

EastenWest

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



Illustration de Pierre Fritsch - <http://www.leklub.fr.st>

AIDE DE JEU LIVRE DES 5 ANNEAUX

Les inquisiteurs de la famille Asako

Traqueurs de maho-tsukai où qu'ils se cachent, hommes taciturnes et sombres, guerriers d'une cause peut-être perdue d'avance et ennemis de ténèbres innommables, tels sont les inquisiteurs de la famille Asako.

SCENARIO INS/MV

Playange

Une ange qui pose nue dans Playman, c'est une violation des règles de discrétion, non ? Allez, éclairez-moi ce problème.

SCENARIO CTHULHU-WESTERN

L'or de l'indien

L'appât du gain, des personnages retors, quelques indiens implacables et un soupçon de Mythe... Un Cthulhu Western de la plus belle facture !

AIDE DE JEU CONTEMPORAIN

Les Perquisitions

Avec cette aide de jeu, vous n'aurez plus aucune excuse pour rater un indice ou pour ne pas respecter la loi !

SCENARIO PETIT NICOLAS RPG

Au voleur !

Quand on se fait voler son taille-crayon Goldorak, vers qui est-ce qu'on se tourne ?

SCENARIO METABARONS

La Poudrière

Mission impossible pour les personnages : rétablir la paix entre deux partis qui n'en veulent pas... Mais sauront-ils au moins éviter le pire ?

AIDE DE JEU WARHAMMER

La Nouvelle Donne

Le Graf de Middenheim a engagé contre la criminalité de sa cité une lutte sans merci. Mais a-t-il fait les bons choix stratégiques ?

ET AUSSI

- La fin de la campagne Star Wars
 - Une interview de Ghislain Morel, co-auteur de Los Angeles 2035
 - Un scénario ADD2 : Les dératiseurs
- Et toutes nos autres rubriques...

Une Bonne Recrue



© Ghislain Thiery

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER LES FORCES DE L'ORDRE

- 3 Les inquisiteurs de la famille Asako**
Aide de jeu Livre des 5 Anneaux par Romain d'Huissier
- 6 Playange**
Scénario INS/MV par greuh et Duncan
- 13 L'or de l'indien**
Scénario Cthulhu Western par Ghislain Thiery
- 20 Les Dératiseurs**
Scénario ADD2 par Pascal Rivière
- 28 Les Perquisitions**
Aide de jeu contemporaine par Sébastien Delfino
- 32 La Nouvelle Donne**
Aide de jeu Warhammer par Mario Heimbürger
- 41 Au Voleur !**
Scénario Petit Nicolas RPG par Mario Heimbürger
- 45 La Poudrière**
Scénario Métabarons par Mario Heimbürger et Stéphane Wenger
- 54 Le Souffle de la Bête**
Campagne Star Wars 3/3 par Laurent Maronneau
- 60 Ghislain Morel, auteur de LA 2035**
Une interview par Mario Heimbürger
- 63 Herbier Tome 8**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 64 Les Recettes de l'Apothicaire – 4^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 65 Humble Mortel**
Roman par Philippe de Quillacq
- 76 Inspirations**
Deux livres présentés par François Delpeuch et Jean-Luc

On en aura entendu parler de l'insécurité, ces derniers mois ! Et voilà que par un hasard complet, le thème de ce numéro concerne les "Forces de l'Ordre".

Vous y trouverez de quoi plonger vos personnages dans de nombreuses difficultés avec pas moins de quatre scénarios prêts à jouer.

Prolongez le plaisir avec des aides de jeux qui vous permettront de voir nos amis du "maintien de l'ordre" sous des angles particuliers : gardes corrompus, inquisiteurs ou policiers méticuleux, respectueux du Droit durant une perquisition. Il y en a pour tous les (dé)goûts.

Enfin, remerciez chaleureusement tous les nouveaux membres de la rédaction qui nous ont rejoint pour ce numéro ! Puisse cela inspirer d'autres volontaires pour continuer encore cette belle aventure qu'est EastenWest !

Merci également à Olivier Fontenelle pour ses conseils avisés et à toute l'équipe du GROG et celle de la Scénariothèque, simplement pour le boulot effectué jour après jour au service des rôlistes.

La Rédaction

Prochain Numéro

« Plus mort que vivant »

Sortie fin septembre 2002

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://www.eastenwest.net>

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger
Ont participé à ce numéro : François Delpeuch, Sébastien Delfino, Romain d'Huissier, Loris Gianada, Ghislain Thiery, Jean-Luc, Mario Heimbürger, Pascal Rivière, Benoît Martin, Stéphane Wenger. - *Illustrateurs* : Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery, Pierre Fritsch, Sébastien Cognet - *Correcteurs* : Stéphane Wenger, Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP et Macromedia Dreamweaver 4.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.
Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Les Inquisiteurs de la famille Asako

Une aide de jeu pour le Livre des 5 anneaux par Romain d'Huissier

Traqueurs de maho-tsukai où qu'ils se cachent, hommes taciturnes et sombres, guerriers d'une cause peut-être perdue d'avance et ennemis de ténèbres innommables, tels sont les inquisiteurs de la famille Asako.

ISAWA AKUMA

Ce célèbre shugenja du Clan du Phénix naquit en l'an 250 du calendrier d'Isawa, à une époque où l'Empire était encore jeune. Obnubilé par les secrets qui servaient à définir l'identité d'un individu (et donc sa place dans l'Ordre Céleste), il étudia durant des années auprès des plus grands spécialistes de la magie et du Tao.

Un jour, il comprit que les secrets qu'il recherchait ne se trouvaient pas à Rokugan, mais dans les terres du Sombre Frère, l'Outremonde. Il prépara donc une expédition en solitaire dans ce territoire souillé encore mal connu. Le Clan du Crabe eut beau tenter de le décourager, rien n'y fit, et Isawa Akuma quitta l'Empire verdoyant pour s'aventurer dans les profondeurs de l'Outremonde...

Personne ne le revit jamais...

En fait, le shugenja était fasciné par les oni. Il était certain que l'un d'entre eux connaissait le secret qu'il était avide d'apprendre. Pendant des années, il captura de petits oni, dans le but de les interroger et de leur extorquer leurs secrets... Et un jour, un oni dont il ne se méfiait pas lui proposa des réponses à ses questions. Dupé par la maligne créature, Isawa Akuma fut dépouillé de son nom et de son identité. L'Oni no Akuma, une créature d'une puissance inimaginable au point qu'il allait devenir un des quatre Seigneurs Oni, venait de naître.

Quant à Isawa Akuma, il fut retrouvé, errant et privé de raison, par un shugenja du Clan du Crabe nommé Kuni Junken. Celui-ci, horrifié par le sort de son brillant cousin du Clan du Phénix, l'élimina et décida de rapporter la nouvelle de sa déchéance à son Clan d'origine...



© Elisabeth Thiery

s'intéresseraient à la légère aux sombres secrets de la maho... Mais cela ne suffisait pas au daimyo du Clan du Phénix.

Un grand Conclave, réunissant les trois grandes familles du Clan du Phénix, fut tenu pendant la cour d'hiver de l'année 285. Kuni Junken et un certain nombre d'autres spécialistes de l'Outremonde y furent invités en tant que conseillers. L'objet du débat était : comment empêcher que, au cours de son étude

LE CONCLAVE DU CLAN DU PHENIX

Les cinq Maîtres Élémentaires et le Champion de la famille Shiba écoutèrent avec une grande attention les mises en garde de Kuni Junken à propos des dangers de la maho et de l'invocation d'oni. Les cinq Maîtres Élémentaires jurèrent que plus jamais les membres de la famille Isawa ne



de la métaphysique rokugani, les shugenja du Clan ne se frottent de trop près aux pratiques interdites de la maho ? Après des semaines de débat houleux, une solution fut trouvée : il fallait créer une cellule d'experts chargés d'enquêter au sein du Clan sur la pratique de la maho. Bien sûr, la famille Isawa se proposa pour remplir ce rôle... Mais le Champion du Clan n'était pas d'accord, et il décida de créer ce groupe d'inquisiteurs au sein de la paisible famille Asako, rivale éternelle de la famille Isawa... Le Conseil des Maîtres Élémentaires prit cela très mal et protesta, mais rien n'y fit...

Kuni Junken fut alors chargé par le daimyo de la famille Asako de prendre en charge quelques disciples et de leur apprendre tout ce qu'il savait sur la maho et l'Outremonde. Le shugenja du Clan du Crabe prit sa tâche très au sérieux et forma les premiers inquisiteurs de la famille Asako.

LES INQUISITEURS AU COURS DE L'HISTOIRE

Durant les premières décennies, les inquisiteurs se contentaient de surveiller les agissements et les études de la famille Isawa, afin d'empêcher que celle-ci ne flirte de trop près avec la magie du Sombre Seigneur... Parfois, de manière très ponctuelle, quelques inquisiteurs allaient contrôler les autres familles de shugenja de l'Empire qui acceptaient de se prêter à cette surveillance, et ce malgré le fait que la famille Asako n'ait eu aucune autorité reconnue dans ce domaine...

Cependant, durant la période de souveraineté du Gozoku, le Clan du Phénix (un des membres du triumvirat de cette alliance politique) se servit des inquisiteurs pour obliger les autres familles de shugenja à lui dévoiler leurs secrets, sous le prétexte mensonger de veiller à empêcher une expansion de la pratique de la maho (fort répandue en ce temps là du fait de l'insatisfaction populaire générée par la dictature du Gozoku...). Egalement, de nombreux opposants au régime du Gozoku étaient déclarés maho-tsukai et arrêtés, puis exécutés par les inquisiteurs. C'est durant cette période qu'ils acquirent cette sombre réputation qui leur colle à la peau même à notre époque.

Peu après la fin du règne du Gozoku et le retour au pouvoir de la lignée Hantei, Iuchiban et ses hordes de mort-vivants déferlèrent sur un Empire en pleine réunification. Les inquisiteurs n'avaient rien vu venir et les rumeurs qui prétendirent que Iuchiban était un membre de la

famille Isawa jetèrent un discrédit certain sur l'organisation de la famille Asako... C'est à ce moment-là que les inquisiteurs comprirent que leur juridiction devait s'étendre à tout Rokugan, et non plus seulement aux terres du Clan du Phénix. Le chef des inquisiteurs, Asako Ingen, demanda audience auprès de l'Empereur, à qui il soumit sa demande d'extension de juridiction. Et l'Empereur, curieusement conscient des dangers représentés par la maho, accepta. Désormais, les inquisiteurs de la famille Asako avaient tout pouvoir pour traquer les maho-tsukai où qu'ils se terrent dans l'Empire d'Emeraude.

C'est également à cette période que les lignées impériales décidèrent de créer le titre de Champion de Jade afin de lutter contre les manifestations de la Souillure au sein de Rokugan. Les inquisiteurs étaient favorables à ce projet, et ils se proposèrent de mettre en place une magistrature de Jade placée sous la juridiction de ce Champion, et composée en majorité d'inquisiteurs et de membres des familles Kuni et Yogo. Malheureusement, la famille Isawa, soucieuse que l'Empereur ne se serve pas du Champion de Jade pour fouiller dans ses secrets, s'arrangea pour faire tomber ce titre en désuétude en moins de deux générations... Une fois de plus, l'antagonisme entre ces deux familles du Clan du Phénix était illustré d'une bien triste manière... Pour compenser cette perte, le Champion d'Emeraude donna aux inquisiteurs le statut de magistrats d'Emeraude, et modifia la charte de justice de l'Empire afin que toute manifestation de Souillure au sein de Rokugan tombe sous leur juridiction directe.

