de donner à ses membres des aptitudes à la Vision Ka ! Ceci leur permet de traquer les manifestations magiques, de détecter les Nephilims et même les Arkaims ainsi que d'évaluer le Ka Soleil d'humains qu'ils comptent enrôler ou dont ils doivent se méfier.

Ce moyen repose dans les sous-sols du Mont Sainte Odile : dans une partie du couvent, dont l'existence est gardée secrète depuis sa restauration par Herrade de Landsberg lors de la seconde moitié du XIIème siècle, jaillit une source dont l'absorption permet d'obtenir une vision Ka parfaite pendant un temps limité (avec les mêmes

manifestations physiques que lors du passage d'un Nephilim en Vision Ka). L'existence de cette source n'est connue que de trois Nephilims : l'Ange Jerthael, dont le simulacre fut autrefois Herrade de Landsberg, Anaethyl, une Elfe et Belteras, une Salamandre. Les trois Nephilims étudiant conjointement la légende de Sainte Odile retrouvant la vue le jour de son onction par le Saint-Chrême ainsi que de son sauvetage miraculeux alors qu'elle tentait d'échapper au Duc Etichon d'Hohenburg, son père, en vinrent à découvrir, dans les sous-sols inutilisés du couvent, fondé par Odile elle-même, la source prodigieuse. Tous trois étaient conscients des usages potentiels de cette source et débattirent longtemps sur la conduite à tenir. Belteras, adopté du Bateleur, considérait qu'il était de son devoir d'utiliser la source pour partager la Vision Ka avec les mortels. Sans s'opposer totalement au projet, Jerthael et Anaethyl l'incitèrent à plus de prudence que son tempérament de Pyrim ne le lui soufflait. Il fut décidé d'initier uniquement la communauté du couvent du

Mont Sainte Odile. C'est ainsi que depuis le XIIème siècle, les sœurs jugées les plus à même de comprendre et d'appréhender la nature des champs magiques, reçoivent l'onction de la source secrète. Le couvent est vendu à la révolution de 1789 comme bien national, mais l'évêché de Strasbourg le rachète en 1853 et le ramène à sa destination. Le secret est gardé pendant cette période transitoire.

Pendant l'Abbatat d'Herrade de Landsberg, Belteras est incarné dans le talentueux enlumineur Sintram de Marbach, dont l'Histoire dit qu'il tomba amoureux de la chanoinesse Guta de Schwarzentann qui n'était autre que le simulacre d'Anaethyl. Lors de la recherche des origines de la légende de Sainte Odile, l'Elfe et la Salamandre connurent une Fulgurance. Et c'est de leur travail conjoint que naquit, rédigé par Anethyl et enluminé par Belteras le célèbre codex « Guta-Sintram » un des plus vieux codex retrouvé en Alsace et qui relate les règles de vie monacale et les usages quotidiens et médicaux de l'époque. Des allusions à la Véritable

SYNOPSIS (SUITE)

Source de Sainte Odile y figurent mais le manuscrit seul ne permet pas d'y avoir accès : la plupart des clés permettant de déchiffrer les focus et les codes du Guta-Sintram se trouvent dans un autre ouvrage majeur de l'époque : l'« Hortus Deliciarum » réalisé sous la direction d'Herrade « Jerthael » de Landsberg, ce qui lui permet de se faire remarquer par la papesse et d'intégrer ses rangs. Herrade quitta les deux autres Nephilims. Belteras reprit le couvent et depuis, s'incarne régulièrement dans la Mère Supérieure du moment. Ce n'est que bien après qu'Anaethil disparut au grand désespoir de Belteras qui finit par la croire morte. La vérité était pire Anaethil était tombée aux mains des Templiers et transformée en homoncule...

Les Templiers sont en possession de l'homoncule d'Anaethil depuis environ 150 ans. Contrairement aux habitudes templières, cet homoncule a fait l'objet de soins et, dans une certaine mesure, de ménagement : il a été placé de temps à autres dans des zones irriguées de champs magiques et les sollicitations magiques ont été soigneusement dosées pour éviter de propager trop vite le khaiba. Il y a trois mois, un Manteau Blanc particulièrement entreprenant redécouvre un ancien rituel et force Anaethil à « projeter » ses souvenirs, révélant par là même l'existence de Belteras et de la véritable source du Mont Sainte Odile.

Il y a deux mois, les Chevaliers du Bec de Corbin ont envoyé des « émissaires » au couvent du Hohenburg pour y rencontrer la Mère Supérieure Jeanne, qui est le simulateur actuel de Belteras. Celui-ci, apprenant le sort d'Anaethil, n'a eu d'autre choix que de céder et de les fournir en « Eau Miraculeuse ».

A partir de là, et pour brouiller les pistes, les Templiers ont infiltré les réseaux R+C de Strasbourg, y développant diverses théories sur la « vision de l'invisible grâce au développement des chakras solaires ». Ils ont de plus, réussi à pirater le système de ventes par correspondance et sur le Net d'une petite herboristerie librairie. Par ce biais, ils ont sélectionné des « cobayes », ces cobayes pensent recevoir un « colis » spécial en provenance de la boutique et destiné à « élever » leur chakras solaires pour accéder à la fameuse « vision de l'invisible ». Ces colis contiennent une fiole d'une eau dite « Miraculeuse » (qu'il leur est conseillé d'utiliser goutte à goutte) et un livret leur enseignant comment percevoir les champs magiques. En échange les « cobayes » doivent sillonner la ville et rendre compte (par e-mail ou en écrivant à une boîte postale) des activités anormales des champs magiques (effets dragons, plexus, traces de rituels et même découverte d'êtres magiques). Les Templiers trient et analysent ces comptes rendus et le cas échéant interviennent.

Depuis la mise en place de ce plan, les Templiers volent de succès en succès : leur réseau « d'es-

pions malgré eux » leur a permis de localiser et de mettre en stase plusieurs Nephilims et ont même réussi à capturer un ArKaim qu'ils sont en train d'étudier. Cerise sur le gâteau, leurs réseaux d'information leur ont appris que les structures R+C de Strasbourg subissent des attaques, certainement venant de groupes Nephilims (en fait la Maison Dieu est sur le coup).

Forts de cette situation de force, les Templiers sont sur le point de tendre un piège à Belteras, ils lui ont fait parvenir une proposition d'échange : la restitution de l'homoncule d'Anaethil contre une quantité conséquente d'Eau Miraculeuse et l'établissement d'une « antenne » de la commanderie dans les environs du Mont Sainte Odile. Aveuglé par sa douleur, il se pourrait que Belteras accepte ce qui n'est qu'un marché de dupe. A moins que les PJs ne parviennent à comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire et ne ramènent la Salamandre dans le droit chemin.

Belteras, de son côté, dispose de peu de moyens. Il ne peut se résoudre à faire appel à ses contacts au sein du Bateleur car il devrait leur révéler sa collaboration forcée avec le Bâton. Il utilise son influence au sein de l'association « les Amis de Mont Sainte Odile » qui comporte quelques érudits dont les connaissances pourraient l'aider à localiser les Chevaliers du Bec de Corbin. Ces « érudits » sillonnent l'Alsace à la recherche

Les PJs en quelques lignes

C'est une fraternité composée de 4 Néphilims et un Arkaim. Aucun n'est membre d'un arcane majeur.

Laiberio

C'est un Elfe alchimiste incarné dans un paysagiste. Il a installé son Laboratoire dans les sous-sols de la maison de médecin qu'il habite. Sa passion d'Elfe pour la flore se marie avec son talent d'alchimiste et il explore sa science occulte dans des voies assez originales, telles que l'altération de l'environnement végétal pour obtenir des résultats précis. C'est l'élément contemplatif du groupe

Letherion

Est une Sirène mage incarnée dans une photographe de presse. Elle est passionnée par le genre humain qu'elle voit comme un formidable sujet d'étude et d'expérimentation. La nature de son intérêt pour les humains variant au fil des siècles, d'une passion plutôt « zoologique » à des tentatives d'associer psychanalyse et magie en passant par une approche « socio-mystique » du monde, cette touche-à-tout ne s'est jamais reconnue dans un arcane. Elle est d'une nature très sociable et plutôt charismatique

Rethyl

Est un Cyclope kabbaliste incarné dans un instituteur à la retraite

C'est un créateur. Il est passionné par les écrits antiques (glyphes phéniciens, parchemins hébraïques, hiéroglyphes égyptiens, ...) et recherche sans cesse à accroître ses connaissances sur la création et la restauration de ces supports écrits. C'est un personnage bourru et renfermé qui mûrit chacun de ses actes et paroles : le pouvoir passe par le Verbe et chaque mot à une influence sur l'équilibre du monde. Fort heureusement, il possède une capacité d'analyse et de décision qui lui évite une inertie trop grande.

Farghânî

Est un Sylphe mage incarné dans un restaurateur. C'est le turbulent de la bande. Sans être aussi fantasque qu'un Onirim, il a une passion pour le mouvement et l'action qui n'a d'égal que son goût du voyage. Sa capacité à être sociable dépend clairement de l'intérêt que suscite chez lui son interlocuteur.

Greg

Est un arkaim du poisson, étudiant en rupture d'étude qui essaie de vivre de son talent pour les arts plastiques. Il a été pris très rapidement sous l'aile

des Néphilims après sa transformation et accepte bien sa nouvelle condition. Il reste très ironique face au savoir « pompeux » de ses nouveaux « cousins » mais les respecte réellement. Greg est d'un bon naturel, loquace sans être trop bavard et très sûr de ses goûts, il a 25 ans.

L'Introduction

Les PJs sont réunis, le matin où commence le scénario, chez l'alchimiste du groupe qui possède une maison un peu en dehors de Strasbourg. La nuit a été longue, consacrée à la fois au déchiffrement de focus et à l'initiation de l'Arkaim aux réalités des champs magiques. Au petit matin, la sonnette retentit. Sur le seuil, effondré un homme se vide de son sang. C'est un Satyre, un mage, ami de la fraternité, bien que n'entretenant pas avec elle des liens très étroits. Il a le temps de prononcer ces quelques paroles avant que son simulacre ne meure : « Ils me voyaient... J'étais invisible mais ils me voyaient... Ils ont vu les Ministres... Ils voyaient... »

Sur ces mots le Satyre s'éteint et son pentacle s'élève au dessus de son corps. Il est déjà très endommagé, blessé visiblement à l'orichalque et risque de ne pas tenir très longtemps avant de se dissoudre.

La demeure du PJ alchimiste est relativement excentrée et à près de 5h du matin, il ne sera pas facile de trouver un simulacre. Si les PJs y parviennent, ils pourront une fois l'adaptation de leur « ami » faite, l'interroger sur ce qui s'est produit.

Le Néphilim a subi de sérieuses blessures à l'orichalque et ses souvenirs de la scène sont très confus. Il ne se souvient pas de la description précise de ses agresseurs (il n'est pas par exemple, capable d'identifier formellement des Templiers). Il est toutefois certain de s'être rendu invisible et d'avoir invoqué « Les Ministres implacables », normalement visibles uniquement en Vision Ka. Il ne souvient guère plus que d'avoir fui sans trop savoir comment il y est parvenu. Après avoir relaté ces faits, il fera part de son intention de disparaître un moment de la circulation.

De leur côté, les Templiers qui sont confrontés à leur premier échec depuis la mise en place de leur plan, décident de limiter leurs actions les plus visibles : ils se contentent de relever les « rapports des cobayes ». Toutefois si le groupe se sépare et notamment si un des PJs est isolé, ils tenteront de le « neutraliser »

Éléments d'enquête.

Le lieu de l'agression

Que ce soit sur les indications du Néphilim, s'ils l'ont sauvé ou par voie de presse (en épluchant la presse locale) on peut retrouver trace de l'agression. Celle-ci a eu lieu dans une ruelle isolée. Il reste peu d'indices matériels et l'orichalque présent au moment de l'agression empêche les sciences occultes donnant accès à une vision du passé ou révélant trop d'informations sur la nature des agresseurs. On trouvera principalement des douilles de gros calibres (qui correspondent aux blessures par balles observées sur le Satyre).