Enfin, en l'an 750 eut lieu la Bataille de la Rivière Endormie et la seconde défaite de Iuchiban. Le Clan du Crabe créa les chasseurs de sorcières de la famille Kuni. Les inquisiteurs se réjouirent de cela, ayant enfin des alliés complémentaires sur qui compter dans leur lutte contre la corruption de Fu Leng. Bien qu'ayant des rôles proches, les chasseurs de sorcières et les inquisiteurs ne remplissent pas la même fonction. Alors que les inquisiteurs sont des spécialistes de la maho, chargés d'enquêter sur tout phénomène relevant de la magie noire, les chasseurs de sorcières sont, eux, chargés de traquer toute créature de l'Outremonde qui se serait infiltrée à Rokugan. Malgré cette différence minime, il est fréquent de voir un inquisiteur et un chasseur de sorcières faire équipe dans le but de faire échec aux tentatives de corruption du Dieu Sombre. Encore aujourd'hui, les deux organisations gardent



d'excellentes relations, quels que soient les différents qui opposent les Clans du Crabe et du Phénix.

ORGANISATION

Les inquisiteurs de la famille Asako ont la plupart du temps le titre de magistrat d'Emeraude, ce qui leur permet d'enquêter sur tout phénomène pouvant être associé à la magie noire.

Certains inquisiteurs résident au Palais d'Emeraude afin d'être disponibles lorsqu'une enquête paraît présenter un intérêt à leurs yeux. Cependant, la plupart des inquisiteurs sont sur les routes de l'Empire, parcourant inlassablement Rokugan afin de traquer la moindre manifestation de maho... Les inquisiteurs opèrent généralement en solitaire, sauf lorsqu'ils collaborent avec un chasseur de sorciers ou un magistrat de la famille Kitsuki.

Souvent, les inquisiteurs sont accompagnés d'un yojimbo de la famille Shiba, qui est là pour leur servir de champion en cas de duel. En effet, de par leur fonction, les inquisiteurs brisent bien souvent les règles de l'étiquette et de la bienséance lors de leurs enquêtes, ce qui peut leur valoir un défi en bonne et due forme. Bien que l'activité des inquisiteurs soit connue de

tous et qu'il soit très mal vu d'en défier un en duel, cela arrive parfois, et l'inquisiteur défié remet alors sa vie entre les mains de son yojimbo...

Dans presque tous les cas, les inquisiteurs sont secondés par un serviteur eta, chargé d'examiner les corps et de pratiquer des autopsies le cas échéant.

Les inquisiteurs sont placés sous la double autorité du Champion d'Emeraude et du daimyo de la famille Asako. Le chef des inquisiteurs est désigné par ces deux personnes, et c'est un titre qui se garde généralement à vie.

METHODES

Comme on l'a dit, la grande majorité des inquisiteurs se déplace constamment à Rokugan. Ils errent sans but apparent, allant là où les guide leur instinct. Quand une affaire semble correspondre à leurs critères d'intervention, ils s'y jettent à corps perdu jusqu'à ce qu'elle soit résolue. Pour cela, ils sont souvent obligés d'empiéter sur l'autorité d'un magistrat ou yoriki local, ce qui ne les gêne absolument pas et contribue à leur mauvaise réputation...

ECOLE DES INQUISITEURS DE LA FAMILLE ASAKO

Cette école fut créée par Kuni Junken à la demande du Champion du Clan du Phénix qui désirait instaurer un garde-fou pour la famille Isawa.

De nos jours, cette école forme les meilleurs spécialistes de la maho, ainsi que des traqueurs hors pairs.

Certains samourais qui se destinent à devenir inquisiteurs suivent également parfois l'école de tensai de la famille Isawa, dont ils suivent les voies de la Terre et du Feu.

Bonus : Volonté +1

Rang d'Honneur de départ : 2

Compétences : Calligraphie, Connaissance : maho 2, Enquête, Intimidation, Méditation et une compétence de bugei au choix.

Sorts de départ : Sensation, Communion, Invocation, trois sorts de la Terre et trois sorts du Feu (au moins deux de ces sorts doivent être des sorts de lutte contre la Souillure : Frappe de Jade, Glyphe de Protection contre le Mal...).

Les inquisiteurs de la famille Asako ont une affinité avec la Terre et une déficience avec l'Air.

Équipement : kimono, nécessaire de voyage, sacoche à parchemins, wakizashi, tanto, un médaillon en jade représentant le symbole des inquisiteurs, trois koku et une arme au choix.

Symbole

Il s'agit d'un œil grand ouvert. Il représente la vigilance éternelle dont font preuve tous les inquisiteurs durant leur vie dédiée à combattre la corruption des âmes.

Les inquisiteurs sont impitoyables avec les rares imbéciles qui osent fabriquer de faux symboles...

Playange

Un scénario pour Magna Veritas par Loris «greuh» Gianadda et Matthias «Duncan» Gelis

Scénario pour un groupe de quatre à cinq anges grade 1. Pas besoin de foudres de guerre, mais cela nous arrangera (enfin... plutôt vous) si un ou deux ont du répondant. Les titres de paragraphes ont été empruntés au Donjon de Naheulbeuk (<http://www.penofchaos.com/donjon>). Que Pen of Chaos en soit remercié ici.

*Où lire des magazines rend sourd,
créer des religions rend bête,
et fumer des cigarettes fait rire.
Hem.*

Y'A UNE CHOSE FROIDE DANS MA CULOTTE...

EUUUH, C'EST MA MAIN...

Novembre 2002, Paris. Y fait gris, y fait froid, y fait moche. En plus y pleut.

Les personnages vivent leur petite vie intermission. Le matin, ils achètent le journal, par exemple. Et c'est là que, parmi toutes les couvertures affichées sur la façade du petit bureau de presse, ils voient :

PLAYMAN
« Le sexe des anges !
Sophie l'ange nue ! »

Et la photo de couverture de confirmer qu'une ange a posé pour le célèbre magazine... Elle va loin, l'opération « Ma photo dans PlayMan » !

En sortant du petit bureau de presse, ils marchent dans un chewing-gum. Tous ? Non, car un petit village... Excusez-moi. OUI ! TOUS ! En voulant le décoller, ils remarquent une petite coupure de journal : c'est le M.O. Ehmö ?

Le Message Officiel, quoi, sous la forme d'une petite annonce disant :

Vs a.v. R.DV. à N.D.
D. q. Poss. Càd maint.
Et + si aff.



TU PARLES D'UN GARS QUI TOUCHERAIT PAS SA PART DES 8 000 Po ?

Après la descente par l'un des confessionnaux-ascenseurs de Notre-Dame, ils arrivent dans la salle d'attente du QG des forces du bien. Durant la plus ou moins longue attente, selon votre humeur, ils peuvent apercevoir quelques skins hilares en train de commenter le dernier opus du magazine suscitée. Ils demandent même du

scotch à la secrétaire. Celle-ci leur prête le sien, mais se transforme en furie quand ils essaient d'accrocher le poster au mur.

Sur ce, un ange s'approche des Pjs alors qu'ils regardent la scène d'engueulade entre les skins et la secrétaire, ange de Blandine chatouilleuse depuis l'affaire NWO¹.

« Equipe n°5-23-AB ? (ah? Vous n'aviez pas encore donné de numéro à votre équipe de Pjs ? Ben c'est fait), je suis Michel, ange de Laurent ».

La mission leur est exposée brièvement : retrouver la personne qui a posé et essayer de savoir pour quelle raison elle a fait ça. C'est une rupture trop grande du principe de discrétion pour être une simple provocation d'un ange, trop dangereux pour être le fait d'un renégat et trop bête pour être considéré comme une attaque du camp d'en face, qui est tout de même capable de mieux.

Sur ce, on leur laisse trois exemplaires de l'ordre de mission, à remplir sans carbone, un exemplaire du magazine et 1 000 € en liquide.

« Je veux un rapport bihebdomadaire, mon numéro de portable : 06 23 111 111. Si vous avez besoin de plus de moyens, faites-le moi savoir, mais restez raisonnables à moins d'avoir de bonnes raisons ! Je vous laisse. Bonne chance. »

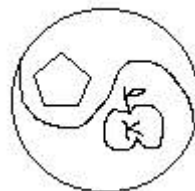
Et voilà nos Anges favoris avec de maigres pistes et quelques thunes.

JE PEUX LANCER UN SORT DE DETECTION DES ENNEMIS EN BAS DES ESCALIERS...

Bon, ce qu'ils ont actuellement, c'est une photo (excitante) du suspect numéro 1, l'adresse de la rédaction de PlayMan, et le nom du photographe du pictorial, qui s'appelle d'ailleurs Jean Malaclypse. Si un ange d'Yves est dans le groupe, il peut, sous un jet difficile de volonté reconnaître que Malaclypse est probablement un pseudo, car c'est le nom de l'auteur du Principia

Discordia, la bible d'une religion-farce (<http://apfel.ovh.org> si vous désirez en savoir plus).

La rédaction de PlayMan France se trouve 23, rue Caporal Midnattens, dans le sixième arrondissement parisien. Contrairement à ce qu'aurait pu penser un lecteur en mal de grivoiseries, la rédaction est quelque chose de plutôt sobre, même si certaines photos et posters traînant de-ci de-là sont plutôt à sujet coquin. Toutefois, un MJ taquin pourrait y glisser un démon d'Andrealphus ou deux, voire un Nybbas. Mais, à moins d'une détection du mal, les joueurs n'apprendront rien d'autre que relatif à l'enquête : les photos ont été trouvées dans le lot des pictorials de filles... La pige a été versée sur le numéro de compte correspondant au pigiste. Une fiche de pige est donnée en même temps que le pictorial, avec une photocopie de la carte d'identité du modèle et un accord écrit autorisant la publication des photos. Le compte est au Crédit Lyonnais, sous le nom de Jean Malaclypse, n°00023 23523/23. La signature du photographe sur la fiche de pige est aussi étrange, puisqu'elle représente une sorte de yin-yang avec une pomme et un pentagone à la place des points...



Le même ange d'Yves y reconnaîtra (s'il a réussi son jet tout à l'heure) le symbole du discordianisme.

Sinon, trouver ce symbole devrait être assez facile pour peu qu'on se renseigne auprès des bonnes personnes. Ils s'agit du Sacred Chao. Le pentagone représente l'Ordre, la pomme est la pomme de discorde. K parce que Kallisti (à la plus belle en grec), mot écrit par la déesse grecque de la Discorde sur la pomme d'or qui va mener à la Guerre de Troie. Ces dernières explications se trouvent dans le moindre ouvrage sur le panthéon grec

¹ Cf. New World Order, édité par INStudio, pour un nombre minime de brouzoufs.

VOUS NE SENTEZ PAS QUELQUE CHOSE ? CA SCHLINGUE !

En effet, que fait cette parodie de religion derrière tout ça ?

Bon, reprenons.

Gabriel crée l'islam dans l'espoir de fonder une religion qui serait tout ce que la chrétienté aurait dû être selon lui. Comme il a fait ça dans son coin avec quelques copains, la sanction ne se fait pas attendre. Il se fait jeter et la guerre, plus ou moins froide selon les époques, commence. Les années passent et l'idéal de paix et d'amour de Jésus n'est toujours pas passé. Dans les années 70, lorsque tous ses espoirs commençaient à se fonder, il rédigea un petit pamphlet, à moitié sous acide, à moitié dans ses délires : le Principia Discordia. Il en ronéotipa quelques exemplaires à ses copains et oublia le machin lors de la grande pénurie d'herbe de la même époque.

Lui a oublié le machin, mais pas tout le monde...

Ce petit livret a été récupéré par un ange d'Yves, Wilson. Il a apprécié les idées contenues dedans et l'a gardé dans sa bibliothèque, entre deux exégèses.

Pendant quelques années, il accomplit ses missions, jusqu'à ce que se débloque le verrou des incarnations intérieures dans sa mémoire. Ca n'aurait pas du prêter à conséquence, mais c'est arrivé alors qu'il luttait contre un démon d'Abalam. Depuis Wilson est fou, mais fou de manière gentille. Il veut une religion qui serait gentille, qui ne ferait de mal à personne...

Il est retombé sur le pamphlet de Jésus, mais y a rajouté ses délires, puisque maintenant ce n'est plus Dieu mais Eris la déesse grecque du chaos à laquelle il faut se vouer. Il en tient une sacrée couche, notre Wilson. En bref, il en est à sa cinquième édition du Principia Discordia, et, le pire, c'est que celui-ci commence à avoir une petite communauté de fans, mais surtout et c'est plus grave, un embryon de religion (Philosophie, ça aide !).

Après quelques tentatives d'arrêt de ses travaux par des anges de Dominique, il a versé

dans le véritablement paranoïaque et a commencé à monter sa société secrète, dont le but est, évidemment, de contrôler le monde au travers d'un réseau de sociétés secrètes écrans. Cela commence à prendre de sévères proportions, mais l'archange Yves laisse faire, car le développement de l'histoire ne manque pas de piquant. Surtout avec la lutte acharnée entre les discordiens, comme ils s'appellent, et les psis !

Bien. Alors qu'est ce que vient foutre la photo dans tout ça ?

Sophie est une ange de Laurent de grade 2 qui essaie de récupérer Wilson depuis déjà plusieurs années. Elle a infiltré le mouvement discordien et essaie de faire tomber Wilson. Elle n'a réussi à le rencontrer que récemment et a commencé son opération de sape. D'un autre côté, leur lutte contre les psis est impressionnante, et elle hésite à détruire un mouvement qui pourrait servir d'arme contre la troisième force, même s'il est commandé par un renégat fou.

ENIGME N°1 : PRONONCER L'ALLOCUTION DES SITUATIONS DESASTREUSES

EUUUH... MERDE !

Il y a un mois qu'elle n'a pu joindre sa hiérarchie, qui n'était pas tout à fait au courant de son opération d'infiltration. Par erreur, une limitation qui ne lui était pas destinée lui a été envoyée : ailes. Son opération commençait à sentir mauvais, sans soutien et désormais repérable. Elle s'est arrachée les ailes, mais outre la douleur, celles-ci réapparaissent dans la journée.

Pire, le camp d'en face s'intéresse aussi aux Discordiens, et un démon infiltre lui aussi l'organisation (Georges Perec, grade 2 de Ouikka)... Il a d'ailleurs compris la réelle identité de Sophie, et il compte bien l'écartier dès que possible, mais sans trahir sa couverture, et avec un peu de renfort. Se sentant en difficulté, et épiée, Sophie commence à paniquer quelque peu. Toutefois, il opère seul, il ne bénéficie pas du soutien de sa hiérarchie, car, après un triste incident lors de sa mission précédente (une sombre histoire de grenade lancée par inadvertance dans une boîte de nuit bondée), il



s'est attiré les foudres du très tatillon Andromalius. Et il compte bien réussir cette délicate infiltration pour remonter dans l'estime de ses supérieurs.

Wilson commence d'ailleurs à avoir des sérieux doutes sur l'intégrité de sa plus fidèle coreligionnaire et Sophie ne pourra peut-être pas tenir plus longtemps. Les Discordiens contrôlent divers petits mouvements, tous relatifs aux idéaux des 70's ou au chaos. Entre autres, PlayMan est leur principal groupe infiltré.

Et c'est là que Sophie a trouvé un moyen d'alerter sa hiérarchie : elle a fait des photos seule avec ses magnifiques ailes blanches et les a mélangées aux pictorials Discordiens, espérant qu'une enquête soit ouverte, et c'est bien le cas.

Ce dernier élément a fini de convaincre le démon : Sophie n'est pas la jeune disciple qu'elle prétend être. Il compte bien user d'un stratagème de bas étage et, avec le renfort de quelques démons alliés, réussir à mettre le grappin sur Sophie et l'écarter de sa route une bonne fois pour toute.

SONNEZ ET ATTENDEZ

ILS NOUS PRENNENT POUR DES CONS ?

Les indices aux mains des joueurs sont les suivants :

- le numéro de compte ;
- le nom de Jean Malaclypse ;
- le discordianisme ;
- la photo de Sophie.

En enquêtant sur le discordianisme, ils devraient finir par trouver un exemplaire de la cinquième édition du Principia Discordia. Il est paru aux éditions Eris, une petite entreprise située 23 rue de l'Empord, 66 600 Rivesaltes.

En enquêtant sur la photo de Sophie dans les archives de Notre-Dame, ils trouveront son dossier dans le répertoire des anges portés disparus depuis moins d'un mois. Aux dernières nouvelles, elle effectuait des infiltrations pour saper des sectes. S'ils sont malins (hem), ils demanderont à s'occuper de cette enquête (et en une enquête, deux récompenses, héhé).

En enquêtant sur le nom de Jean Malaclypse, ce nom dira quelque chose à tout membre de mouvement plus ou moins underground, car le Principia Discordia et son auteur ont fait pas mal de prosélytisme dans ces mouvements. Coup de chance, s'ils enquêtent dans les milieux underground ils apprendront que Jean Malaclypse se trouve justement à Paris et devrait faire une présentation de son mouvement et de ses idées dans peu de temps. Le bonhomme est réputé comme rare, donc c'est une occasion rêvée de lui poser des questions. Jouez-le comme un illuminé, qui croit à ce qu'il dit, n'ayez pas peur d'en faire des caisses. Plus les joueurs auront de doutes sur lui, mieux ce sera. Il deviendra extrêmement méfiant si les PJs révèlent leurs natures d'anges, il est peut-être un peu fou, mais pas complètement stupide.

En enquêtant sur le numéro de compte (Informatique, ou Discussion dans une agence bancaire), cela permettra de savoir que le compte est bien au nom de Jean Malaclypse, 235 avenue des Champs Elysées. Cette adresse correspond au siège d'une entreprise de films pornos : Fleshgames Inc. C'est un appartement situé au cinquième étage de l'immeuble. La concierge ne laisse pas rentrer n'importe qui, il faut montrer patte blanche. En fait, l'appartement est simplement un bureau où travaillent deux personnes : une secrétaire et un photographe. En effet, c'est ici que se font les « auditions ».

La secrétaire s'appelle Marie-Claire. Elle est jolie et serviable, car elle sait que Fleshgames tient plus de l'esclavage que de la véritable entreprise. Mais il faut bien vivre, surtout quand on a pas le bac.

John, le photographe, est français, mais il se fait passer pour un américain pour avoir le style. Il est raide fauché, mais fréquente les boîtes les plus Hype dans l'espoir de trouver un meilleur emploi.

Le symbole de Fleshgames, qui apparaît un peu sur tous les murs est une pomme en or sur laquelle est gravé Καλλιστι. Fleshgames n'est en fait que la compagnie qui assure les besoins financiers des Discordiens. Les filles (plutôt 17 ans, étrangères et jolies), sont d'abord



photographiées dans l'appartement, et les photos envoyées au siège du discordianisme, à Rivesaltes. Puis les filles sont alors amenées à Rivesaltes pour subir un lavage de cerveau et les derniers outrages cinématographiques.

BON, ON VA RETOURNER DANS LA SALLE...

Sous prétexte de détails à régler avec l'éditeur, Georges Perec suggère à Wilson d'aller avec Sophie à Rivesaltes un certain temps, afin de vérifier les soupçons que ce dernier a à son sujet. Wilson accepte (des membres du mouvement pourront confirmer qu'une entrevue entre les deux hommes a bien eu lieu avant le départ de Sophie et de Georges pour Rivesaltes). Une fois arrivé à destination et après avoir fait quelques formalités au siège de Eris Editions, Perec passe à l'action avec un petit groupe de démons qui lui sont restés fidèles (enfin aussi fidèle que puisse être des démons).

Se pensant en relative sécurité, Sophie n'était pas sur ses gardes quand Georges et ses trois vieux amis lui sont tombés dessus et l'ont capturée. Elle est maintenant prisonnière dans l'arrière-pays Catalan (à quelques kilomètres de Rivesaltes) dans un mas perdu dans la garrigue d'Opoul-Perillos. Il fait beau, il fait frais et l'air sent bon. Sauf pour Sophie car ils ont « les moyens te la faire parler... »

Les démons vont tenter d'apprendre le maximum d'informations de Sophie avant de la liquider, ou pire la livrer à ses supérieurs, Sophie va pouvoir résister un moment mais à force... Le compte à rebours est lancé, les Pjs ont plutôt intérêt à se sortir les doigts... à se remuer un peu.

Ils peuvent apprendre que Sophie et Georges ont été vus ensemble au siège de Eris Editions, depuis leur visite, Georges est revenu, mais seul. Filer Georges (attention il est méfiant) pourra mener les Pjs au lieu où Sophie est retenue prisonnière. Les démons sont sur leur gardes, les surprendre demandera un très bon plan. Prévoyez un nombre de démons égal au nombre d'anges plus un ou deux, selon la puissance de ceux-ci. Suggestion du chef, pour un groupe de 3 anges : outre Georges Perec, grade 2 de Ouikka, ajoutez Jeannot, grade 2 de

Baal, Paulo, grade 1 de Kobal, et Ringo, grade 1 de Malphas.

-J'AI UN PLAN.

***DRIIIING ***

-OUI ?

***BAF ***

-MERDE, SON PLAN A MARCHÉ !

Et donc maintenant, les joueurs ont deux options : la Grande Evasion en douceur ou alors « Tchâââââarge ! » dans le tas... Sophie ne devrait pas intervenir car elle est épuisée, sauf si vous sentez que les choses tournent trop facilement en la faveur des démons.

Pour gérer ces deux événements, la question est dans votre manière à vous d'avoir géré l'enquête.

Si les Pjs n'ont pas été suffisamment discrets, les Démons de PlayMan préviendront leur hiérarchie plus rapidement. Et ça va se gâter pour eux.

Les démons auront prévus des démons de « chaleur humaine » et de « communication », à savoir Joe (Bifrons), Marcel (Bélial), Gros Tof' (Baal).

VOUS ETES AU PARADIS DES NAINS...

COMMENT ÇA : « CE TITRE N'A AUCUN RAPPORT AVEC LE PARAGRAPHE SUIVANT » ?

Une fois Sophie récupérée, elle expliquera aux Pjs sa mission, et donnera les détails qui leurs ont échappé. Si les PJs ont fait preuve de discrétion, Sophie peut leur demander de l'aide pour finir sa mission. C'est au choix des Pjs : éliminer les Discordiens et en particulier leur chef Wilson (seul problème : c'est tout de même un ange), le discréditer, le laisser faire tout en gardant un agent infiltré, tenter de le ramener sur le droit chemin... Si vous voulez rire un peu, Sophie peut proposer de mettre Yves au courant et, grâce à son aide, espérer convaincre Wilson par un intense débat philosophique (les Pjs reçoivent temporairement le pouvoir Philosophie au niveau 3).



Si par contre ils n'ont pas été assez discrets à votre goût, et s'ils ont grillé la couverture de Sophie, l'éventail des solutions possibles sera beaucoup plus restreint. Wilson, une fois suspicieux peut même disparaître de la circulation.

Bref, comme vous pouvez vous en être aperçu, ce scénario tient plutôt à l'ambiance de paranoïa que vous allez pouvoir y insérer. De plus l'ambiance course contre la montre devrait donner du piment à la chose.

Il y a une multitude de camps en présence :

Les Pjs et leur hiérarchie ;

Laurent qui cherche sa petite ;

le démon infiltré et ses quelques francs-tireurs qui la jouent un peu solo ;

les démons de PlayMan qui vont se poser des questions, et alerteront la hiérarchie plus ou moins rapidement ;

les Discordiens, seuls contre tous.