Un examen attentif révélera la présence d'un objet un peu particulier : une fiole, de la taille d'une mignonnette d'alcool, portant une étiquette représentant un pélican se perçant le flanc et abreuvant des oisillons du sang issu de sa blessure (c'est un symbole R+C utilisé à dessein par les Templiers).

Les boutiques Rosicruciennes

Il est possible d'apprendre que quelques boutiques sur Strasbourg se revendiquent rosicruciennes. L'une d'entre elles et bien sûr celle où les « cobayes » croient s'approvisionner en Eau Miraculeuse mais comme il leur est demandé dans la brochure figurant dans leur colis de ne jamais aborder le sujet de vive voix et que le proprio ignore que son système de VPC a été détourné, la piste s'arrête là. A ceci près qu'il est possible, en prenant le temps d'observer un peu la clientèle des différentes boutiques, de remarquer que parmi les clients de celle qui nous intéresse un certain nombre ont l'air fatigué et les traits tirés (en effet certains abusent du passage en Vision Ka et le corps humain s'en accommode mal : céphalée, nausée, hypersensibilité à la lumière ...)

L'impression d'être observé :

Le guide fourni par les Templiers dans les colis envoyés aux « cobayes » contient des indications sur les « Supérieurs Invisibles », sur les métamorphes et incite à les observer en Vision Ka (en termes choisis bien sûr). Il faut donc laisser planer pendant un certain temps sur les PJs une impression de filature. Dans un premier temps, on considérera que les « cobayes » rencontrés sont les plus prudents (observation de loin, téléobjectifs, jumelles). Tout au plus un reflet au loin, un bruit de déclic, etc., trahiront la présence d'un observateur au milieu de la foule.

Les « Cobayes »

Par un biais ou par un autre les PJs devraient être capables d'entrer en contact avec un des cobayes. La méthode d'« interview » dépend du style des PJs mais au final quelques éléments vont se dégager :

- Les « cobayes » ont clairement accès à la vision Ka et de façon pleine et entière (la perspective de plusieurs mortels dotés de Vision Ka devrait faire frémir les PJs)
- S'ils interrogent plusieurs d'entre eux, ils pourront apprendre la méthode de distribution, ce qui les ramène à la boutique R+C.
- Un point important réside dans le fait que les PJs puissent se procurer une fiole d'eau miraculeuse (le plus simple est d'en subtiliser une à un des cobayes, en commander par le faux site de VPC est possible mais risque d'attirer les Templiers)

Le colis que reçoivent les cobayes contient peu d'informations exploitables : l'adresse e-mail et la boîte postale ne permettent pas de remonter jusqu'aux Templiers. Un PJ compétent en R+C et qui y prêterait attention pourrait remarquer que les mots employés dans le guide ne relèvent pas du tout des habitudes lexicales des R+C tout en cherchant à les imiter.

L'Eau Miraculeuse

En vision Ka elle irradie de champs solaires. Cette présence solaire est directement liée aux origines Celtes du site où se dresse actuellement le Mont Sainte Odile. Les celtes avaient construit le Mur Païen (un édifice clos de 10 Km de long qui ceinture le mont) non seulement dans le but de délimiter un espace de défense mais aussi de consacrer une « enceinte » propice au culte solaire. C'est lors d'un rituel solaire que la source souterraine a acquis ces propriétés magiques.

Convergence vers le Mont Sainte Odile

Si les PJs font analyser l'eau, ils apprendront que c'est une eau qui provient d'une source de Montagne (dans le Bas-Rhin).

Des recherches sur les Mythes et Légendes relatifs à la vue et des recoupements avec l'histoire régionale conduisent à l'histoire de Sainte Odile et à la fondation du couvent.

Une approche directe du couvent ne donnera pas grand-chose, Belteras vit dans la crainte des repré-sailles (il craint presque autant la Maison Dieu que son propre arcane du Bateleur). Il sera difficile de rencontrer la Mère Supérieure. Celle-ci n'hésitera pas à user de son statut pour prévenir les forces de l'ordre afin de faire surveiller les accès au couvent, a

fortiori si les PJs tentent de pénétrer et de forcer les choses. Il va leur faire falloir faire preuve de beaucoup de tact et découvrir par leurs propres moyens les dessous de l'histoire

L'histoire du couvent peut les y aider : tout va dépendre de ce que les PJs cherchent à apprendre

- Les archives régionales font un rapport très précis sur le processus administratif et politique qui a permis la réintégration du couvent à l'évêché en 1853 : si les PJs prennent le temps de les éplucher il apparaîtra que le Mont a été l'enjeu d'une véritable bataille (Belteras jugeait important que le couvent réintègre le giron de l'Eglise afin de pouvoir s'appuyer sur l'influence de celle-ci)
- L'occupation celte, le Mur Païen et la présence de culte Solaire sur le site sont des faits historiques connus
- Le Mont Sainte Odile est aussi connu pour une des ses abbesses les plus célèbres Herrade de Landsberg : son œuvre majeure l'Hortus Deliciarum ne peut qu'interpeller les PJs. Les quelques extraits trouvaables en Bibliothèque ou sur le net, laissent entrevoir que ce livre est une mine d'informations, et pas forcément seulement profanes. Le seul problème c'est que l'original du manuscrit a été partiellement détruit en 1870.
- Les planches originales sont stockées en lieu sûr à la Bibliothèque Humaniste de Sélestat. Les voir supposera pas mal de négociation ou un cambriolage... (le dispositif de surveillance n'est pas colossal mais est bien réel : 2 vigiles, des caméras de surveillance et une alarme couplée à la police)
- Les planches originales contiennent des « codes » apparentés aux focus mais pas en relation directe avec les sciences occultes. Un examen approfondi (ce qui suppose donc d'avoir le temps de pratiquer un tel examen) permet de comprendre que ces « focus » sont les clés pour décoder un autre ouvrage, dont le nom et la nature ne sont pas précisés.
- Les textes relatifs à la période « Herrade de Landsberg » du couvent font état de son extrême avancée en matière de texte et d'enluminure. Des références au Codex Guta-Sintram se retrouvent à plusieurs reprises. Ce texte est célèbre pour sa valeur de chronique de l'époque et de témoignage sur les connaissances pratiques du XIIème siècle, mais aussi pour la relation entre le moine Sintram et la Chanoinesse Guta. Voir le Guta-Sintram original n'est pas plus aisé que pour les œuvres d'Herrade de Landsberg. Toutefois, il existe des fac-similés de grande qualité (accessible à un PJ fortuné). Il est important que les PJs comprennent à la lecture de ce Codex que Guta et Sintram étaient des Nephilims et la Fulgurance qui les unissaient.

De l'action :

Si vous voulez que ça « secoue » un peu voici quelques pistes :

- Les Templiers ont installé un dispositif de surveillance tout aussi discret que prêt à intervenir efficacement s'ils le jugent nécessaire : ce dispositif est déployée dans un rayon de 5 Km autour du Mont Sainte Odile. Si les PJs sont « trop voyants », les Templiers n'hésiteront pas à tenter de mettre un terme à leur escapade vosgienne.
- Un groupe de Manteaux Noirs se relaient aussi pour assurer une surveillance au niveau de la boutique R+C. Ce peut être par ce biais que les Chevaliers du Bec de Corbin se rendent compte de l'intervention des PJs mais ce peut être aussi l'occasion, après une course-poursuite par exemple, de fournir un « informateur de choix » aux PJs. Ces informations, toutefois, sont limitées : seuls les hauts dignitaires du bec de Corbin connaissent tous les détails du plan. Les Manteaux Noirs savent ceci : l'eau provient d'une source unique dont le propriétaire fait l'objet d'un chantage (si vous le souhaitez vous pouvez évoquer un « otage »)
- La Maison Dieu est sur le pied de guerre : les disparitions de Nephilims l'inquiète et au moment que vous jugerez opportun, vous pourrez faire croiser le chemin des PJs à un Phalangiste (allez, un phénix pour faire original) : celui-ci a remonté la filière jusqu'à la boutique et croit dur comme fer à la piste R+C. Il s'apprête à faire une descente dans un immeuble abritant un cabinet de géo-radio-hydrothérapie qu'il soupçonne être le siège d'un collègue R+C. Cet immeuble est un fait un leurre mis au point par les R+C : il est équipé de moyens de sécurité plus que corrects et abrite en effet un groupe rosicrucien, qui ne sont que des pions manipulés (le seul vrai R+C, celui qui manipule le groupe n'est pas là). Devant l'échec de cette tentative, le Phalangiste se replie sur une autre possibilité : une expérience du Bateleur qui tourne mal. Faites comprendre aux PJs que la Maison Dieu est prête à tout pour que cessent les disparitions et la propagation de la vision Ka chez les humains et qu'elle se moque de savoir pourquoi et comment c'est arrivé.

Et au final : que faire ?

Retrouver les racines de l'histoire ne devrait pas être trivial mais une fois que les PJs auront compris les motifs de Belteras, il faudra le convaincre de faire quelque chose. Approcher le couvent ne sera pas chose aisée et Belteras ne daignera écouter les PJs que si ceux-ci sont capables de comprendre ce que les templiers ont fait et s'ils font allusion à Anaethyl.

Les PJs à eux seuls n'ont pas les moyens de se frotter à la commanderie Templière. Prévenir la Maison Dieu c'est résoudre en partie le problème templier mais signé l'arrêt de mort de Belteras Les deux meilleurs options sont de retrouver Jerthael, ce qui peut se faire en contactant le responsable de la Papesse à

Strasbourg : Jerthael est la nouvelle hermétécaire de Berlin depuis la réunification : l'herméthèque a été installée sous les sous-sols de ce qui fut le Reichstag. Jerthael n'acceptera d'aider les PJs que si elle comprend que Belteras est dans une posture défavorable. Jerthael fera alors intervenir des « adoptés d'arcane musclés » devant des services à la Papesse pour organiser la récupération de l'homuncule de Anaethyl. L'autre option est plus directe mais nécessitera de longs pourparlers avec Belteras : prévenir le Bateleur. Cela signifierai à coup sûr la déchéance de la salamandre au sein de son arcane et la récupération du Mont Sainte Odile par celle-ci mais lui permettrait de récupérer sa chère Anaethyl. Bien sur il est aussi possible que les PJs aient une meilleure idée

Sorts et Invocations de Rethyl

Magie

1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Œil du faucon guerrier</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus de Terre</i>	(p 165)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)

Kabbale

1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale de Feu</i>	(p 175)
<i>Ashim d'adamante aux pieds de métal</i>	(p 176)
<i>Yesod :</i>	
<i>Celui qui luit dans les ténèbres</i>	(p 176)
<i>Les lumières des feux des forêts de Pharphar</i>	(p 176)
<i>Hod :</i>	
<i>L'esprit de la tour du Gibet</i>	(p 180)
<i>Les Tarshims souriants</i>	(p 179)
<i>Netzah :</i>	
<i>Sabathiel, apothicaire du palais des délices</i>	(p 180)
<i>La vierge qui garde la source de vie</i>	(p 180)
<i>Les esprits qui veillent dans les grottes de Pharphar</i>	(p 180)

2ème cercle

<i>Tipheret :</i>	
<i>Ceux qui rampent et qui grignotent</i>	(p 184)
<i>Les esprits industriels</i>	(p 184)
<i>Geburah :</i>	
<i>Les serviteurs du palais des délices</i>	(p 186)

Sorts et Invocations de Farghani

Magie

1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Œil du faucon guerrier</i>	(p 165)
<i>Anticipation souveraine</i>	(p 165)
<i>Langue qui fourche</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus d'Eau</i>	(p 165)
<i>Localisation de Plexus d'Air</i>	(p 165)
<i>Lecture du Savoir</i>	(p 166)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)
<i>Adresse du juste</i>	(p 166)
<i>Mange plaie</i>	(p 166)

2ème cercle

<i>Communiquer :</i>	
<i>Compréhension infuse</i>	(p 168)
<i>Transformer :</i>	
<i>Nuages étouffants</i>	(p 169)
<i>Métamorphose brumeuse</i>	(p 169)
<i>Déplacer :</i>	
<i>Élévation aérienne</i>	(p 169)
<i>Déplacement sous-marin (adaptation d'élévation aérienne)</i>	(p 169)
<i>Projection brutale</i>	(p 169)

Kabbale

1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale d'Air</i>	(p 175)

Sorts et Invocations de Letherion

Magie

1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Œil du faucon guerrier</i>	(p 165)
<i>Anticipation souveraine</i>	(p 165)
<i>Langue qui fourche</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus d'Eau</i>	(p 165)
<i>Localisation de Plexus d'Air</i>	(p 165)
<i>Lecture du Savoir</i>	(p 166)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)
<i>Adresse du juste</i>	(p 166)
<i>Mange plaie</i>	(p 166)

2ème cercle

<i>Communiquer :</i>	
<i>Dialogue végétal</i>	(p 168)
<i>Compréhension infuse</i>	(p 168)
<i>Pureté du pentacle</i>	(p 168)
<i>Transformer :</i>	
<i>Nuages étouffants</i>	(p 169)
<i>Métamorphose brumeuse</i>	(p 169)
<i>Déplacer :</i>	
<i>Déplacement chthonien</i>	(p 169)

Kabbale

1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale d'Eau</i>	(p 175)

Sorts, Formules et Invocations de Labério

Magie

1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Anticipation souveraine</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus de Terre</i>	(p 165)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)

Alchimie

1er cercle

<i>Poudres :</i>	
<i>Poussière de rêve</i>	(p 195)
<i>Poudre de crédulité</i>	(p 195)
<i>Liqueurs :</i>	
<i>Philtre de l'insaisissable</i>	(p 197)
<i>Liquéfaction matérielle</i>	(p 197)
<i>Vivace liqueur</i>	(p 197)
<i>Ambres :</i>	
<i>Cristaux de vigueur</i>	(p 199)
<i>Ambre du végétal dissimulé</i>	(p 199)
<i>Ambre de la luxuriance végétale</i>	(p 199)

2ème cercle

<i>Poudres :</i>	
<i>La dévoreuse de lumière</i>	
<i>Ambres :</i>	
<i>Ame de la forêt</i>	(p 200)
<i>Ambre carcéral</i>	(p 200)

Kabbale

1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale de Terre</i>	(p 175)

Talents de « Greg »

<i>Eclair foudroyant (A)</i>	(p 251)
<i>Marche sur l'eau (A)</i>	(p 251)
<i>Perception Astrale (C)</i>	(p 251)
<i>Substitution de Ka (A)</i>	(p 252)
<i>Troublant effacement (A)</i>	(p 252)
<i>Intelligence foudroyante (C)</i>	(p 252)



La Cité Grise

par Agustin ALARCON MULLER

125

SYNOPSIS

Les voyageurs impliqués dans ce scénario, d'origines diverses, se retrouvent tous, dans leur rêve d'origine, pris dans une déchirure du rêve et aboutissent ensemble au même endroit : un fleuve aux eaux bleues, situé en marge d'un désert au sable gris, et en vue d'une cité grise. En effet, la cité de Gondola a cette particularité que tous ses bâtiments, du palais à la plus humble des demeures, sont construits dans une pierre grise que l'on trouve dans le désert. Qui plus est, ses habitants s'habillent toujours de différents tons de gris : gris clair, gris foncé, gris sombre...

La mode et les appellations varient suivant les années. Certains parmi eux, d'habitude des membres des classes aisées, en viennent même à se donner un teint cendré qu'ils considèrent d'un goût exquis. La Cité est gouvernée par les Cellules Grises, sortes de moines-scribes, qui aiment à inventer des lois complexes (et souvent assez farfelues, du moins du point de vue des visiteurs), chacune divisée en une foultitude de règles que la Garde Grise s'évertue à faire appliquer et respecter. C'est donc dans cette merveilleuse ville que nos personnages vont se retrouver, face à un sérieux problème

qui préoccupe beaucoup les autorités, et qu'ils vont «sympathiquement» et «volontairement» être amenés à résoudre, à grand renfort de règles et d'alinéas : l'eau du fleuve qui coule dans la cité...eh bien... comme je crois l'avoir déjà mentionné auparavant... elle est BLEUE. Voilà donc le problème que nos vaillants héros vont être amenés à résoudre, en ce qui concerne la façon de le faire, plusieurs possibilités seront offertes, à eux d'en trouver au moins une !

Prélude

Au début de la partie, le MJ devra prendre chaque joueur séparément, et lui raconter brièvement de quelle façon il s'est retrouvé confronté à une déchirure du rêve qu'il a franchi accidentellement, voire volontairement dans certains cas. Ce qui s'est passé pour chacun des personnages est indiqué dans sa fiche, il est donc recommandé de faire cette partie assez rapidement, puis de rassembler les joueurs, et de les mettre «dans le bain» au plus vite.

De là où ils sont, les personnages aperçoivent en amont du fleuve à un peu moins d'un mille draconique, une cité dotée d'imposantes murailles, sans toutefois remarquer pour l'instant qu'elle est entièrement grise, juste à côté d'eux, le fleuve, d'une centaine de mètres de largeur, qui coule au beau milieu d'un désert de sable gris, et un peu plus loin vers l'est, une route qui mène vers la ville citée précédemment (cf. carte). Gageons qu'ils voudront bien se diriger vers celle-ci, et ne pas gâcher le scénario dès le début.

Gondola, la Cité Grise

L'ARRIVÉE

Selon l'humeur du GR, sur la route qui mène vers Gondola, si tant est qu'ils l'empruntent, les personnages pourront rencontrer : des marchands qui pourront les éclairer sur les coutumes locales, même, pourquoi pas leur vendre des vêtements gris ; la troupe invitée au théâtre du Gris-Rêve pour représenter « Songe d'une nuit de pluie » ou bien même la troupe qui arrive aux arènes du Gris-Rêve avec leurs deux bêtes à combattre. Il serait cependant bon qu'ils n'en sachent pas trop, car le but de la manœuvre est, après les avoir laissé se promener pendant tout un après-midi dans la ville, que les personnages commettent une « faute de goût », à la suite de laquelle ils seront arrêtés par la Garde Grise, qui leur proposera de coopérer au fameux projet de « grisation » de l'eau, faute de quoi ils seront immédiatement et irrémédiablement jetés aux cachots. Il faut bien voir que la Garde Grise, en fait, a besoin de quelqu'un qui veuille bien faire ce petit boulot, gratuitement si possible, donc, même si la faute de goût n'est pas très grave, ils la feront passer pour telle...

ON NE DISCUTE PAS LES COULEURS

Voilà ce qui pourrait être la devise de Gondola, la Cité Grise. Celle-ci, en effet, semble baser toutes ses coutumes sur le gris, sous toutes les déclinaisons possibles. La ville est gouvernée par les Cellules Grises, sortes de moines-scribes qui résident dans l'enceinte du palais du Matin Gris (cf. plan) où se trouve également la bibliothèque du Gris Savoir, et bien sûr, la Caserne Grise, siège de la Garde Grise, la milice locale. C'est également ici qu'habite l'Éminence Grise, le dirigeant de Gondola.

Les deux principales occupations des Cellules Grises sont d'une part d'édicter les règles qui régissent le comportement des gens de la ville, et d'autre part d'écouter les histoires des multiples voyageurs qui ne manquent pas d'affluer à Gondola, de les consigner par écrit sur des parchemins qui seront placés dans la bibliothèque du Gris-Savoir, tout cela pour se convaincre qu'on est quand même mieux en gris. Les règles sont, cela va sans dire, assez loufoques, prenons par exemple, la règle numéro un sur le port des armes : « Toute personne portant des armes sera autorisée à le faire, nonobstant elle devra pour ce faire se munir d'une autorisation de port d'arme, subséquentement délivrée par les Cellules Grises moyennant une taxe. » Bref, si vous avez vu « Une nuit à l'Opéra » des Marx Brothers, vous pouvez vous inspirer du fameux contrat que Groucho déchire au fur et à mesure.

La Garde Grise, quant à elle, assure la sécurité de la ville, se promenant toujours par deux dans ses rues, et lourdement armée. Les gardes portent une sorte de justaucorps (gris, faut-il le dire) en-dessous duquel on remarque nettement une lourde armure (cotte de mailles), et au côté, une esparlongue. Certains sont aussi munis d'arbalètes.

Le gris donc, se retrouve partout : les bâtiments sont faits de pierre grise, les gens s'habillent tous en gris... Si les personnages prennent le temps de parler avec des habitants de la cité à propos de ces questions, ou peut-être au marché, ils apprendront qu'il existe toute une mode basée sur les différentes tonalités de gris : gris clair, gris sombre, gris foncé, gris impérial, gris chat, gris nuit... En fait, la mode varie selon les années, et les habits en couleurs qui ne sont plus à la mode se retrouvent bradés (ce qui peut être une chance pour les personnages). En ce qui concerne les bâtiments, ils apprendront que la pierre est extraite d'une carrière, située loin en aval du fleuve, et qu'elle est transportée par barge jusqu'à la cité.

La dernière coutume locale remarquable est la boisson : il est de très bon ton d'être gris, et pour ce faire, les Gondoliens disposent avant tout de leur fameuse bière grise (pas si mauvaise après tout) et de leur vin, le tokay pinot gris, bien sûr (très mauvais, pas comme le vrai).

LA VILLE

Voici une description sommaire de certains lieux remarquables de Gondola (cf. carte pour les emplacements).

- Place Elliptique : c'est une grande place de forme elliptique qui se trouve non loin du centre de Gondola. Elle est toujours pleine de monde en journée, des Gardes Gris, beaucoup de passants, des amuseurs, des jongleurs, des bardes, des vendeurs à la sauvette (interdits par les règles sur la vente), des filous, des porteurs en route vers le marché ou qui en reviennent, et des artistes tant des arènes que du théâtre, qui annoncent leurs spectacles. Aux deux extrémités de la place, se trouvent le théâtre du Gris-Rêve et les arènes du Gris-Rêve. Au centre, on peut voir une statue en argent (de couleur grise, faut-il encore le préciser) d'un homme qui dort. Il s'agit de Jean Gris, le fondateur de la ville.

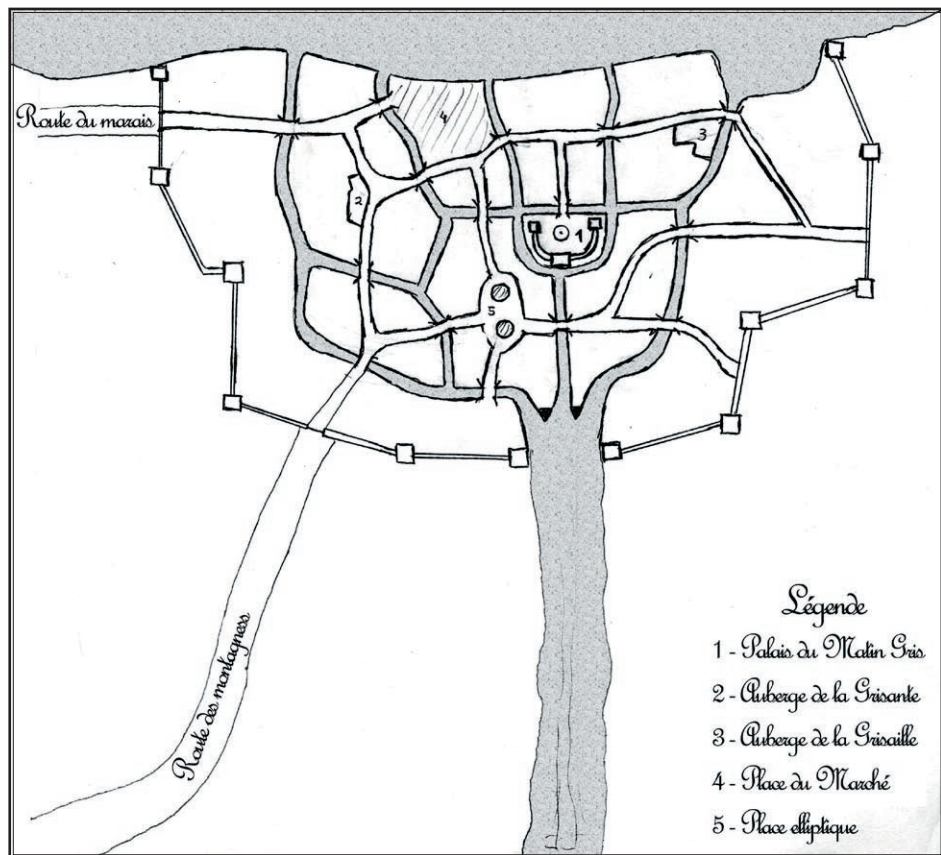
- Théâtre du Gris-Rêve : il s'agit d'un amphithéâtre à la romaine, avec trois «étages» ; en bas, se trouvent la grande porte qui donne accès au théâtre pour les spectateurs, les guichets, ainsi que la porte des artistes, et au premier, on peut voir des statues, représentant des poètes et des bardes. Actuellement on représente «Songe d'une nuit de pluie».