Le but du scénario étant de s'amuser à poser une ambiance stressante faite de détails qui clochent, de personnes que l'on revoit trop souvent, de la récurrence flagrante de symboles tels que le symbole discordien (le Sacred Chao, l'espèce de Yin Yang avec la pomme et le pentagone à la place des points), les nombres 5 et 23 qui reviennent trop régulièrement (nombres « sacrés » discordiens), les témoins déjà interrogés par l'un ou l'autre camp, les filatures multiples (un gars qui suit les Pjs, lui même suivi ou les Pjs qui suivent un gars qui en suit un autre), etc.

EH OUAIS, JE SUIS L'NAIN !

CA SE VOIT...

♦ Sophie Valmoutier, amie des Troupes du Seigneur

Fo 4 Vo 3 Pe 2 Ag 4 Pr 3 Ap 4 PP 15

Arme de contact (6) Corps à Corps (3), Discrétion (3), Esquive (4), Moto (2), Baratin (3), Séduction (3), Poser nue lascivement (2)

Pouvoirs : Talent de combat, Détection du mal (1), Eclair (1), Juste-Lame de Laurent (2), Esquive acrobatique (1), Bénédiction « Rajeunissement » (1), Arme de contact bénite

(Epée longue), Volonté supranormale (1), Armure corporelle (2), Limitation : ailes.

♦ Georges Percé, capitaine des terroristes

Fo 2 Vo 3 Pe 3 Ag 4 Pr 3 Ap 3 PP 15

Démolition (3), Arme de contact (2), Arme de poing (4), Esquive (4), Corps à Corps (2), Baratin (3), Discrétion (2)

Pouvoirs : Eventration (1), Bond (1), Arme à distance maudite (Desert Eagle : puissance +2, Précision -1, Portée 15, Coups 7 pour la version normale), Onde de choc (2), Vol (1), Paralysie (1), Hacker, Arme de contact maudite (Epée courte), Téléportation (1), Détection du danger (1), Disparition.

♦ Wilson (Malaclypse), ami des Sages

Fo 3 Vo 5 Pe 2 Ag 2 Pr 3 Ap 5 PP 12

Discussion (6), Exégèse discordienne (5), Baratin (3), Paranoïer dans le vide (6), Baver sous acide en gardant une apparence de Grand Gourou digne (5)

Pouvoirs : Philosophie (2), Talent de communication, Sommeil (1), Bénédiction « Guérison de folies » (ironique, isn't it?), Charme (1), Paparazzi, Journaliste, Calme (2), Augmentation temporaire de Volonté (1), Non détection.

♦ Les trois démons de type « Comprehension through Pugilation ©HÖL »

Joe (Bifrons, Fo 4 Vo 3 Pe 3 Ag 3 Pr 3 Ap 2 9PP Volonté supranormale 1, Griffes 1, Résurrection 2, Peur 1, Zombies et Corps à Corps 4, Esquive 2, Dire des bêtises en les croyant intelligentes 6)

Marcel (Bélial, Fo 4 Vo 3 Pe 4 Ag 2 Pr 3 Ap 2 9PP Vitesse 1, Détection du bien 1, Jet de flammes 2, Incendie 1, Immunité au feu et Corps à corps 3, Esquive 3, Imiter l'homme à la cigarette 6)

Gros Tof' (Baal, Fo 5 Vo 3 Pe 3 Ag 3 Pr 2 Ap 2 11 PP Art de combat 2, Talent de combat, Dialogue mental 1, Détection du danger 1, Armure corporelle 1, Jet de flammes 1, Griffes 1 et Arme de contact lourde 6, Esquive 3, Etre le chef de cette bande de gols 6)

♦ Maman c'est quoi un Discordien ?

C'est ça, en gros :

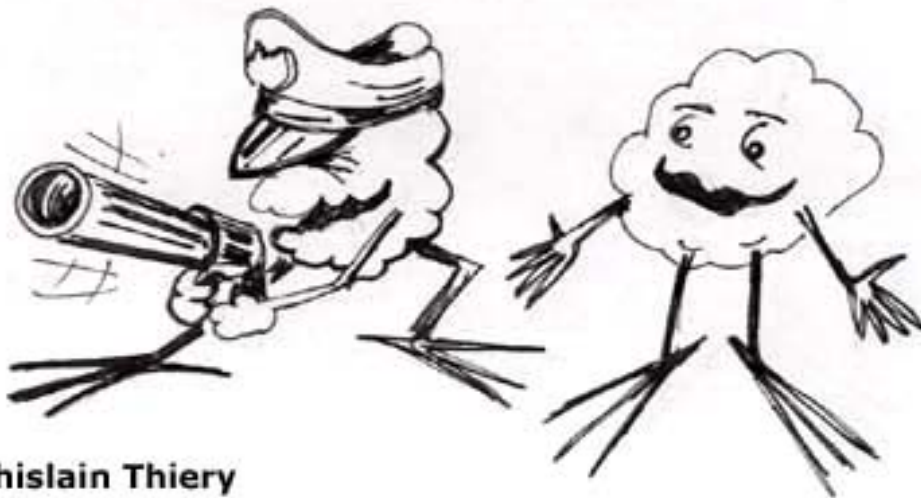
Fo 2 Vo 1 Pe 1 Ag 2 Pr 2 Ap 2

Blagues cons 1, Organiser une opération : Mindfuck 1, Rouler un joint 1, Exégèse discordienne 1

Ils ne sont pas inféodés à ce qui n'est pas une secte. Ils sont donc encore capables de réflexion... Ils aiment bien foutre le bordel dans le « monde rigide qui les entourent » et « emmerder les Illuminati ». Ah.

Ces caractéristiques ont été faites à partir de l'aide de jeu parue dans Hell on Wheels, mais adaptez les caractéristiques à la puissance de votre groupe. Pour mémoire : Sophie est grade 2 de Laurent, Georges est grade 2 de Ouikka, Wilson est un ange d'Yves grade 2 qui a joyeusement fondu les plombs. Les autres démons sont à adapter à la puissance de votre groupe d'anges.

C'EST QUOI ÇA, LE FLASHBALL ?
UNE ARME DE PROXIMITÉ



© Ghislain Thiery

L'or de l'Indien

Un Scénario Cthulhu-Western par Ghislain Thiery

PETITS PROLOGUES DE MISE EN BOUCHE

Simonin Lang est un homme comblé. Sa fortune est enfin faite. Ouais ! il a bien fait de venir dans l'ouest et de se lancer dans le commerce, les indiens sont de bons clients. De l'alcool et de vieux flingues et ces braves gars vous offrent des peaux et pleins de trucs qui se revendent à prix d'or à new York, surtout sur le vieux continent.

Mais ce qui vient de faire sa fortune, c'est cette éponge de « Crête de coq » qui pour une bouteille de plus lui à montrer le trésor de sa tribu. Simonin, lui, a bien compris que devant lui s'étalait sa fortune personnelle qu'il attendait depuis des lustres. Ah ! enfin ! fini la poussière de l'ouest, bonjour jours heureux ! happy days !

De plus, son bonheur est à son comble depuis qu'il a fait la connaissance de la veuve Mathews, Marthe de son prénom.

Le Shérif de « Stone Hill » est, lui aussi, Amoureux de la veuve Mathews, enfin amoureux c'est vite dit, disons qu'elle représente un bon plan d'avenir pour s'installer confortablement dans le pays. Graham Johns rêvait donc à son bel avenir quand une espèce de gigolo importun vint lui ravir son bien. Mais ce Simonin n'est qu'en sursis, une balle dans le dos ça pardonne pas.

Enfin une solution pointe son nez et grâce à un de ces putains d'indiens.

« Crête de Coq », lui est bien en tourment sur la paillasse de la prison de Stone Hill. Qu'est-ce qui lui a pris de suivre ce faux jeton de Simonin ? A cause de cela, il s'est fait pincer par la bande du shérif, il doit la vie sauve pour avoir tout dit sur Simonin et le vol des statuettes en or. Mais maintenant, il est au frais. Quand le shérif aura mené à bien ses affaires, il est à craindre que sa vie ne vaille plus rien.

FOUETTE COCHER !

Le scénario commence, les joueurs sont dans la diligence qui file vers Saint Louis, à son bord des paysans qui vont à Stone hill et une vieille cloche qui pue de toutes les extrémités et les



© Ghislain Thiery

orifices. Le voyage jusqu'à la prochaine ville est assez désagréable : entre les poulets et les odeurs la diligence est un vrai enfer.

A stone Hill arrêt de 10 minutes. On change les chevaux, le conducteur descend son petit verre et hop tous en piste ! Pour le plus grand bonheur des personnages, les paysans et leurs poulets sont descendus à Stone Hill suivis de la cloche nauséabonde. Monte à leur place un vendeur de liqueurs et d'alcools. Il garde les précieux flacons de spiritueux dans une mallette de cuir. Le Shérif monte également avec un prisonnier accroché à son poignet à l'aide d'une chaîne. Le prisonnier n'a pas l'air d'un grand bandit, il est habillé dans un costume à carreaux et coiffé d'un melon. Il semble avoir été malmené et celui-ci regarde ses pieds dans la posture voûtée de l'homme résigné à son sort. Le shérif n'est pas causant et regarde l'extérieur de cette allure sombre et sévère qui caractérise les hommes intransigeants et brutaux. L'atmosphère du voyage est assez lourde, seul le vendeur de liqueurs semble volubile et essaye de détendre ses hôtes en leur proposant de goûter à ses produits. Si on questionne le shérif sur son prisonnier, il crachera par terre et

dira : « C'est un sale escroc qui fourgue des armes et de l'alcool aux indiens ! il mérite la corde ! je le conduis à Saint Louis où on décidera de son sort ! » à ces mots le prisonnier se tasse plus dans son siège.

Soudain, des coups de feu, un des conducteurs tombe la face dans la poussière. Une bande de brigands attaque. Quand les personnages réagissent, les malandrins sont à portée de pistolet et entreprennent de stopper le véhicule là en sautant sur la diligence, là en essayant de monter sur les chevaux de tête qui viennent de s'emballer. Le shérif lui tire à blanc et pour cause, il s'agit de ses acolytes. Un jet critique sous « **TOC** » ou « **arme à feu** » peut permettre à une oreille avertie de remarquer que le shérif emploie un bien curieux calibre. Mais cela reste à la discrétion du maître de jeu.

Il y a deux options possibles, soit les joueurs s'en sortent très bien, soit ils se rendent et on les abat comme des chiens dans un déluge de plomb et de poussière. Le shérif ne veut pas de témoins.

S'ils se font descendre, les indiens les accueilleront dans le campement où le sachem, « Vent Violent », pourra les ressusciter. Là, ils seront redevables aux indiens et ils se plieront probablement à leurs exigences.

S'ils descendent tous les bandits, ils peuvent continuer leur chemin et arriver sans encombre au prochain relais où se restaure une bande d'indiens.



© Ghislain Thiery

LE SON DES TAMBOURS A LA NUIT TOMBEE

Lorsqu'ils arrivent au relais de « Samy road » ils peuvent remarquer des chevaux indiens qui s'abreuvent tranquillement dans le corral. En pénétrant dans le relais, leur regard embrase la pièce et ils aperçoivent des indiens confortablement attablés qui mangent et boivent avec force de rires.

Le grand sachem fait le service d'un air goguenard et sous le regard désespéré du tenancier qui se terre sous le comptoir. Là, les indiens attendent un certain Simonin qui doit leur rendre un bien précieux. Simonin est loin maintenant, il en a profité pour s'échapper.

Si le shérif n'a pas été abattu, c'est lui qui lui laissera l'opportunité de fuir. En effet, Graham Johns espère que Simonin le guidera à la cache du trésor des indiens.

A la vue du shérif, les indiens risquent de vouloir lui faire la peau. Mais celui-ci s'en tirera en promettant de ramener « Crête de Coq » sain et sauf à sa tribu.

Les indiens sont là en force, il est préférable que les personnages ne se montrent pas trop arrogants. Le sachem « Vent violent » soignera les blessés lors d'une cérémonie nocturne où tous les personnages sont invités à y participer. Lors du rituel, les Pjs retrouveront tous leurs

points de vie, en même temps, ils auront des visions folkloriques de croyances indiennes. Ils boiront force de mixtures et boissons alcoolisées. Pendant la cérémonie, le sachem en profitera pour glisser un sort de fléchissement à retardement à l'endroit des Pjs. Après cela « Vent Violent » leur proposera un marché:

« Maintenant que les visages pâles sont presque frères, je peux leur demander un petit service.

Mon peuple apprécierait beaucoup de retrouver les statuettes que Simonin a dérobées. Il est nécessaire que les statuettes reviennent dans leur sanctuaire avant le lever de la nouvelle lune qui aura lieu demain soir. Le sort des presque frères est lié à cette mission, en effet vos vies sont maintenant dans les mains de manitou et elles sont liées au retour des statuettes » (libre au MJ de donner plus d'explications si les personnages restent dubitatifs).

Le shérif quant à lui feindra d'être du côté des personnages. Cependant, il profitera d'une occasion pour rejoindre le reste de ses hommes qui sont certainement à sa recherche. Il pourra envoyer les Pjs sur une fausse piste du style: « Ce cochon de Simonin est parti rejoindre ses complices à « Deep River », voilà la direction à suivre je file de ce pas chercher des renforts! ». En fait, il sait où Simonin a pu se rendre, certainement chez Marthe Mathews.

Si les personnages passent par « Deep river », ils arriveront tard à « Stone Hill ».



SUR LES TRACES DE SIMONIN

Si le Shérif est mort avec ses complices lors de l'échauffourée, Simonin demandera qu'on le laisse Partir. Il dit être l'objet d'un complot que Graham Johns a fomenté à son endroit afin de lui ravir sa belle. Il est tellement pitoyable et larmoyant qu'on ne peut que le laisser filer. Mais à l'arrivée au relais il est probable que les Pjs regrettent leur bonté.

Après leur rencontre avec les indiens, les pjs repartiront certainement à « Stone Hill ». S'ils prennent la route principale, ils tomberont sur le second du shérif qui, alerté par des survivants, arrive en force pour prêter main forte au shérif ou pour venger sa mort.

Simonin, lui, a profité de deux cow-boys qui se rendent à « Stone Hill » pour se faire prêter un cheval. Il passera chez l'épicier pour prendre des provisions et ira chez Marthe pour la décider à fuir avec lui.

Les personnages devront remonter jusqu'à la maison de Marthe pour trouver Simonin. S'ils vont en ville, ils devront se faire discrets. Seuls l'épicier et les deux cow-boys ont vu notre fuyard. Cependant, le barbier aura pu le voir, mais dans la boutique se tient un des adjoints du shérif qui se fait raser la barbe. Celui-ci pourra décider de les interpeller ou de les suivre et d'alerter le second quand il rentrera en ville.

Si l'adjoint décide de les interpeller, il demandera l'aide à ses concitoyens. L'interpellation se fera certainement dans le saloon. Le barman sortira son fusil de chasse, et d'autres flingues sortiront de dessous les tables.

Ils seront alors conduits en prison.

EN PRISON

Si les personnages sont conduits en prison, ils seront jetés dans la même cellule que « Crête de Coq ». Là, ils pourront bavarder tranquillement avec l'indien qui leur racontera toute son histoire.

La prison de Stone Hill est assez petite. La pièce principale est meublée de deux bureaux en bois massif où s'amoncellent des tas de papiers. Au centre, un poêle en fonte dégage été comme hiver sa douce chaleur et tient au chaud un broc de café. Les murs sont tapissés de notes, circulaires et avis de recherches. Des fusils sont alignés dans un râtelier encastré dans le mur,

sécurisé par une grille en acier et un solide cadenas. Dans un coin de la prison se tient un coffre-fort massif. A l'intérieur, si on réussit à l'ouvrir, se trouve une grosse boîte en fer blanc de biscuits Smithson dans laquelle sont alignées des liasses de billets de banque. La bague des billets indique la banque Wells Dodge de « Long Rock » à une trentaine de kilomètres de « Stone Hill ». Un jet d'idée rappellera aux personnages qu'il y a eu une attaque de banque sanglante dans cette ville il y a quelques mois et que les bandits n'ont pas encore été retrouvés.

Si les personnages expriment à haute voix leur désir de fuir, leur hôte indien leur dira : « vous voulez partir ? rien de plus facile ! ». Il sort alors un fil d'acier de ses cheveux noués et crochète la serrure. Mais lui, préfère rester dans la cellule, c'est plus sûr pour lui. Il craint que les hommes du shérif ne le pendent.

Il est à noter qu'un passage en prison fera que les pjs auront du retard sur l'horaire et qu'ils arriveront probablement en début de nuit chez la veuve.

LA PETITE MAISON PRES DU CIMETIERE

La maison de la veuve Mathews se trouve au pied du cimetière de Stone Hill. Les tombes sont disposées tout au long d'une allée qui tourne en spirale autour d'une petite colline, la ville tire son nom de cette butte. Au sommet, trônent un petit autel de granit et une croix. L'ensemble est fleuri et les arbustes taillés, c'est pour cela, aussi, que la colline au fil des années est devenue le lieu dit « Flowers Hedge ».

Marthe Mathews s'occupe des tombes abandonnées en même temps que celle de son mari. C'est à cet endroit qu'elle a rencontré Simonin. Quand leurs yeux se sont croisés, ce fut le coup de foudre. Simonin fit part à la veuve de sa découverte et ils décidèrent de cacher les objets indiens dans la tombe de son mari.

Ils sont restés une semaine à vivre leur amour avant que les hommes du shérif viennent l'arrêter.

REGLEMENT DE COMPTE A « FLOWER HEDGE »

Selon le temps que les joueurs ont mis pour arriver à « Flowers Hedge » et les détours qu'ils ont empruntés, il y a plusieurs options possibles. Au crépuscule, les pjs arrivent avant les hommes du shérif chez la veuve. Ils décident

Simonin et Marthe de leur dévoiler la cachette des objets sacrés. A leur sortie de chez Marthe, ils tombent nez à nez avec les hommes du shérif ou c'est après avoir sorti le coffre qu'ils se manifestent : fusillade.

Le soleil vient de se coucher, les pjs arrivent au même moment que les hommes du Shérif devant la maison de la veuve : fusillade.

Début de soirée, les pjs arrivent chez marthe. La veuve et Simonin sont attachés sur une chaise et sont copieusement arrosés de baffes : fusillade.

Début de la nuit, Les pjs arrivent, Marthe est attachée et évanouie sur une chaise. Les pjs auront du mal à la réanimer. Quand ils arrivent au cimetière les hommes du shérif sont autour de la tombe et regardent Siminin, le visage tuméfié, creuser. Embuscade et fusillade.

En pleine nuit, la lune est bien ronde, Les pjs entendent un coup de feu en montant à la colline. Lorsqu'ils arrivent sur place, Simonin est étendu à terre et les hommes du Shérif inspectent le coffre.

Milieu de la nuit, Marthe est à l'agonie sur sa chaise, Simonin est mort devant le trou béant de la tombe. Quand les pjs retournent en ville ce ne sont que cris et gens en fuite. Au milieu de la cohue, des créatures hideuses font un carnage dans la ville. Sous les yeux horrifiés des personnages, des gens se transforment en créatures de cauchemar pour s'attaquer à d'autres personnes. Une seule solution, la fuite avant la transformation finale.

Au petit matin, les pjs se pointent en ville après une super virée dans des lieux connus d'eux seuls.

ça et là,

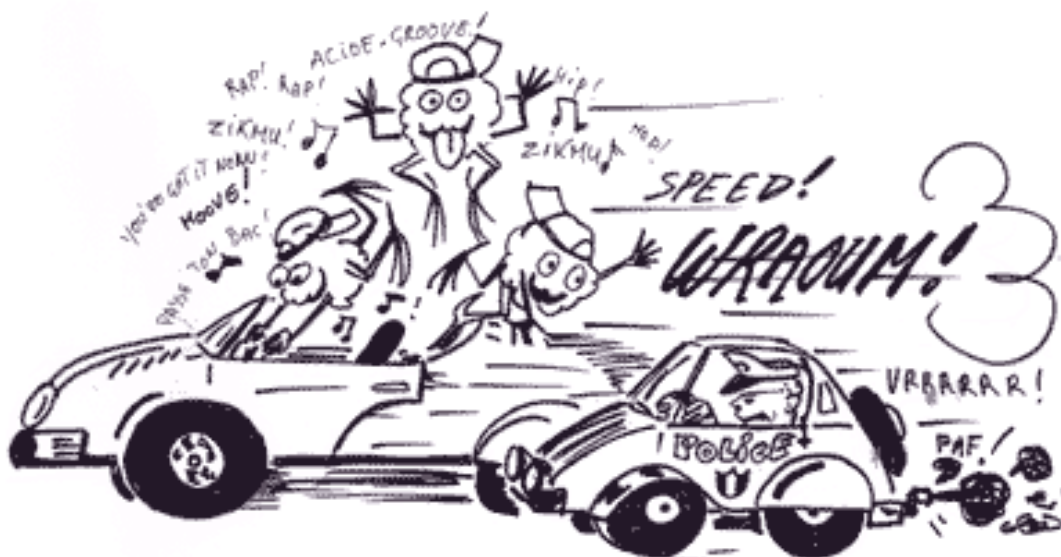
il y a des maisons en flamme. La ville est vide. C'est alors que le sort du grand sachem les foudroie sur place. Leur dernière vision : une bande d'indien qui leur pique leurs fringues et qui traverse la ville au grand galop en poussant leur cri de guerre.

Il est possible que les transformations en créatures monstrueuses se fassent bien avant le milieu de la nuit. Au crépuscule, pjs et pnjs doivent lancer un jet de **Chance** avec un malus de 5% , au coucher du soleil c'est un malus de 10%, puis 15%, 20% en début de nuit, 25 % en pleine nuit. Au milieu de nuit le malus sera de 50%.

EPILOGUE

Si les joueurs ne prennent pas de retard, ils peuvent ne pas être confrontés aux créatures hideuses engendrées par les statuettes. Et donner les statuettes aux indiens après avoir sorti « Crête de Coq » de sa geôle.

Cependant, libre au maître de jeu de passer à un final noir, sanglant et horrible.



LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

◆ Le shérif Graham Johns et ses sbires

Sherif Graham Johns



© Ghislain Thiery

Le shérif vit en parfait seigneur dans la ville de Stone Hill. A son arrivée dans la ville, il a su mettre au pas les cow-boys et intimider les étrangers peu conformes à l'image qu'on attendait d'eux.

Les bourgeois sont derrière lui et ils lui ont donné carte blanche pour exercer correctement son autorité. Si bien qu'il est devenu un homme craint. Il a constitué une milice d'un vingtaine d'hommes de main. Son second Scott Pradley est réputé pour sa cruauté et sa violence à l'égard des petits plaisants.

Le shérif est un teigneux, il n'hésite pas à faire usage de son six coups.

S'il est avec les personnages pendant le scénario, il fera tout son possible pour leur nuire et les retarder, comme par exemple les mettre sur une fausse route, les séparer pour mieux les maîtriser ou les faire capturer et les mettre en prison par ce qui reste de ses hommes de main.