- Arènes du Gris-Rêve : ce bâtiment est la copie conforme du théâtre, à la différence près que les statues représentent des guerriers. En ce moment, une troupe venue de Lutèce, ville située au-delà des montagnes, a amené deux énormes bêtes, un tournedent et un quileurbist, et propose une grande récompense à ceux qui les vaincraient.

- Auberge «la Grisante» : l'auberge la plus réputée de la ville, tant pour la qualité de sa bière que pour l'amabilité de l'aubergiste, Pamina, et de ses deux fils, Tamina et Pamino. Elle possède, pour loger les gens de passage, toujours assez nombreux, toute une série de chambres sur deux étages, au premier de grandes chambres spacieuses et au deuxième, sous les combles, des chambres individuelles plus petites, ainsi

qu'un dortoir commun situé au rez-de-chaussée, non loin de la salle d'auberge.

- Palais du Matin Gris: déjà cité précédemment lors de la description des mœurs de la ville, rajoutons simplement qu'au-dessus de la tour centrale flotte en permanence un immense étendard dont je vous laisse deviner la couleur. Autre détail, pendant la journée, certaines Cellules Grises, des apprentis pour la plupart, se placent sur le parvis du palais pour écrire des lettres ou des documents pour les personnes ne sachant pas écrire, et ce pour un tarif très raisonnable, la plupart du temps réglé en nature (poules, tonnelets de bière...). À part cela, les Cellules Grises ne sortent



quasiment jamais de l'enceinte du palais, il sera donc très difficile d'en voir en ville.

- Auberge de la Grisaille : cette auberge, située dans le quartier du port, accueille les marins et les dockers et loge quelques capitaines de passage. Généralement on ne trouve pas plus de trois voire quatre navires de grand tonnage à quai.

- Prison de la Grise-Mine : l'endroit où seront envoyés les PJs s'ils refusent de coopérer avec les autorités locales dans la résolution de leur fameux dilemme... Signalons simplement qu'il est presque impensable de songer à s'en évader, elle est gardée par vingt-cinq Gardes Gris en permanence, sachant que le nombre des détenus est d'une vingtaine, cela donne une idée de la sécurité.

Faute de goût

Après leur entrée dans la ville, moment où, lors du passage de la porte, ils auront pour la première fois l'occasion de rencontrer la Garde Grise et ses fameuses règles, notamment celle sur le port des armes, qui se traduit de façon pratique par le fait que les PJs devront laisser leurs armes temporairement à la garde, le temps de se faire délivrer une autorisation en bonne et due forme par les Cellules, il serait bon de laisser les personnages se promener pendant un certain temps dans la ville, pour en découvrir les joyeuses coutumes, puis de les faire se trouver un endroit pour la nuit, une auberge quelconque. Puis, le lendemain matin, soit qu'ils aient déjà commis une faute, et que la garde vienne les cueillir au saut du lit, soit qu'ils en commettent une quelconque le matin, ils seront arrêtés et conduits au palais du Matin Gris par un sergent de la garde. Là, ils se retrouveront en présence du capitaine de la dite garde, Erten le Gris, d'un représentant des Cellules Grises, Martrok le Jovial et d'un apprenti Cellule Grise qui fait office de scribe pour noter les déclarations des uns et des autres. Erten le Gris expliquera tout d'abord aux PJs la faute qu'ils ont commise, puis le châtiment qu'ils encourent en temps normal (qu'il exagérera au besoin), puis leur dira qu'ils peuvent cependant se racheter en rendant un grand service à la ville. En effet, la ville célèbre dans onze jours maintenant ses fameux «Jours Gris» en l'honneur du fondateur de la ville, Jean Gris. Pour l'occasion, les Cellules Grises préparent un coup d'éclat : rendre l'eau des canaux de Gondola grise. Malheureusement, voilà, quelques légers problèmes administratifs les ont empêchés de le faire jusqu'à présent, et le temps presse.

Il est bien évident que les PJs se trouvent en situation de négocier, bien qu'on essaie de leur faire croire le contraire, car personne à Gondola ou presque n'est capable d'accomplir cette mission : habitués depuis toujours aux multiples règles qui régissent leur vie, ses habitants sont pour la plupart très peu imaginatifs. À eux maintenant de voir ce qu'ils veulent et peuvent arracher des autorités de Gondola, si tant est qu'ils décident d'accepter.

À cet effet, une période de réflexion d'une demi-journée (sous surveillance, et dans l'enceinte du palais) leur est accordée.

Expiation

Après avoir accepté (enfin, espérons qu'ils acceptent), les persos se trouveront certainement confrontés au dilemme suivant : «Et comment on fait maintenant ?» Plusieurs solutions s'offrent à eux, en fait, et

il est même possible qu'il leur vienne à l'idée quelque chose que je n'ai pas prévu, mes joueurs sont assez doués pour ça, dans ce cas évidemment ce sera au GR d'improviser.

Arrêtons-nous cependant un instant sur ce qui pourrait se passer si les personnages décident vraiment de refuser. Dans ce cas, ils seraient conduits à la prison de la Grise-Mine, jusqu'à ce qu'ils décident de changer d'avis. S'ils se montrent récalcitrants, Erten est prêt à négocier quelques bénéfices avec eux : une paye en espèces sonnantes et trébuchantes pour la réalisation de la mission, voire des avantages en nature issus des différents artisanats de la ville (argenterie et verre), ou toute autre chose que les PJs exigeraient, dans les limites d'une correcte grisitude, tout de même.

Voyons maintenant diverses idées pour résoudre le problème.

LES ÉTOFFES

La première solution, mais que la Garde n'acceptera qu'en dernier recours, s'ils ne trouvent pas mieux, sera de placer des étoffes grises au-dessus des canaux de la cité, suspendues aux murs bordant les berges, ou accrochées d'une quelconque autre façon.

LE SABLE

La deuxième solution à laquelle les PJs peuvent penser consiste à déverser du sable gris dans la rivière. Ce qui est bien, c'est que du sable, on en trouve partout autour de la ville, rappelons qu'elle est entourée d'un désert. Mais de là à rendre l'eau grise, il y a tout un pas. Le fleuve en charrie déjà une certaine quantité, de sable, bien qu'assez petite, et le courant étant faible, il le fait sur de courtes distances. Deux solutions sont possibles : trouver un moyen d'augmenter le flux du fleuve, par exemple par haut-rêve. Si c'est cette solution qui est choisie, les gardes recommanderont aux voyageurs de se rendre à la Cité Bleue, où vivent selon eux des hauts-révants et des marins, enfin, des gens qui aiment l'eau en général. Notons que le haut-rêve n'est interdit par aucune règle, mais qu'il est cependant très peu pratiqué à Gondola. Une fois à la Cité Bleue, que l'on atteint en deux jours de marche, d'abord à travers le désert, puis à travers des marais (infestés de sables mouvants, jets sous Vue/Srv Marais à -3 pour les éviter), les personnages trouveront un accueil chaleureux, à condition bien sûr

qu'ils aient la délicatesse de ne pas trop insister sur le fait que le bleu est de mauvais goût, et un haut-rêvant du Haut Collège du Rêve, institution dirigeante de la ville, sera prêt à les accompagner et à lancer les sortilèges dont ils auront besoin.

L'autre problème, bien sûr, est de déverser continuellement une quantité suffisante de sable dans le fleuve pour qu'il acquière une teinte grise. Après plusieurs essais, il s'avère qu'il faut tout de même plusieurs dizaines de personnes qui déversent à l'unisson des pellettés de sable dans le fleuve, et ce pendant un certain temps, si on veut que l'effet dure.

LES PLANTES

La troisième solution consistera à se servir d'une plante aquatique grise. Les personnages ayant des connaissances en botanique pourront, s'ils demandent au MJ et réussissent un jet en Intellect/Botanique à -1, se souvenir de l'existence de plantes, semblables aux nénuphars, mais avec des feuilles grises, des grisuphars. Ces plantes poussent généralement dans les eaux stagnantes des marécages, or il se trouve, ô comble du bonheur, qu'à un peu moins d'une journée de marche de la cité, vers le nord, en direction de la Ville Bleue se trouvent des marécages. Si les PJs décident de s'y rendre ils rencontreront entre autres problèmes, les sables mouvants. Un jet en Vue/Srv en Marais à-3 permet de les éviter, et des jets en Vue/Botanique sont nécessaires pour repérer les fameuses plantes une fois sur place. Il faudrait également qu'ils se munissent de récipients remplis d'eau pour transporter les plantes à Gondola, faute de quoi elles arriveront en très mauvais état, et il faudra aller en chercher des nouvelles. En effet, ces chers grisuphars sont des plantes très sensibles et ne supportent pas d'être hors de l'eau plus d'une ou deux heures. Finalement, une fois une quantité de plantes suffisantes se pose le problème de les replanter. Heureusement, cette fois-ci, le faible courant sera un avantage, mais par contre il faudra plonger au sein des canaux pour repiquer les plantes. Tant pour la cueillette des plantes que pour leur repiquage, une fois que les voyageurs auront ouvert la voie et testé tous les inconvénients, ils pourront disposer d'une forte main-d'œuvre, tout comme dans le cas du sable, sous forme de gardes gris un peu stupides mais motivés et forts.

Conclusion

Et maintenant, voilà, tout est achevé, l'eau de la ville, d'une façon ou d'une autre est devenue grise... Selon la méthode employée par les PJs et leur efficacité, ainsi que l'évolution de leurs relations avec la garde, plusieurs scénarios sont possibles.

Premièrement, si tout s'est déroulé dans les meilleures conditions possibles, et que la mission a été accomplie rapidement, (on peut toujours rêver...), les PJs seront récompensés par la Garde (50 sols chacun), nommés citoyens d'honneur de Gondola, et les faveurs des habitants de la ville leur seront acquises lors des Jours Gris (ils pourront manger et boire à volonté dans toutes les échoppes de la ville), et bien au-delà.

Deuxièmement, si la mission est accomplie, mais d'une façon on va dire, légèrement trompeuse, par exemple, en plaçant des étoffes grises au-dessus des canaux, ou toute autre solution que les PJs pourront inventer, ils seront remerciés par Erten, qui leur donnera une petite récompense (20 sols chacun) mais sans plus, sans aucune cérémonie officielle.

Troisième option, nos malheureux personnages n'ont finalement pas réussi à accomplir leur mission dans les délais imposés. Dans ce cas, après une sévère réprimande, la Garde Grise finira tout de même par les lâcher, non sans leur avoir fait payer une forte amende pour leur impardonnable faute de goût.

Dernière possibilité, les PJs se sont attirés les foudres de la garde et de la cité par un quelconque acte malveillant ou tout simplement très maladroit (fissures voire effondrement de la muraille dû à un trop fort prélèvement de sable non loin de celle-ci, ou tout autre du même style). Dans ce cas, aucune magnanimité, ils croupiront à la prison de la Grise-Mine en attendant leur jugement, et la justice est lente à Gondola. Après quoi ils seront condamnés en fonction de la gravité, tant de leur faute de goût originelle que des actes qui leur ont finalement valu la prison.