Sheriff Graham Johns :

FOR 13 DEX 15 INT 14 CON 14

APP 11 POU 10 TAI 14 EDU 12

Idée 70 Chance 50

pdvie 14 bonus aux dom. +1d4

Compétences : discrétion 30, écouter 55, monter à cheval 65, se cacher 35, esquiver 60, droit 50, conduire une diligence 35 . combat mains nues : 65% arme de poing 65% Remington cal. 36 1d8+2, fusil 70% Winchester cal 45 1d10+2, couteau Bowie 55% 1d6 de dom.. lancer 60%.

Second Scott Pradley :

FOR 16 DEX 15 INT 12 CON 15

APP 10 POU 11 TAI 16

Idée 60 Chance 55

pdvie 16

Compétences : camouflage 50% ; conduire un attelage 60% ; discrétion 30% ; Esquiver 45% ; Lancer 40% ; Monter à cheval 65% ; Toc 30%

Corps à corps 60% ; fusil 65 ; Colt 70%

Homme de main générique :

FOR 12 DEX 11 INT 12 CON 15

APP 10 POU 50 TAI 16

Idée 60 Chance 50

pdvie 14

Compétences : esquiver 25% ; cheval 45% ; sauter 35% ; Toc 35%

Corps à corps 45% ; Fusil 35% ; colt 40%

◆ Simonin

Barateneur de première, il manipule facilement son monde. On a plus envie de l'aider que de l'enfoncer. Il inspire confiance et sait trouver son intérêt là où il se présente. De plus, sa bonne étoile le tire toujours des mauvaises passes. En la personne de Marthe il a trouvé le réconfort et

Simonin



© Ghislain Thiery

c'est la seule personne à qui il ne fait pas de baratin. Il n'est pas réellement escroc dans l'âme, il est plus opportuniste. Il existe une personne sur qui son baratin et son air misérable ne fait aucun effet, c'est le Shérif G. Johns.

Il ne sait pas trop pourquoi le shérif l'a arrêté. Il sent que l'accusation de trafic d'armes et

d'alcool n'est qu'un prétexte pour lui tirer les vers du nez à propos des objets indiens. Mais, il n'a pas lâché le morceau malgré les coups et la menace de le pendre s'il ne révélait pas ses autres méfaits.

FOR 11 DEX 13 INT 15 CON 14
 APP 11 POU 15 TAI 12
 Idée 75 Chance 75
 Pdvie 13

Compétences : baratin 65% ; droit 30% ; TOC 45% ; discrétion 50% ; Discussion 30% ; Eloquence 20% ; Esquiver 45% ; se cacher 25% ; Lancer un couteau 35% ; derringer 55% ; Colt cal. 45 20% ; fusil 25%

◆ « Crête de Coq »

C'est une éponge notoire. Il passe son temps à vider des bouteilles. Quand il rencontre Simonin il est particulièrement en manque. En échange d'un peu d'alcool, il emmène notre trafiquant dans le sanctuaire sacré de sa tribu. Là, « crête de coq » se saoule avec sa récompense pendant que Simonin file avec son butin.

Le réveil fut difficile pour notre indien. Son mal de crâne digne d'un coup de tomahawk, les cris du Sorcier et les claques de son épouse l'ont poussé sur la route pour retrouver les objets sacrés.

C'est en rodant aux alentours de Stone Hill qu'il se fait capturer par le shérif et ses hommes. Ils allaient le pendre sans autre forme de procès quand notre indien déclara qu'il connaît un homme, à Stone Hill, qui possède un trésor indien. Le shérif lui promet la vie sauve en échange de cette information. Après avoir dénoncé Simonin, l'indien se retrouve à la prison de la ville en attendant d'être fixé sur son sort.

FOR 13 DEX 15 INT 12 CON 13
 APP 12 POU 12 TAI 12
 pdvie 12

Compétences : baratin 35% ; esquiver 38% ; parler anglais 35% ; se cacher 50% ; suivre une piste 75% ; zoologie 25% ; Corps à corps 45% ; Couteau 60% ; hache 55% ; armes de jet 65% ; colt. Type 36 25% ; fusil 35%

◆ « Vent Violent » ou Windy pour les intimes

Vent Violent



© Ghislain Thiery

C'est un homme affable, il se sent responsable de l'avenir de sa tribu. C'est aussi un homme moderne qui est conscient de la tragédie qui guette les amérindiens. Pour lui l'intégration est le plus sûr moyen de sauvegarder le culte de sa tribu sans attirer l'attention. Il est le protecteur des Cavales de manitou, il doit faire son possible pour qu'elles demeurent en Paix.

FOR 13 DEX 14 INT 17 CON 9
 APP 11 POU 17 TAI 9 SAN 20
 EDU 25
 Idée 85 Chance 85
 Pdvie 9

Compétences : médecine indienne 85%, occultisme 50% ; tous les types de soin 65 % ; pharmacopée indienne 85%, rituel indien 90%, survie 75% ; Monter à cheval 65%, baratin 50%, parler anglais 60%, chanter 40%, discrétion 40%, toc 55%, corps à corps 45%, lancer une hache 65%, lancer un couteau 45%, fusil 35%

Sorts : invoquer Manitou, faire pleuvoir, contrôler les cavales de Manitou, ressusciter (délais de 6 heures, on peut s'amuser à donner des séquelles dans la locomotion, intelligences, éloquution, etc...), voler la vie, signe des anciens, flétrissement, bénir (augmente la chance), vision. Le mythe n'est connu qu'à travers la tradition indienne.

♦ Les cavales de Manitou (race de serviteurs)

Les cavales de Manitou sont les messagers des Dieux.

Les catalyseurs de leur venue sur terre sont les statuettes de la tribu indienne.

Les cavales apparaissent lorsque les statuettes sont déplacées du cercle de protection qui annule les effets des objets ou lorsqu'elles sont appelées par un sorcier. Le cercle de protection se trouve dans un petite grotte. On y accède par un étroit boyau dont l'entrée se trouve au milieu de cailloux.

Le principe d'apparition des cavales repose sur une sorte de possession des individus qui se trouvent à proximité. Les cavales substituent leur corps à celui de l'hôte. Si les cavales n'ont pas de mission précise, ou d'ordre à recevoir, elles vont s'en prendre à tout ce qui se trouve à proximité et vont se multiplier tant qu'il y a des hôtes. Après, elles s'en retourneront vers l'éther glacé pour chuchoter d'horribles propos aux oreilles de Manitou.

Il ne restera sur place que les statuettes.

FOR 4D6+20 CON 3D6 TAI 4D6 +10
 INT 2D6 POU 3D6 DEX 3D6+6
 DEPLACEMENT 6/30 en volant

PTV :24

Arme : morsure 55% 1d6 +4d6 ; coup de poing et griffes 75% ; attraper avec les serres 45%

Armure : 10 pts

San infligée : 1d6

Petite note sur Le Grand Manitou et les Manitous.

Les manitous sont les serviteurs du grand manitou, ainsi toutes les créatures du mythe sont considérées par les indiens comme les représentations monstrueuses de leurs Dieux.

Le Grand Manitou pourrait être apparenté à Azathoth, le grand malfaisant. Les indiens ne vouent pas de culte à un tel dieu. Ils redoutent seulement son existence. Dans la mémoire collective des peuples d'Amérique subsiste ce souvenir d'un grand désastre apparenté à la venue du Grand Manitou qui a frappé les terres de chasse. Les indiens préfèrent éviter tout commerce avec les dieux. Seuls les rituels qui gèrent le quotidien sont encore utilisés. Mais les secrets des invocations sont oubliés. Seuls les races de serviteurs sont quelquefois invoquées. Mais c'est rare. Depuis la nuit des temps, les indiens savent qu'il existe des choses qu'il vaut mieux ne pas invoquer. Ainsi, les sorciers sont devenus les gardiens de fragments de secrets, mais n'en connaissent plus la vraie portée.



© Ghislain Thiery

Les Dératiseurs

Un scénario pour ADD2 par Pascal Rivière

« *Ou comment Fritz Lang, Ray Bradbury et Franz Kafka devraient dialoguer avec John Woo et Gary Gygax...* »

Les Dératiseurs est une histoire pour AD&DII – niveaux 10–12 – qui fait suite au scénario *Le navire et le Champion*, paru dans *EasteNWest* n°6. Il est toutefois naturellement possible de l'adapter à un autre cadre de campagne, ce qui supprimera toutefois le caractère techno-fantastique qui fait le charme de ce monde. Ce scénario est également particulièrement adaptable, sans modifications majeures, à Kult. La cité de Matanariel pourrait être une fraction de Metropolis, et les personnages pourraient rencontrer le Zélote – à ne pas confondre avec les créatures pareillement nommées dans Kult – au moyen d'un expédient ordinaire – du moins pour des personnages expérimentés : passage dans le labyrinthe, distorsion de l'espace, voyage dans les limbes, à l'occasion de rêves répétés dont les personnages ont du mal à se défaire. Og'eimaï pourrait être un rêveur malade et comateux dont l'esprit est obsédé par la maladie et par les microbes.

Toutefois, concernant notre campagne, rappelez-vous que nos héros sont arrivés à Centenial et y ont été accueillis.

Enfin, nous préconisons comme musique d'ambiance la B.O. de *Alien 3* ou de *Avalon*, le premier album de Chaostar, *Front line assembly*, *Skinny Puppy*, *Wumpscutt*, *Christian Death* ou *Lycia*. Rajoutez une pointe de *Rammstein* pour les combats – les premiers titres du dernier album, *Mutter*, ont ma préférence – et cela ne fera pas de mal. Mais c'est vous qui voyez...

Le Symposium informe les Compagnons d'éternité de quelques faits troublants qui semblent leur être liés. Les holorécepteurs à portée longue de Centenial ont reçu un message bref et interrompu qui leur était adressé. Il est issu d'un étrange navire aérien venu de Matanariel – la cité tombée sous le joug de Og'eimaï, le Seigneur des Abysses de la

démence – et abattu lors de la transmission, on ignore comment.

L'hologramme est mauvaise, le transmetteur a probablement été abîmé. Le pilote appelait vraisemblablement à l'aide, seuls quelques mots ont pu être identifiés : « compagnons éternels » et « portez-nous secours ».





Ce pilote semble être un Zélote, une race qui fut l'ancienne aristocratie de la ville. Ils auraient des « moeurs étranges », dit-on couramment. En réalité, on ne sait pour ainsi dire rien d'eux et on ignore comment ils se sont accommodés au règne de Og'eimaï.

D'après les images, le pilote porte une sorte de robe de cuir longue percée de clous et d'anneaux métalliques. Son crane est rasé, un œil mécanique défigure son visage, pâle comme l'ivoire.

Le Symposium ignore tout de l'état actuel de Matanariel. En un jour, un gigantesque mur s'est élevé et a entouré la cité. On est sans nouvelle de ses habitants. Centenial s'est refermée sur elle, derrière son dôme de protection, et les sorties les plus lointaines des Dragons d'acier se limitèrent au proche périmètre, en général dans des missions de protection pour les colonnes de réfugiés qui dans les premiers temps du conflit contre les Seigneurs des Abysses affluèrent vers la cité-universum. C'est tout ce que le Symposium ou les bases de données des Techno-mages savent de Matanariel.

Une mission de secours est en instance d'être lancée. Les compagnons peuvent l'accompagner s'ils le désirent ou en attendre les résultats.

Trois Dragons d'acier décollent – il y a quatre place par techno-crédation dragonique. Au-delà de quelques centaines de kilomètres, la région décline et laisse place à une steppe, puis à un désert aride appelée *Terre des Sans Espoirs*. C'est au milieu du désert, encastré dans une dune, que le navire sera découvert.

Le vaisseau semble avoir été déchiqueté par des impacts qui en ont transpercé les parois. Aucun projectile toutefois ne sera découvert, comme s'ils avaient disparus. Le pilote, agonisant, parlera d'un « essaim d'abeilles métalliques ».