Voilà, espérons que malgré toute cette grisaille ils s'en sortiront bien...

Godefroy Tarandille - Urlette

Godefroy est un noble venant de la contrée de Belle-Fontaine, un duché situé au cœur du prospère royaume de Beau-Lieu. C'est un bellâtre fainéant, imbu de lui-même, dont les principaux passe-temps sont la chasse sur mon magnifique destrier blanc, faire la cour aux femmes, et le combat. Il est habitué à la vie facile à la cour de Belle-Fontaine, même si les combats ne l'effraient pas, et qu'il sait faire preuve de courage dans certaines situations, par contre, il trouve qu'un quelconque travail est tout à fait indigne de lui. Godefroy est totalement inculte, il n'a donc pas la moindre idée de ce qu'est une déchirure du rêve, ni de ce qui lui est arrivé, il cherchera donc par tous les moyens quelqu'un qui connaisse Belle-Fontaine et puisse lui indiquer le chemin du retour. Remarquons aussi que Godefroy est d'humeur assez joviale, qu'il aime rire, boire et manger, quand il ne pratique pas une des trois activités citées précédemment, le tout bien sûr, comme il sied à un homme de sa condition, dans le respect le plus strict du bon goût. Pour finir, notons que la coutume locale de Belle-Fontaine veut que pour saluer les nouvelles connaissances, on leur jette un verre de bière à la figure, et Godefroy tient particulièrement à cette coutume.

Quand à savoir comment il est arrivé là ou il se trouve actuellement, c'est tout simple : pendant qu'il participait à une chasse à courre, sire Godefroy a fait traverser une rivière à son cheval, rivière dont l'eau soit dit en passant avait un étrange miroitement jaune... et au moment de ressortir de l'eau sur son fidèle destrier blanc pour poursuivre le sanglier, le voilà soudain qui se retrouve sur les berges d'un fleuve certes, mais plus aucune trace de la forêt, rien qu'un immense désert de sable gris...

130

Taille	14
Apparence	13
Constitution	14
Force	14
Agilité	14
Dextérité	7
Vue	12
Ouïe	11
Odorat-Goût	11
Volonté	10
Intellect	9
Empathie	11
Rêve	9
Chance	7
Mêlée	14
Tir	9
Lancer	11
Dérobée	10

Vie	14
Endurance	28
S. Const	4
Sust.	4
+ Dom	+2
Beauté	14
Encombrement	14
Malus armure	-1

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Epée 1M	+3	10	+5
Bouclier léger	+3		
Dague de mêlée	+3	10	+3
Lance	+3		
Corps à corps	+3	10	+2
Epée 2M	+3	10	+6
Esquive	+3		

Chant	0
Discretion	+3
Escalade	+3
Saut	+3
Séduction	+3
Vigilance	+3
Commerce	+2
Equitation	+3
Srv. Cité	+3
Srv. Montagne	+1

Travestissement	0
Acrobatie	+3
Jonglerie	0
Natation	+2

Naskanne est une jeune fille de seize ans, originaire du Port d'Ham-Stermall, une importante plaque tournante du commerce des Pays sous le Vent. Elle a grandi dans un faubourg de cette métropole, toujours à l'écoute des histoires colportées par les marins et les voyageurs en provenance de pays lointains. Naskanne se sait belle, et aime bien user de son charme pour négocier avec les marchands de tous bords qu'elle rencontre, surtout si ceux-ci sont des hommes, mais sait aussi jouer sur l'instinct maternel des femmes, elle est donc une négociante redoutable. Depuis presque trois ans maintenant, Naskanne, au grand dam de ses parents, a mal tourné et s'adonne fréquemment à des petits larcins en tous genres, encouragée en cela par plusieurs de ses amis. Récemment, elle a entendu parler d'une porte sur d'autres mondes qui se trouverait très près d'Ham-Stermall, elle a donc enfin décidé de franchir le pas dont elle rêvait depuis des années, et s'est dirigée vers l'endroit indiqué par le voyageur. Arrivée devant une déchirure au scintillement violet, elle l'a franchie... pour se retrouver soudain dans l'eau, dans un fleuve plus précisément, heureusement non loin de la berge. Dernière remarque, Naskanne, comme la plupart des habitants de sa ville, possède un hamster, qui aime beaucoup se percher sur son épaule.

Taille	8
Apparence	14
Constitution	11
Force	7
Agilité	14
Dextérité	14
Vue	12
Ouïe	12
Odorat-Goût	12
Volonté	13
Intellect	9
Empathie	7
Rêve	10
Chance	13
Mêlée	10
Tir	13
Lancer	11
Dérobée	13

Vie	10
Endurance	23
S. Const	3
Sust.	2
+Dom	-1
Beauté	14
Encombrement	
Malus Armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Arbalète	+3		
Dague	+3		
Esquive	+3		

Bricolage	0
Course	+3
Discrétion	+2
Escalade	+3
Saut	+3
Séduction	+1
Vigilance	+3
Commerce	0
Equitation	+2
Pickpocket	+3
Srv. Cité	0
Srv. Extérieur	0

Srv. Désert	-1
Srv. Forêt	+1
Srv. Marais	+1
Srv Montagne	-1
Acrobatie	+2
Maroquinerie	-4
Natation	+3
Serrurerie	+2
Botanique	+1
Zoologie	0

Léogol est un personnage assez détestable : nobliau dans un petit village perdu, Ornagner, il résidait jusqu'à présent dans le manoir familial, d'où il commandait au destin d'une trentaine de familles. Toute sa vie, Léogol a été habitué à régner en maître et despote sur ses subordonnés, à ne pas avoir à lever le petit doigt pour quoi que ce soit, et d'ailleurs cela se remarque. Léogol aime à pavaner sur son cheval, comme en toutes circonstances, il est hautain envers tous ceux qu'il considère d'un rang inférieur au sien, et se montre au contraire obséquieux et mielleux envers ceux qui sont d'un rang supérieur à lui. Une des choses qu'il déteste par-dessus tout est qu'on lui rappelle sa petite taille : Léogol mesure 1,55 m, pour quelqu'un qui aime regarder les autres de haut, ce n'est pas pratique.

Taille	8
Apparence	15
Constitution	11
Force	7
Agilité	15
Dextérité	15
Vue	11
Ouïe	10
Odorat-Goût	11
Volonté	15
Intellect	15
Empathie	6
Rêve	11
Chance	15
Mêlée	11
Tir	13
Lancer	10
Dérobée	14

Vie	10
Endurance	25
S. Const	3
Sust.	2
+ Dom	0
Beauté	
Encombrement	8
Malus Armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Epée 1M	+3	8	+2
Esquive	+3		

Course	+3
Cuisine	+2
Dessin	+3
Discrétion	+3
Escalade	0
Saut	0
Séduction	+3
Comédie	+3
Commerce	+3
Equitation	+1
Musique	0
Pickpocket	+2

Srv. Cité	+3
Travestissement	+3
Jeu	+3
Jonglerie	+2
Natation	-8
Orfèvrerie	+3
Alchimie	0
Astrologie	0
Ecriture	+3
Légendes	0

Goumier

Goumier est un voyageur expérimenté, il n'en est plus à sa première déchirure du rêve. Dans son rêve d'origine, il était garde dans sa cité, le fameux port d'Esparlongue. Puis, plus tard, lors de son premier voyage, dû à l'ouverture d'une déchirure du rêve sur le chemin de ronde de la ville à l'heure où il était de garde, Goumier a changé de vie. D'abord voyageur pendant un certain temps, il a traversé beaucoup de contrées, avant de s'installer provisoirement dans la cité de Tourmaline, sur les bords de la Smouldre. Là, il a commencé une vie de savant, s'intéressant à presque toutes les formes de la connaissance. Mais malheureusement, les hauts-révants ne sont pas appréciés à Tourmaline, pas plus que les gens qui s'y intéressent, et Goumier dut donc quitter la ville, chassé par le Rubélite (le dirigeant local). Finalement, alors qu'il descendait le cours de la Smouldre, une nuit, il a été surpris par une déchirure du rêve, et le voilà qui se retrouve certes au bord d'un fleuve, mais d'allure totalement différente. Notons aussi que Goumier aime avant tout boire, et surtout, surtout il adore la bière, il est capable d'en boire des quantités faramineuses, et ce dès le petit matin.

Taille	10
Apparence	10
Constitution	10
Force	11
Agilité	10
Dextérité	10
Vue	10
Ouïe	10
Odorat-Goût	9
Volonté	15
Intellect	15
Empathie	15
Rêve	15
Chance	10
Mêlée	10
Tir	10
Lancer	10
Dérobée	10

Vie	10
Endurance	25
S. Const	3
Sust.	3
+Dom	0
Beauté	
Encombrement	
Malus armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Esparlongue	+3	8	+3
Dague	0	5	+1
Corps à corps	0	5	0
Esquive	0		
Bouclier	+3		

Course	+3
Discretion	+3
Escalade	+3
Vigilance	+3
Commerce	-7
Srv. Cité	0
Srv. Extérieur	+3
Acrobatie	+3
Chirurgie	+3
Natation	+2
Alchimie	+3
Astrologie	+3

Botanique	+3
Ecriture	+3
Légendes	+3
Médecine	+3
Zoologie	+3

Boulgor Mac Boulligan

Boulgor est avant tout un bûcheron. Il a passé presque toute sa vie dans les terres de son clan, les Mac Boulligan, à couper du bois, chasser des bêtes, et participer à des concours de lancement de troncs d'arbres.

134

Taille	15
Apparence	11
Constitution	15
Force	15
Agilité	13
Dextérité	13
Vue	11
Ouïe	11
Odorat-Goût	8
Volonté	13
Intellect	8
Empathie	7
Rêve	10
Chance	10
Mêlée	13
Tir	12
Lancer	13
Dérobée	10

Vie	15
Endurance	30
S. Const	5
Sust.	4
+ Dom	+2
Beauté	
Encombrement	15
Malus Armure	0

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Corps à corps	+3	9	+2
Hache 2M	+3	9	+5
Javelot	+3		
Arc	+3		

Bricolage	+3
Cuisine	+2
Discrétion	+2
Escalade	+2
Saut	+2
Vigilance	+2
Charpenterie	+3
Equitation	0
Maçonnerie	0
Srv. Extérieur	0
Srv. Forêt	+3
Srv. Marais	-7

Srv. Montagne	+3
Jeu	+3
Métallurgie	+3
Natation	+2
Botanique	+3
Légendes	0
Zoologie	+3



Le beurre, les crédits du beurre et le sourire du Gouverneur !

par Benoît Bastian

135

SYNOPSIS

Grand classique : un vaisseau de transport dont la cargaison est très importante pour l'Alliance ne donne plus aucun signe de vie. Les PJs sont de jeunes Rebelles affectés dans un poste avancé assez proche du dernier pointage du Dorian Gray, le susdit vaisseau de transport. Evidemment, les PJs seront envoyés pour enquêter, étant les seuls dont le colonel dirigeant la base peut se passer.

Le fin mot de l'histoire

C'est l'histoire d'une arnaque. Gorn Hotchkiss est un contrebandier opportuniste et sans scrupule. Les temps étant durs, il a eu l'idée d'une escroquerie. Connaissant le colonel responsable d'une base militaire impériale et profitant de son orgueil, de son ambition, de sa cupidité et de sa bêtise (bref, un chef de rêve !!!), il s'est arrangé pour avoir son aide afin d'"emprunter" du matériel militaire et de faire tomber des Rebelles dans un piège dont évidemment l'instigateur serait le colonel. Hotchkiss n'a pas du tout l'inten-

tion de rendre le matériel aux Impériaux mais plutôt de le vendre et tant qu'à faire aux plus offrant, Rebelles ou autres. Pour néanmoins faire semblant de respecter ses engagements, Hotchkiss va conclure un accord de vente avec les Rebelles contre un acompte. Il fournit également en cadeau un vaisseau de transport de moyen tonnage, le Dorian Gray qui transportera la cargaison jusqu'à Hadès IV, où un vaisseau d'escorte l'accompagnera à bon port et en sécurité.