L'embarcation est longue d'une douzaine de mètres. Elle ressemble à une sorte de bateau dénué de voiles dont la coque métallique et noire est parcourue d'arêtes tranchantes et acérées. Une porte d'acier se trouve sur le pont, ouvrable au moyen d'une roue métallique. Son ouverture s'accompagnera d'un jet de vapeur.

Le navire comprend une pièce unique, la cabine. C'est une sorte de poste de pilotage high-tech qui ressemble à une niche organique sombre dont les parois sont parcourues de voyants lumineux. Le Zélote a survécu en entrant en symbiose avec le navire : une partie de son

corps est reliée au mécanisme par des tuyaux de plastique émergeant des parois et qui charrient une sorte de liquide luisant qui lui permet de survivre, malgré les blessures impressionnantes qui ont transpercées son corps en de nombreux endroits. Une sorte de sang blanchâtre coule de ses plaies et de sa bouche. Il est animé de convulsions fréquentes. A l'arrivée des sauveurs, il tend en tremblant son bras vers son visage, y enfonce ses doigts en grimaçant et arrache son œil mécanique. Il le tend aux personnages, ainsi qu'une petite pyramide en argent qu'il ramasse sur le tableau de bord. Les surfaces de l'objet sont couvertes de lignes gravées complexes qui s'entrecroisent. Une identification de la magie révélera qu'il est enchanté et puissant.

Ensuite, le Zélote supplie dans un langage commun hésitant qu'on le débranche du navire. Il s'éteindra quelques heures plus tard, malgré les soins apportés, même s'ils sont magiques.

L'œil, étudié par les techno-mages, dispose dans sa rétine d'un texte explicatif sur la pyramide. Le diagramme serait un entrecroisement de rues, le plan d'un quartier urbain.

Il ne reste plus aux Compagnons qu'à rejoindre Matanariel qui se trouve à l'extrême ouest de la Terre des Sans Espoirs.

Sans doute se feront-ils livrer un plan de Matanariel. Malheureusement, aucun quartier ne ressemble au diagramme. Rien d'étonnant à cela : ils découvriront que la cité a été transformée...

Un disque céleste de nuages noirs et bouillonnants surplombe la cité. La muraille est titanique, elle s'élève jusqu'à la hauteur étourdissante de 100 mètres. Elle est noire comme la nuit et faite d'une pierre réfléchissante comme le marbre. Au pied de la muraille, des visages déments ont été sculptés sur le pourtour tous les cent mètres. Leurs bouches, hurlantes et ouvertes à l'extrême, révèlent un passage vers l'intérieur, fermé par une herse de barreaux sombres, rouillés et luisants d'humidité. L'ouverture n'est guère plus haute qu'un mètre vingt. Il faudra parvenir à débloquenter ou à déverrouiller la porte de la herse pour pénétrer Matanariel, en se baissant...

La cité est plongée dans une nuit éternelle, hivernale et vraisemblablement magique. Une



Détection de la magie révèle que toute la cité baigne dans une aura enchantée diffuse.

Matanariel, humide et glaciale, est prise dans des volutes de brume que la lumière blafarde des réverbères ne parvient pas à percer. Le pavé est luisant et glissant. Les formes confuses, voûtées et nerveuses des passants pris dans la brume, apparaissent épisodiquement, précédées par le bruit de leurs pas qui résonnent en écho entre les murs.

C'est une cité sans jours, qui entoure un palais délirant nommé Château Démence, apparu en même temps que les murailles, la nuit éternelle, l'épidémie et ses vermines, les Dératiseurs et les corbeaux de bronze. Le temps lui-même a été altéré. Pour les habitants, ces transformations ont été effectuées il y a 200 ans. Plus personne ne se souvient de Centenial ou de quoi que ce soit à l'extérieur.

Des bûchers de cadavres illuminent ces places, alimentés par une procession de chariots couverts de morts.

Les bâtiments aux façades sombres et grises évoquent une cité gothique du début du XXème siècle. Les façades sont parcourues de balcons de bronze humides et rouillés, d'arches gagnées par la mousse et de statues borgnes et effritées.

Le centre-ville diffère du reste de la cité, complexe de tours carrées de pierre et de cristal noir, élancées, reliées par des arches qui semblent les engluer dans une toile d'araignée. Ils s'alignent au long d'avenues dont le dessin, loin d'être rectiligne, achève d'évoquer ce motif. De gigantesques rapaces volent entre les tours, sortes de créatures hybrides entre un corbeau et une machine volante aux rouages apparents et aux ailes de cuir. Ils ne s'approchent que des cadavres, qu'ils pillent de leurs becs métalliques acérés et déchiquètent. Toute approche d'une créature hostile est suivie de sa fuite, accompagnée d'un croisement mécanique.

Une extrême pauvreté règne sur la cité où toute activité économique s'est interrompue. Ses habitants sont livides et apeurés. Ils ont peur des étrangers et craignent par-dessus tout la maladie et l'infection. La cité est épisodiquement balayée par de grandes troupes de rats et par des goules ; les Dératiseurs sont les garants de l'ordre. Ils font régner une justice expéditive pour le maintenir. Ils emploient des lance-flammes, portent un masque à gaz et une calotte de cuir qui enserre tout le reste de leur crane. Ils s'habillent d'un long manteau sombre, barré de quelques grades militaires sommaires –

des barrettes dorées, d'un uniforme brun sombre et de bottes de cuir élimées.

Des affiches de propagande figurent une représentation exaltée des Dératiseurs. Posant comme un héros, le regard porté vers l'horizon, le Dératiseur brandit un lance-flamme dont le jet embrase des corps nus, obscènes et hideux. Un texte est apposé au bas de l'affiche :

« La fin dernière, ultime, en quelque sorte, de l'ordre, est la Purification des éléments de corruption qui tendent à putréfier le *corps social*. La maladie est un mal, aux deux sens du terme. Ses foyers se doivent d'être arrachés par des éléments animés par la conviction, le courage et la vocation. Et l'immolation a toujours été la forme la plus pure et la plus opérante de l'assainissement. »

On ne voit jamais le visage d'un Dératiseur.

Château Démence, siège du « Seigneur de la cité » – ainsi que l'appellent les habitants – se trouve au milieu du centre-ville, de la toile. On le perçoit, avant de le voir, grâce aux hurlements malades et gigantesques.

Le château flotte dans les airs, à une hauteur de 50 mètres. Il est entouré d'un parvis constellé de socles et de statues représentant des êtres hideux portant des suaires maculés : ce sont ces statues qui hurlent. Leur visage, animé, est tordu de souffrance, leurs yeux brillent, leur front est maculé d'une sueur abondante qui s'écoule en lambeau et semble donner forme et origine à la brume.

La bâtisse est un amas indescriptible, chaotique et gigantesque de tours tordues, de balcons asymétriques, d'escaliers qui ne mènent vers rien et d'arches brisées dont les segments flottent et tournoient erratiquement dans le vide. Aucune porte ne se trouve à sa base, et on ne connaît aucun moyen d'y entrer.

D'ailleurs, à bien y penser, les habitants ne savent même pas d'où sortent les Dératiseurs et quel peut être leur quartier général.

Et à la vérité, ils n'en ont peut-être pas. Pas plus, sous leur masque et sous leur calotte, qu'un quelconque visage.

Un habitant calmé ou charmé pourrait certainement fournir un plan à un personnage ? Mais en fait, personne n'a jamais songé à en faire un, et il s'agit d'une idée saugrenue,

bizarre, malade... L'individu lancera sans doute aux personnages un regard suspicieux.

Le seul moyen est de monter dans l'une des grandes tours et de tenter de repérer le schéma du quartier recherché, ce qui sera possible après une ascension dans une de ces constructions abandonnées et en ruines, dont certains murs et plafonds risquent l'affaissement. Peut-être risqueront-ils de rencontrer des goules ou un monstre hideux et mécanique auquel la folie de Og'eimaï aura donné naissance pour éviter que, s'élevant au-dessus des miasmes, on aille chercher un air plus pur ?

Le quartier de Matanoriel indiqué par le diagramme dispose en son centre d'un passage magique conduisant aux Zélotes. La pyramide elle-même est une sorte de clé qui actionne un seuil de téléportation menant au troisième sous-sol, dans un avant-poste Zélate.

Le bâtiment, dans le vieux quartier gothique, est abandonné. Il semble avoir été un hôtel particulier de grand standing. Sa surface est parcourue de statues d'anges, de visages mythologiques et de balcons Art nouveau. Le seuil n'est autre qu'un vieux modèle

d'ascenseur, dont la porte est une grille. Un trou a été aménagé dans le plancher : il a la forme d'une pyramide...

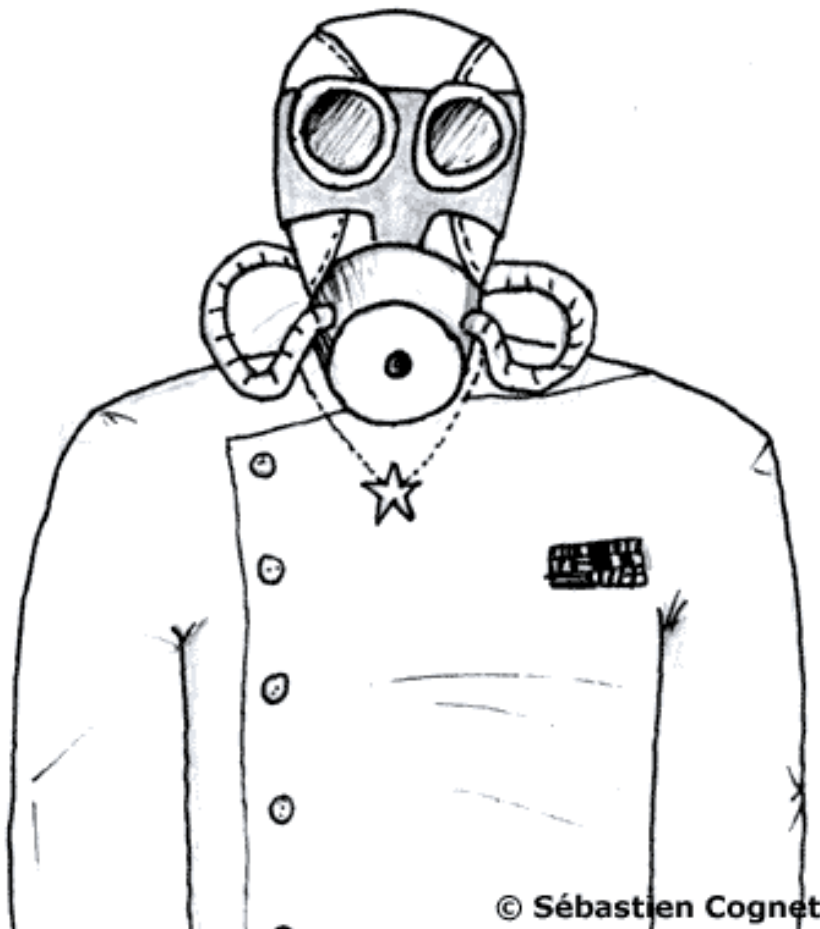
Mais il faut ici donner quelques informations préalables. Les profondeurs de Matanoriel sont complexes. Il y a trois sous-sols. Le premier sous-sol est arpenté par les patrouilles de Dératiseurs qui chassent les rats, les goules, et les habitants du second sous-sol. Ceux-ci sont appelés les Egarés.

Ces habitants des égouts composent une population de miséreux qui ont fui la surface et les Dératiseurs. Ce sont des malades atteints par une « l'épidémie » : des plaques vertes les infectent et les tuent dans un stade terminal de souffrances atroces. S'y trouvent également des handicapés et des déficients mentaux, condamnés à mort par le régime de Og'eimaï. Ils sont fréquemment délogés de leurs repaires par un monstre mi-amphibie créé par Og'eimaï pour les pourchasser. Aussi passent-ils d'un réseau à l'autre, fuyant l'être par de minuscules boyaux qu'il ne peut emprunter.