En bon contrebandier, Hotchkiss a modifié son Dorian Gray pour le rendre plus rapide et plus résistant (moteurs et écrans sur-gonflés...). Et ce n'est pas pour rien qu'il a fait ces améliorations... En effet, lorsque les Rebelles arriveront en orbite d'Hadès IV, Hotchkiss prévient son complice impérial, le colonel, qui enverra ses vaisseaux capturer les Rebelles et récupérer leur matériel. Les Impériaux attaqueront les Rebelles à vue et Hotchkiss profitera de la confusion pour se tailler vite fait (avec ses jolis moteurs !) vers un autre système, Janus (plus précisément dans la ceinture d'astéroïdes de Janus II) où il va laisser le Dorian Gray aux mains

d'un autre parti, les Pirates Jincilla, ceux qui ont acheté la totalité de la cargaison (ils payaient plus que les Rebelles !). Eh oui, Hotchkiss a vendu la cargaison aux Pirates, tout en négociant un acompte avec les Rebelles. Il a donc trahi les Rebelles et les Impériaux, pour vendre à très bon prix une cargaison volée. Avec les crédits engrangés, il comptait s'établir loin, loin dans la bordure extérieure pour s'y faire oublier et recommencer sa vie.

Mais les Rebelles n'ont pas eu totalement confiance en Hotchkiss et ont envoyé une flotte plus importante qu'annoncée et au final les Impériaux se sont retrouvés engagés dans une jolie bataille. Résultat des courses, les vaisseaux Rebelles sont hors combat, bon pour la casse et les Impériaux sont détruits (et paf ! L'Interdicator !). Seulement, il y a un grain de sable dans la machination d'Hotchkiss, il reste un survivant sur l'épave de la corvette Rebelle : Horst Branan, l'officier en second du Vindis Gea. Et ce dernier, dans son dernier souffle, va lancer les PJs sur la piste du traître.

Acte Un Ah ! Rage ! Hadès espoir !

Les PJs sont (très/trop) tranquillement installés au quartier détente de la base Silo 8, une base avancée Rebelle, à la frontière de la bordure extérieure, quand ils sont dérangés par un jeune officier tombé en disgrâce aux yeux du Commandant Tramper.

Ce dernier, le Commandant Mitch Tramper, dit le Boucher de Kidron, est un humain d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris et courts et aux yeux de la même couleur. Il est dur et froid, rigoureux comme un hiver sur Hoth. C'est le type même du militaire forcené qui estime avoir été mis au placard avec sa nomination dans ce secteur. Il en conçoit donc une aigreur extrême et en conséquence de quoi, il considère tous ses subordonnés comme des moins que rien. Il attend que tous ses ordres soient obéis dans la seconde et sans discuter. L'officier venu chercher les PJs l'a appris à ses dépens.

C'est sans ambages et même assez durement qu'il accueille les PJs dans son bureau.

“Un cargo transportant des armes ne donne plus signe de vie ainsi que la flotte qui devait le rejoindre en orbite dans le système Hadès. La corvette Vindis Gea, le croiseur de fret Etoile de Soriel et la frégate d'assaut Redemption devaient retrouver le transport Dorian Gray qu'un certain Hotchkiss aurait donné en cadeau à notre cause. Ce transport contenait des armes, et il est impératif que nous sachions ce qui s'est passé. Il faut que le Haut Commandement reconnaisse que la base Silo 8 est une excellente base. Un succès de votre part serait bon pour votre avancement. Réussissez et mon rapport saura vous récompenser. Prenez le Buccentaure, le vaisseau qui vous est alloué pour cette mission, il est disponible au pont B, les cordonnées pour Hadès sont dans le navordinateur. Vous pouvez disposer !”

Le Buccentaure (cf. annexe) est en parfait état de fonctionnement.

1- Oh la belle bleue... !

Un jet facile en Astrogation permet un voyage tranquille jusqu'à Hadès IV.

Après 23 minutes de voyage, le Buccentaure arrive dans le système Hadès. La seule planète habitable mais inhabitée, Hadès IV, est une boule sombre uniquement visible grâce à la lumière bleutée que dégage la géante bleue Hadès.

A première vue, tout est calme, mais alors calme... Un jet moyen en Senseurs (diff.16) permet de repérer quelque chose : de nombreux échos métalliques. Si un jet en Communication (diff.15) est réussi, les PJs captent un faible signal de SOS provenant de l'autre côté de la planète. La signature émane de la Corvette Vindis Gea, ou de ce qu'il en reste.

Au fur et à mesure qu'ils s'approchent, ils pénètrent dans un véritable champs de débris et d'épaves : les restes de la bataille opposant les Rebelles et l'Empire. Les grosses épaves sont identifiables : une corvette, un croiseur de fret, une frégate d'assaut, un croiseur d'interdiction, plus d'innombrables bouts de chasseurs. Tous sont irrécupérables sauf peut-être la corvette mais au prix d'efforts et de crédits incroyables.

Avec un jet de Senseurs (diff.13), les PJs peuvent remarquer qu'il ne reste qu'un faible écho de vie dans le cockpit du Vindis Gea. Pour y accéder, il n'y a qu'un seul moyen : y aller à pied ! On prend les scaphandres, on fait trois jets de Natation (diff.10, 10 et 14) et on rentre dans le Vindis Gea par les trous dans la coque.

2- Bienvenue à bord !

Les combats ont dû avoir lieu jusqu'à l'intérieur du vaisseau car il est entièrement ravagé. Décrivez une scène apocalyptique (câbles qui pendouillent, débris électroniques flottant dans un silence oppressant, sans oublier les bouts de corps avec des gouttes de sang qui flottent aussi devant les PJs...)

Toutes les portes étanches sont ouvertes (ou à moitié) sauf celle du poste de commandement. Après un jet de Sécurité réussi (diff.11) la porte s'ouvrira mais à moitié, il faudra un jet de Vigueur de 8 pour l'ouvrir suffisamment pour que tout le monde passe. Une fois à l'intérieur, tout est dévasté, mais il y a un scaphandre attaché au poste de pilotage. Il s'agit de la forme qui émet encore un peu de vie. Sur sa poitrine, un nom : Horst Brenner. Son grade : capitaine. Son espérance de vie : deux minutes. Son scaphandre ne l'a pas protégé des chocs violents qui lui ont fait éclater la rate et quelques autres organes internes.

Dès que quelqu'un s'approche, dans un râle (son dernier !!), il prononcera, dans son communicateur, ses dernières paroles :

“Piège... Empire... détruits... Transport... parti... Quadrant 8... secteur 09... trahison... TRAH!... argl...» Il meurt complètement tendu par ses derniers mots.

Sur des écrans, plusieurs images figées représentant plusieurs vues du combat, et la seule image où

figure le Dorian Gray est une image radar du début du combat, quand les Impériaux sont sortis de l'hyper espace. A coté du Dorian Gray, des coordonnées de direction : quadrant 8, secteur 09.

Plus rien à faire dans le Vindis Gea, retour au vaisseau avec encore 3 jets de Natation (diff.10)

Deux possibilités s'offrent aux PJs : le retour sur Silo 8 pour faire un rapport au Commandant Tramper ou la fuite en avant vers les coordonnées mystérieuses.

Une petite recherche dans les bases de données du Buccentaure, permettra de trouver que ces coordonnées correspondent à quelque chose de connu.

(Astrogation diff.15-> système Janus)

(Système Planétaire diff.15-> 5 planètes habitables – 1 inhabitée – ceinture d'astéroïdes entre Janus II et Janus III – base relais autour de Janus IV, la plus importante du système)

(Illégalité diff.15-> la ceinture d'astéroïdes abrite une base pour les pirates du clan Jincilla.)

ACTE III

Janus, les deux visages !

Si les PJs sont retournés à Silo 8 pour faire un rapport, ils recevront l'ordre hurlé de retrouver le Dorian Gray et surtout la cargaison. Il est à noter que le Commandant Tramper n'est pas super ravi de savoir que trois vaisseaux de la flotte ont été détruits, il n'est pas content et il le fait savoir, les PJs ne sont pas visés, ils sont tout simplement au mauvais endroit au mauvais moment. Pas de chance !

Si les PJs partent vers Janus IV, un jet d'Astrogation facile (diff.7) les mènera à destination en 23 heures.

1- Double trouble à Janus !

Janus IV est une planète de type terrestre à vocation agricole, avec cependant un intérêt touristique évident avec ses deux soleils jumeaux. Une belle planète comme ça qui fournit beaucoup de nourriture est stratégique pour l'Empire (tout comme pour l'Alliance) et donc tout est fait pour que sa sécurité soit assurée. De puissants senseurs orbitent autour de la planète ainsi qu'une flotte de défense assez impressionnante.

La planète faisant partie de l'Empire et l'Empereur étant loin, la corruption est très présente à tous les niveaux de la société. Tout peut s'acheter sur Janus IV, il suffit d'y mettre le prix et ils sont plutôt élevés. Les PJs pourront s'en souvenir en réussissant un jet de Système Planétaire (diff.14).

Dans un système Impérial il est évident que les PJs vont apercevoir sur leurs écrans deux frégates des Douanes Impériales qui ne seront là que pour faire joli, car finalement les Douanes ne feront rien pour entraver la route des PJs, SAUF si ceux-ci font quelque chose d'étrange (genre déviation de la route, ralentissement exagéré, mise en panne, etc.). Dans ce cas, les Douanes arraisonneront le Buccentaure pour effectuer une fouille plus que sommaire, plus pour tenter un racket en règle des PJs (les Douanes ne paient pas très bien, vous savez ce que c'est... !) que pour vraiment chercher quelque chose.

Après cet épisode somme toute assez pathétique, les PJs vont pouvoir atterrir et pouvoir payer la taxe d'apportage assez élevée (200 Crédits, négociable à 100 avec un jet de Marchandage à 15, si les PJs en font la remarque). Il est à noter que le marchandage est quasiment une loi, tout se négocie et les tarifs de base sont en conséquence (environ le double des tarifs normaux).

Une fois sur place, sur Janus IV, il y a deux types d'endroits intéressants pour ce que les PJs cherchent, le Complexe Astroportuaire et les Lieux de Vie (tavernes, bars, tripots, bouges miteux, etc. ...).

Dans les Lieux de Vie, les PJs peuvent apprendre des "infos", des "scoops" avec des jets en Investigation (diff.12).

Voici plusieurs infos, à vous cher maître, de les placer quand vous le souhaitez :

- « J'ai entendu dire que les Impériaux auraient récupéré une importante cargaison d'armes » -> c'est FAUX !

- « Vous avez remarqué que la garnison est sur les dents... J'ai entendu dire que ce serait à cause de Rebelles qui tenteraient de saboter le Relais... Mais où va le monde, je vous jure... » -> c'est en partie VRAL, car des Rebelles sont sur Janus IV, mais aucun lien avec les PJs. C'est une fausse piste.

- « Je revenais des docks de l'Astroport quand j'ai vu débarquer un gars qui m'a fait froid dans le dos, c'était Minos Holter, le chasseur de prime. S'il est là c'est que les Impériaux se sont enfin décidés à chasser ces Rebelles de chez nous. C'est LE spécialiste des Rebelles dans le secteur. Un conseil : restez chez vous

! » -> C'est en partie VRAI, il est là pour Hotchkiss, mais il sait que des Rebelles ont été envoyés, et donc il va tenter de les utiliser pour retrouver SA cible.

- « Tu me croiras si tu veux, mais j'ai croisé un vieux pote, c'est un Jincilla, s'il prend le risque de venir ici, c'est qu'un gros coup est en préparation... » -> VRAI, il est sur Janus pour voir un "ami" infiltré chez les Impériaux, au Blocom.

- « Tu sais quoi ? Les Rebelles ont pris un Imperial I lors de la bataille de Ceti III, un destroyer, tu te rends compte ? On ne sera bientôt plus en sécurité... » -> FAUX.

- « Tu vois le gars là-bas ? C'est un chasseur de primes ! Et un bon, il paraît. Il ne serait pas seul, l'Empire aurait engagé tous les chasseurs de primes de la région à la recherche d'un traître. C'est un copain qui bosse au Blocom qui me la dit ! » -> on ne peut plus VRAI !

- « Des renforts Impériaux arriveraient bientôt pour en finir une fois pour toute avec la racaille Rebelle. Et tu sais qui est à leur tête ? Tremayne, le Grand Inquisiteur en personne. Il ne devrait pas tarder à arriver. » -> FAUX. Aucun renfort n'arrive, c'est juste un souhait émis par une personne qui espère un changement, c'est tout !

Une précision tout de même, les Impériaux sont rancuniers, et ne vont pas se laisser berner sans rien tenter. C'est à cette fin qu'ils ont contacté tout les chasseurs de primes (CPs) du secteur (c'est un petit secteur, ils sont 6) pour capturer Hotchkiss vivant, afin de lui apprendre les bonnes manières... A force de chercher des infos sur le Dorian Gray et sur Hotchkiss, les PJs ont attiré l'attention des CPs, et de Minos en particulier. Celui-ci comprend que les PJs suivent le même contrat que lui, mais qu'ils ne sont pas du même bord. Contrairement aux autres CPs, il entend utiliser les PJs pour le mener à Hotchkiss. Si d'aventure, vos PJs se retrouvent très mal au point (pour des raisons diverses), Minos peut agir dans l'ombre pour les tirer d'affaire. Il n'a aucun contrat contre eux.

2- Le Cube

C'est un bâtiment en acier, un gros cube de 15 mètres d'arête surmonté d'énormes antennes, situé dans l'Astroport. C'est le centre névralgique des traques spatiales, tout vaisseau passant dans l'espace janusien est repéré, suivi et répertorié dans les bases de données du Blocom. Quand le colonel impérial s'est fait avoir dans le système Hadès, il a évidemment prévenu son gouverneur qui a questionné tout ses Blocom pour savoir si un vaisseau immatriculé comme le Dorian Gray s'était baladé dans son espa-

ce. La réponse a été négative. Le Gouverneur a donc employé les CPs.

Les Jincillas sont depuis des années dans la ceinture d'astéroïdes. Ils ont infiltré les techniciens qui surveillent les résultats des senseurs et ils les trafiquent dès que le besoin s'en fait ressentir. Or avec le passage attendu du Dorian Gray, les résultats ont été trafiqués.

Mais le technicien (Lasse Qvist) chargé de ceci est un Impérial, mais pirate dans l'âme et donc cupide. Dès que les Jincillas demandent de trafiquer tel ou tel résultat, il les enregistre sur un bloc de données, des fois que quelqu'un lui en donne un bon prix...et il les revend, ni vu ni connu mais pas à un Impérial, surtout pas à un Impérial !!

Durant le trajet vers le Blocom, les CPs vont essayer de s'en prendre aux PJs. Pourquoi ? Car ils ont entendu des rumeurs en ville qui parlaient de personnes recherchant des infos sur le Dorian Gray. Ils ont pensé que c'étaient eux les propriétaires du Dorian Gray et qu'ils se renseignaient pour savoir qui pouvait parler sur eux avant de les faire disparaître.

C'est pour cela qu'ils enverront un brave gamin porter un message aux PJs leur « enjoignant de se rendre seuls, dans un endroit que tout Janusien connaît comme coupe-gorge, à une heure avancée de la nuit et sans armes, sinon ils dévoileront tout aux autorités !!! »

Ce qui ne doit pas empêcher les PJs de se retenir de rire et de se poser les bonnes questions : qui leur tend une si pitoyable embuscade ? Que savent-ils au juste ?

Les PJs devraient tout de même s'y rendre avec tout leur armement et des stratagèmes astucieux pour contrer l'embuscade.

Au lieu dit, une ruelle sombre, tout le tintouin, et « Ô surprise », une embuscade de cinq personnes. En cas de difficultés pour les PJs, Minos est dans le coin et peut intervenir.

-Si les PJs laissent partir les CPs, plus personne n'entendra parler d'eux (l'un d'eux se serait fait bûcheron sur Endor...).

-S'ils les tuent, pas de problème non plus. Sur l'un d'eux, un papier avec un nom : Lasse Qvist et une inscription : Blocom.

-En cas de capture, sous l'effet d'intimidation (diff.12) ou d'Interrogatoire (diff.9), ils révèlent qu'ils ont été engagés par le Gouverneur Impérial pour

retrouver Hotchkiss et qu'ils se sont trompés de cibles. Ils peuvent révéler qu'un homme sait forcément quelque chose sur une destination de vaisseau dans l'espace Janusien, il s'agit d'un certain Lasse Qvist, technicien en chef au Blocom !

Pour rentrer dans le Blocom plusieurs moyens sont possibles, laissez vos joueurs trouver selon eux le moyen infaillible. Le Blocom n'est pas une forteresse impériale, c'est juste difficile d'y pénétrer.

Lasse Qvist est le moyen le plus simple et le plus rapide de trouver les coordonnées du Dorian Gray, c'est aussi le plus cher : 1000 Crédits pour l'information, mais c'est du garanti. Avec un peu d'intimidation (diff.15), l'on descend à 750. Malgré tous les efforts des plus ingénieux aux plus horribles, ils ne pourront descendre en dessous de 550 Crédits. Mais les PJs peuvent apprendre que Lasse possède une navette dont le code est connu des Jincillas, ce qui leur permettrait de pouvoir s'approcher de la base pirate.

Les dernières coordonnées connues du Dorian Gray sont sur une carte mémorielle qu'un jet de Programmation/ Réparation Ordinateur (diff.12) permettra de transférer dans l'ordinateur de navigation du Buccentaure.

Le départ de Janus IV se fait sans encombre.

ACTE III

Nous sommes de joyeux pipi... de joyeux pirates !

1- Ah ! Stéroïdes !

Si les PJs jettent un coup d'œil sur leurs senseurs lors du "voyage", un jet en Senseurs (diff.13) leur permettra de remarquer qu'un vaisseau les suit. C'est Minos qui les suit de loin.

La recherche sur les Senseurs leur permettra également de découvrir trois échos et un plus gros, au beau milieu des astéroïdes. Il s'agit évidemment de la base pirate, du Dorian Gray, d'un vaisseau de transport pirate et d'un transport modifié pour le combat. Pour traverser les champs d'astéroïdes afin d'approcher sans dommages de la base, le pilote devra réussir un jet de Pilotage (diff.15), sinon le vaisseau perdra des bouts dans l'espace.

Si les PJs viennent avec le Buccentaure, ils vont se faire recevoir par le vaisseau de "guerre" pirate, ce

qui va entraîner un joli combat spatial dans les règles de l'art. Minos ne prendra pas part au combat, il prendra en chasse le petit vaisseau de transport pirate qui s'éloignera rapidement de là. Pendant le combat, le Dorian Gray se rapprochera lentement du champ de bataille pour y exploser dans une immense gerbe de feu endommageant grandement le vaisseau pirate. Permettant aux PJs, s'ils étaient en difficulté, de prendre l'ascendant sur leur ennemi, parce que le but n'est pas de tuer les PJs mais de passer un bon moment en les faisant flipper un bon coup ! Ensuite, enfin débarrassés du vaisseau pirate, ils pourront entrer dans la base.

Si les PJs viennent avec le vaisseau de Lasse, il n'y aura aucun problème pour s'approcher de la base Tortuga et même pour y rentrer. Ils verront juste un petit vaisseau de transport prendre rapidement la tangente poursuivi peu de temps après par le vaisseau qui les suivait. Au moment où les PJs vont pénétrer dans la base, une explosion de lumière déchire l'espace (c'est le Dorian Gray qui explose, saboté par Hotchkiss, on y reviendra plus tard !) et pousse le vaisseau contre les parois de la base.

2- Tortuga !

Les PJs sont dans la base, mais ils ne sont pas en sécurité pour autant. L'explosion du Dorian Gray a eu l'effet d'un coup de pied dans une fourmilière. Les sirènes hurlent, les gyrophares d'alertes tournent dans tous les sens, conférant au hangar une drôle de lumière. Dans le hangar, trois vaisseaux pirates de tailles différentes mais surtout des conteneurs aux armes impériales sont entreposés, là, devant les PJs.

Encore faut-il les rentrer dans le vaisseau.

Si les PJs ont le Buccentaure, il est suffisamment grand pour transporter les trois conteneurs. S'ils ont le vaisseau de Lasse, il faudra "emprunter" un des vaisseaux pirates, qui au maximum peut en contenir deux. Dans ce cas, les PJs devront avoir deux pilotes valides, un pour piloter le vaisseau de Lasse, un pour un vaisseau pirate.

Trois jets de Répulseurs (diff.12) seront nécessaires pour s'emparer des conteneurs d'armes. Pendant ce temps, les pirates affluent vers le hangar. Trois pirates le premier tour et un de plus chaque tour. Les PJs devront être très adroits au tir pour s'en sortir. Dès que les trois conteneurs sont dans le vaisseau, un décollage en catastrophe s'impose ainsi qu'un jet de Pilotage (diff.17) pour sortir de Tortuga.

Dans l'espace il faudra encore un jet de Pilotage pour se sortir du champ d'astéroïdes, avec un bonus pour le vaisseau pirate "emprunté", car son ordi-

nateur est configuré pour assister le pilote avec une carte précise des astéroïdes (diff.10).

Ensuite, c'est du bonheur, retour à la base avec l'insigne honneur d'être accueilli par le Colonel Tramper en personne qui, la larme à l'œil, salue le retour de vrais héros (scénario valable dans le cas du retour avec la cargaison) sinon, s'ils ne reviennent pas avec la cargaison d'armes, les PJs devraient penser à ne pas revenir du tout...



La vengeance de St Simon

par Fabien Farre

Le scénario en lui-même, très succinct, devra être complété par les sous-intrigues relatives au background de chacun des PJs. Il a été prévu pour être joué par un groupe de vampires des clans Ventrue et Giovanni qui arrivent à Perpignan.

141

Synopsis : suite à des prophéties lancées par une malkavienne, les PJs sont chargés par le sénéchal de la petite ville de Perpignan d'enquêter sur la disparition suspect d'un fils de notable. D'autres protagonistes s'intéressent à l'affaire, des humains de la Cabalista Munda, venus du Mexique et qui recherchent le spectre du duc de St Simon. Ce spectre est en fait lié à l'épée du disparu. Il en veut au possesseur de l'épée ou plutôt à un de ces ancêtres qui est son meurtrier. Les PJs pourront l'empêcher d'accomplir sa vengeance.

ACTE I

Présentation

Les PJs arrivent dans la cité caïnite la plus au sud de la France, Perpignan, ville frontière avec l'Espagne. Le sud de la France est à dominante Ventrue, Perpignan également. Les PJs de ce clan auront la bénédiction du Prince Philippe di Perpignani. Quant aux PJs Giovanni ils seront accueillis en toute bienveillance, les rumeurs disant que le Prince voudrait établir un comptoir Giovanni sur sa cité. Il leur sera cependant demandé de ne pas utiliser de Nécromancie dans la cité.

Pendant que nos PJs se trouvent à l'Elysium, Tia (Malkav) Gardienne de ce lieu, entre en crise et se jette alors sur l'un des PJs hurlant « le Duc est de retour ». Elle se prendra alors d'une affection peu banale pour ce PJ et lui donnera certainement des infos. Une fois son état stabilisé, le retour au calme se fait, le Prince visiblement affecté par ses déclarations se retire dans ses appartements.

Nos PJs seront alors convoqués par Emmanuel Solère, Sénéchal de la Cité, âme damnée de Philippe. Emmanuel est impressionnant, il écrase les PJs de sa

masse et de son charisme. Il demande aux PJs d'enquêter sur un certain Louis de Bouvois, avant de les congédier.

ACTE IV

A la recherche d'une Ombre

Ceux qui essaient d'en apprendre plus, peuvent se rendre au Château de Bouvois, demeure familiale de l'individu. Ils y seront reçus par sa mère et son frère. Ils dresseront le portrait d'un jeune homme sensible et enclin à des élans parfois mal contrôlés. Il aurait dans son adolescence, blessé avec une épée un de ses camarades, il serait taciturne et solitaire. Depuis peu il a quitté le château pour vivre de sa passion, l'escrime, et vivrait dans le centre historique de la vieille ville près du Palais des Rois de Majorque.

Les PJs décident donc de retrouver ce fameux Louis. Cette recherche semble aisée car sa route est semée de cadavres. Laissez les PJs remonter toutes ces pistes, le tueur ayant toujours une mort d'avance.

L'ami de Louis, l'historien Christian Arneodo, leur dira avoir vu son ami récemment, moins de 3 jours avant le début des meurtres. Il l'a trouvé perturbé faisant sans cesse référence à un complot, accusant pêle-mêle ces ancêtres et des « Cabalistes » mais sans vouloir en dire plus.

ACTE V

Le complot

A partir de cet instant le MJ doit tout faire pour que les PJs soient persuadés de l'existence d'un complot. Des hommes en noir avec un fort accent espagnol les suivent, de grosses cylindrées immatriculées en Espagne les croisent périodiquement.

Les PJs qui se rendent à l'appartement découvrent qu'il a été méthodiquement fouillé, rien d'intéressant hormis une photo de Louis avec une jeune fille d'origine hispanique.

Quant les PJs quittent les lieux ils sont suivis par une Mercedes noire. Il est temps de passer à l'action. Une bonne course poursuite devrait tenir les PJs éveillés jusqu'à l'aube. Si les PJs arrivent à immobiliser leurs agresseurs, ils découvrent 4 espagnols portant sur le poignet un étrange tatouage : un sceau orné de l'inscription Cabalista Munda. Les hommes leur disent être à la recherche d'un puissant spectre, celui du Duc de St Simon.

Les vampires questionnés leur diront de chercher Armando Giovanni, un vampire qui vit reclus dans une crypte du cimetière de la ville. Celui-ci est compétent en matière de spectre et pourra les aider.

ACTE VI

Les ombres

Trouver Armando relève du défi. Néanmoins il décidera de se manifester de lui-même, après tout des PJs sont Giovanni. Il leur fera alors un étrange portrait du Duc de St Simon, il dit l'avoir connu du temps de son humanité.

Le duc serait parti pour le Nouveau Monde où il aurait lié son âme à celle d'un puissant Chaman. Tombé en disgrâce, victime de machination, le Duc aurait perdu ses titres de propriété au profit d'un jeune noble nommé de Bouvois. Celui-ci l'aurait défié sur les berges de la Basse mettant fin à la vie du Duc de St Simon. On dit qu'à chaque génération de Bouvois l'aîné est défié par le fantôme du Duc.

Vient alors une discussion sur les esprits, laisser les PJs en profiter, Armando les initiera à l'art nécromantique des Giovanni. Si un PJ suggère que di Perpigani semble attristé par les événements, laisser Armando jubiler et étaler sa rancœur à l'encontre du Prince. Après toutes ses révélations les PJs suivront la piste que leur propose Armando, allez voir le Curé.

ACTE VII

Final Death

Le curé, Père Stéphane dit aux PJs que le Père de Louis lui avait confié une rapière à la facture fort ancienne, avec ordre de la remettre à Louis quand celui-ci la réclamerait. Une nuit avant la série de meurtres Louis est venu chercher son héritage. Le Père Stéphane semble sincèrement attristé. Il indique aux PJs que le château de Bouvois a été victime d'un cambriolage, le jeune Aurélien aurait été passé à tabac. Il voit souvent une Mercedes noire fureter aux abords du château.

L'inspecteur Hetamanak chargé de l'enquête est retrouvé assassiné, blessure à l'arme blanche.

Il tombe des trombes d'eaux, la tramontane souffle sur la cité, Tia la gardienne accueille les PJs à l'Elysium, elle révèle sa vision à l'un d'eux, elle a vu 2 duellistes s'affronter aux abords de la Basse avant que l'astre solaire n'apparaisse.

Les PJs arrivent au moment de l'affrontement entre les deux, le Duc ayant possédé un homme et s'étant

procuré une épée. Suivant qu'ils ont ou non suivi les leçons du Giovanni ils arriveront à gérer le spectre ou seront débordés.

ÉPIQUE

La réaction des vampires de la ville dépendra de deux choses : du résultat de la confrontation avec le duc et des méthodes qu'ils diront avoir utilisées. Si

le duc court toujours, il sera difficile de s'assurer du soutien de qui que ce soit. Armando réglera le problème et Solère en voudra aux PJs d'avoir laissé celui-ci devenir le sauveur de Perpignan. Si les PJs expliquent tranquillement qu'ils ont utilisé les méthodes nécromantes des Giovanni, ils seront désavoués par Solère mais Armando les accueillera, espérant créer un contre-pouvoir dans Perpignan. Dans les autres cas, ils seront les bienvenus dans les deux camps, avec cependant un choix à faire.

PERPIGNAN BY NIGHT

Philippe de Perpignani (Ventrué)

Sire : Edouard de Morsac, Marquis du Fief d'Aquitaine-Occitanie

Nature : Conformiste

Attitude : Dirigiste

Génération : 9ème

Etreinte : 1792

Age Apparent : 40 ans

Physique : Force 3 Dextérité 3 Endurance 4

Social : Charisme 4 Manipulation 5 Apparence 3

Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 5

Talents : Comédie 4, Leadership 2, Subterfuge 4

Compétences : Conduire 2, Etiquette 5

Connaissances : Bureaucratie 4, Droit 5, Politique 4

Disciplines : Domination 3, Endurance 3, Présence 4

Vertus : Conscience 4, Self-Control 2, Courage 4

Humanité : 7

Volonté : 6

Roleplay : Habillé comme un dandy des années folles vous parlez sèchement, ne laissant jamais à votre interlocuteur l'initiative de la parole. Votre voix monte dans les aigus en fin de phrase dans les situations de stress.

Refuge : Une demeure bourgeoise dans le centre de Perpignan, rue Gabriel Peri.

Influence : Philippe est prince de Perpignan depuis 1850, époque où cet infant du marquis du Fief d'Aquitaine-Occitanie reçut des mains de son sire les clefs du protectorat de Perpignan. Il y végète depuis et n'entretient que peu de contact avec les villes voisines de Bordeaux, Toulouse et Montpellier. Sa fonction se borne donc à accueillir les visiteurs caïnites de passage. Mais depuis peu manipulé par Solère, il a pris des apparences d'ambition et proposé sa protection à de jeunes vampires du fief d'Aquitaine-Occitanie.

Emmanuel Solère (Malkavien)

Sire : Nathanael

Nature : Violente

Attitude : Serviable

Génération : 8ème

Etreinte : 1914

Age Apparent : 20 ans

Physique : Force 3 Dextérité 3 Endurance 3

Social : Charisme 4 Manipulation 5 Apparence 2

Mental : Perception 4 Intelligence 2 Astuce 4

Talents : Empathie 3, Bagarre 3, Esquive 2, Subterfuge 4

Compétences : Etiquette 2

Connaissances : Art 2, Médecine 3

Disciplines : Aliénation 3, Augure 3, Obténébration 3

Vertus : Conscience 1, Self-Control 3, Courage 2

Humanité : 4

Volonté : 6

Roleplay : Vous êtes tiré à quatre épingles où que vous alliez. Votre sourire et votre regard en trouble plus d'un, fasciné ou effrayé par l'ambition et la volonté de domination qu'on y lit.

Refuge : La demeure de Perpignani.

Influence : Solère est en contact avec nombre de caïnites d'Aquitaine-Occitanie et notamment son influent sire Nathanael. Cela en fait logiquement un ennemi du marquis et donc de Perpignani, mais il a su manipuler tout le monde pour rester auprès du prince de Perpignan. Il compte utiliser le Ventrué pour gagner une influence non seulement sur Perpignan mais aussi sur la ville de Toulouse où les ventrués connaissent actuellement des difficultés. C'est lui qui a cherché à faire peur à Armando. Il possède une goule qui lui sert de gros bras et de garde du corps : Michel.

Tia (Malkavien)

Sire : Soliman
Nature : Visionnaire
Attitude : Passionnée
Génération : 12ème
Etreinte : 1941
Age Apparent : 25 ans

Physique : Force 2 Dextérité 2 Endurance 2
Social : Charisme 4 Manipulation 3 Apparence 2
Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 3
Talents : Vigilance 2, Empathie 1, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 3, Musique 3, Survie 1
Connaissances : Investigation 2, Linguistique 2, Occulte 4
Disciplines : Augure 3, Aliénation 2, Obténébration 2
Vertus : Conscience 4, Self-Control 3, Courage 3
Humanité : 8
Volonté : 7

Roleplay : Vous parlez avec précipitation et votre voix parfois s'étrangle ou s'égare le long de phrases aussi longues qu'étrangement construites. Vous êtes toujours habillée de la même robe de dentelle autrefois blanche.

Refuge : La demeure de Perpignani.

Influence : Elle a été recueillie il y a 6 mois par Solère qui a de l'affection pour elle. Elle n'a pas gardé de contact avec les membres de son clan sur Bordeaux et est regardée avec méfiance par Perpignani.

Armando Giovanni

Sire : Francesca Giovanni
Nature : Rebelle
Attitude : Solitaire
Génération : 9ème
Etreinte : 1891
Age Apparent : 45 ans

Physique : Force 3 Dextérité 4 Endurance 3
Social : Charisme 4 Manipulation 2 Apparence 3
Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 5
Talents :
Compétences :
Connaissances :
Disciplines : Nécromancie (branche des ossements) 3, Domination 2, Puissance 4
Vertus : Conscience 3, Self-Control 5, Courage 2
Humanité : 6
Volonté : 5

Roleplay : Vos cheveux laqués, vous êtes habillé d'un costard noir, une rose à la boutonnière, vous parlez d'une voix calme, grave et posée.

Refuge : Une crypte du cimetière de Perpignan.

Influence : Plus aucune sur Perpignan depuis l'arrivée de Solère. Sa solitude est totale puisqu'il a rompu les liens avec Andro qui est, sur Bordeaux, le seul autre Giovanni du fief.

Membres de la Cabalista Munda

Physique : Force 3 Dextérité 2 Endurance 4
Social : Charisme 2 Manipulation 2 Apparence 2
Mental : Perception 3 Intelligence 2 Astuce 3
Talents : Bagarre 2, Esquive 2, Subterfuge 3
Compétences : Arme à feu 3, Conduite 2
Connaissances : Linguistique 1, Occultisme 1
Volonté : 4

Roleplay : Des latinos caricaturaux dragueurs, tchatteurs et rancuniers.

Influence : Ils sont 5 et n'ont pas de contact dans la ville.

Louis De Bouvois

Physique : Force 3 Dextérité 4 Endurance 4
Social : Charisme 4 Manipulation 2 Apparence 3
Mental : Perception 2 Intelligence 2 Astuce 2
Talents : Esquive 3
Compétences : Mêlée 4, Etiquette 2
Connaissances : Histoire de la région 3, Finances 2
Volonté : 5

Roleplay : Jeune et rebelle, taciturne mais emporté lorsqu'on s'intéresse à ses passions : l'escrime ou l'histoire.

Influence : Il connaît les autorités de la région, police ou élus.

Jeune homme possédé par le duc de St Simon

Physique : Force 4 Dextérité 4 Endurance 3
Social : Charisme 2 Manipulation 4 Apparence 1
Mental : Perception 2 Intelligence 1 Astuce 3
Talents : Vigilance 3, Intimidation 3, Bagarre 1
Compétences : Mêlée 4, Furtivité 3
Connaissances : Erudition 2, Occultisme 2
Volonté : 4

Roleplay : Furtif et distant... les PJs ne devraient pas le voir de près.

Refuge : Il se cache dans un petit appartement de Perpignan.

Influence : St Simon ne connaît bien évidemment personne dans la ville à part l'objectif de sa vengeance soit De Bouvois.