Le troisième sous-sol est occupé par les Zélotes, qui vivent protégés des Dératiseurs par un labyrinthe. Celui-ci se trouve sur plusieurs plans d'existence générant des gardiens repoussants et qui échappe sur certaines fractions aux lois naturelles de la physique.

Heureusement, l'ascenseur conduit directement chez eux, et c'est justement son utilité.

La grille ouvre sur une porte métallique épaisse. Un écran s'allume, et le visage du Zélate qu'ils ont vu mort quelques jours plus tôt apparaît et les scrute, d'un air mi-distant, mi-intrigué, à la façon d'une carpe inspectant une bouteille de coca-cola tombée dans ses eaux. Puis - ne prêtant d'ailleurs aucune oreille aux explications ou exclamations des personnages - il s'éloigne et l'image se coupe. Enfin, la porte s'ouvre, menant... sur un néant vertigineux empli de fumées rouges. Rapidement, la réalité prend consistance et forme un couloir octogonal rougeoyant. Il descend jusqu'à une ouverture donnant sur un amphithéâtre





hémisphérique taillé dans une roche noire. Peu à peu, le couloir se contracte sur lui-même et se referme, les éjectant dans la salle, s'ils ont fait preuve d'hésitation ou de prudence. L'ouverture elle-même disparaît. D'autres se créent à chaque échelon de l'amphithéâtre et les Zélotes émergent : ils ont tous la même apparence, et chuchotent entre eux en regardant d'un air agréablement réjoui es personnages.

Puis, ils se regardent tous et se désignent chacun du doigt. Des palabres dans une langue inconnue commencent, puis ils arrivent enfin à s'arrêter sur le choix d'un interlocuteur... à moins qu'un personnage se mette à hurler très fort, ce qui entraînera leur silence indigné. Puis, ils parleront aux personnages... tous en même temps : incompréhensible. Ils accepteront éventuellement qu'un personnage s'arroge le droit de désigner leur interlocuteur, pardonnant ce manquement aux conventions les plus élémentaires.

Le commun de l'interlocuteur est hésitant, mais compréhensible. Il remercie d'abord les Compagnons de leur venue et sollicite le droit de bénéficier, eux également, de leur « intervention ». Remarquons que les Zélotes ont un point de vue très pragmatique – bureaucratique, même – des Compagnons d'Eternité et de leur « fonction ». C'est toutefois avec beaucoup d'humilité qu'ils réclament justice aux « redresseurs de torts cosmiques ». S'ils voulaient bien les sortir de l'embarras...

Le problème est que les Zélotes n'ont pas de femmes, seulement une reine unique. La nouvelle reine est une enfant, elle-même unique : une seule fille peut naître d'une reine.

Malheureusement, un commando-suicide Dératiseur est parvenu par hasard et par miracle – « le croisement fructueux de faibles probabilités et d'une chance insolente » – à percer le secret du labyrinthe. Il a tué la reine et kidnappé l'enfant. Pendant la poursuite -- qui s'est achevée au deuxième sous-sol – et la lutte, l'enfant est tombée dans les égouts. Grâce à leur magie, ils savent qu'elle est encore vivante. Tous les membres du commando ont été tués, le secret du labyrinthe est donc momentanément sauf. Mais l'enfant est capitale à la survie des Zélotes...

Si les Compagnons acceptent, les visages de leurs hôtes se fendront tous en même temps d'un grand sourire, exhibant à l'excès des dents blanchâtres, et oscilleront du torse comme des pendules, les mains relevées, tout en produisant des glossements de satisfaction...

Sinon... Alternative inimaginable.

L'enfant, évidemment, a été recueillie par les Egarés, saine et sauve. Pour lui épargner l'infection, ils sont parvenus à la ramener à la surface et l'ont abandonnée dans les abords d'un orphelinat.

Pour l'apprendre, les personnages vont devoir monter au deuxième sous-sol et l'arpenter. Pas de problème : ils ont un ascenseur à disposition. Magique, celui-ci pourrait d'ailleurs leur permettre plus tard, s'ils parviennent à le rejoindre, de remonter à la surface, dans l'hôtel abandonné, sans passer par le périlleux premier sous-sol.

Le second est une succession d'égouts saumâtres emplis de rats, accessoirement de goules, et de squelettes – inanimés, il s'agit des victimes de « l'épidémie », du monstre, ou d'autre chose... Les personnages rencontreront sans doute le monstre, à moins qu'ils ne le cherchent eux-mêmes pour en débarrasser les Egarés.

L'un d'eux, Sann, un adolescent courageux, atteint par la maladie – qu'ils ont peut-être sauvé des griffes de la créature ? – acceptera de les conduire jusqu'à l'orphelinat. Il avait déjà fait partie de la première expédition et a « l'avantage » de ne pas avoir le visage marqué par les plaques. Sa mère, elle aussi dans les égouts, ne voit pas cela d'un bon œil et conjure les compagnons de veiller sur lui.

A l'air « libre », Sann les conduit au long des ruelles dans une partie particulièrement miséreuse de la cité. Les gens errent comme des âmes en peine. Des hommes souls titubent sur le pavé. Des prostituées édentées racolent, une attestation administrative agrafée sur la robe prouvant qu'elles ne sont pas malades. Les vitrines de bars louches étalent sur les trottoirs fissurés un carré de lumière verte. Des rires ignobles émanent des tavernes.

L'orphelinat se trouve dans une rue sombre, à l'écart, visiblement abandonné.

Nos héros l'ignorent, mais le directeur a reconnu dans l'enfant un être étrange et maladif – elle est très pâle et muette. Elle communique comme Hitomi par impulsion mentale – cf *Le Navire et le Champion* – et lui ressemble étrangement. L'orphelinat est secrètement surveillé par un commando de 12 hommes ayant pour objectif de capturer des Zélotes et de les faire parler pour découvrir un passage vers le



troisième sous-sol. Ils sont camouflés dans deux immeubles attenants. Dans les étages, 4 observateurs sont équipés de lunettes infrarouge, de grappins et de communicateurs technologiques Bathorex reliés au reste du commando qui attend aux rez-de-chaussée.

Ce commando est exceptionnellement équipé de lance-grenades incendiaires.

Peu après leur entrée dans l'orphelinat silencieux et ensommeillé – le directeur et le personnel ont filé et abandonné les enfants en secret – alors qu'ils cherchent la jeune reine parmi les petits corps endormis, les personnages sont attaqués par les Dératiseurs.

Séance shotgun d'enfer. Vous n'imaginez tout de même pas qu'on allait poursuivre dans le *symbolisme* le plus abscons sans frittage ? Inspirez-vous de la séance de l'hôpital dans *A toute épreuve (hard boiled)* de John Woo. Ça pète dans tous les sens, et c'est beau ! Les enfants sont en danger bon sang !

Pour les plus raffinés, supprimez la blaste d'enfer et imaginez plutôt un orphelinat cauchemardesque. Les cuisines suspectes : le four est trop grand, et les armoires, ouvertes, débordent de couteaux rouillés. Dans la salle de classe, une cage trône à côté du tableau. Des marques de sang maculent les tables d'écoliers. Accrochée au mur se trouve une table de multiplication gigantesque dont les croisements se perdent, au centre, dans l'infini. Des slogans moraux sadiques suspendus de-ci et de-là avec illustrations à l'appui proclament : « *QUAND LES ENFANTS NE SONT PAS SAGES, ON LEUR COUPE LES DOIGTS.* »

Le directeur, dans cette alternative, est toujours présent et se transforme en une horreur blafarde, nue, géante et ventripotente – un Licteur si ce scénario est adapté pour Kult – qui manifeste un certain plaisir à dévorer les enfants.

Conclusion ?

Il reste à rendre l'enfant aux Zélotes. Vous pouvez laisser les choses en l'état et continuer à exploiter Matanariel. Il reste encore beaucoup d'horreurs et de merveilles à découvrir.

Mais pour nos Compagnons, si vous suivez la logique imputée dans le précédent scénario, il est temps de récupérer l'une des clés de la boîte démiurgique en réglant le « problème Og'eimaï ».

Château Démence semble inaccessible : il n'est nulle entrée. Peut-être les Zélotes pourraient-ils être d'une quelconque aide ? C'est une alternative qui peut être suivie, si les personnages n'usent pas de l'astuce ultra-classique qui consiste à se déguiser en Dératiseurs après avoir délestés certains de leur uniforme et de leur masque et de les suivre. Ils doivent bien aller quelque part, finalement.

Un véhicule aérien kaki et crachant des jets de vapeur, marqué de l'inscription *Léviathan* ajustée d'un numéro, les recueille effectivement et les conduit au Château Démence. Ils sont déposés finalement dans une salle, sorte de croisement entre un hangar de béton – pour les murs, les marques de parking et les véhicules – et une cathédrale sombre, pour les piliers, les statues et la voûte vertigineuse. Là, ils empruntent un escalier gigantesque, large de 10 mètres, s'élevant jusque vers la voûte et conduisant à un parvis suspendu précédant une énorme porte en arc brisé à double battants entourée de statues de démons ricanants et infectés par les vers. Derrière, un grand hall d'entrée pavé de dalles en porcelaine noires et blanches, fendues et poussiéreuses, s'étend entre des colonnes massives. Il est entouré de gigantesques salles blanches d'hôpital dans lesquelles se trouvent des centaines de cuves emplies d'un liquide jaunâtre. C'est la demeure des Dératiseurs. Se dévêtant – rappelons que ces êtres n'ont pas de visage –, il escaladent une échelle qui conduit au sommet du tube, y plongent et s'y endorment. D'autres en émergent et reprennent du service.

L'escalier monumental repart à cet étage et conduit vers le reste du bâtiment.

Transgressons une règle établie du jeu de rôle : celle de la description continue. Expliquez ici à vos joueurs qu'il devient impossible de décrire leur progression dans les étages supérieurs (il s'agit évidemment d'une odieuse technique rhétorique puisque vous usez de cet argument pour retranscrire l'indescriptible) : en effet, les lois de la raison et de la logique échappent à la description de château Démence et les référents dérapent :

« En certains endroits, la gravité s'inverse, et vous arpentez le plafond, contournant des lustres de cristal sombre qui émettent des éclats ténébreux. Vous montez les escaliers, la tête en bas, dans un amas labyrinthique de marches, de croisements, et d'entrecroisements. Ailleurs, une partie de la salle a disparu, laissant place à un

néant insondable. Ici, des portraits absurdes décrivent des êtres improbables ou des aberrations mi-hommes, mi-insectes. Une nurserie, ailleurs, accueille des vieillards à bout de souffle, aveugles, et recroquevillés contre le sein d'infirmières monstrueuses et baveuses qui leur déchiquètent le crane à coups de dents, dans un petit craquement osseux. Plus loin, les meubles flottent en s'entrechoquant. De manière incessante, des bruits de pendules et d'horloges se font entendre. Des "tic ! tacs !" et des "clic ! clacs !", des "dongs !", des vibrations et des cliquetis. Plus loin, le passage est rendu ardu par un sol enflammé et par des stalactites qui tombent du plafond. Puis des vents violents tentent de vous renverser et de vous balancer par les corniches, alors que votre progression vous élève vers le sommet. Et soudainement, vous faites irruption, dans une cave emplie de vieux objets brisés, obsolètes et poussiéreux, puis émergez dans une sphère bondissante qui éclate plus loin au-dessus d'un abîme. Vous sombrez en tournoyant, remontez, et surprenez, logé dans la falaise un couloir empli de tapisseries, de tentures, recouvert d'un tapis rouge, agrémenté de meubles luxueux et de candélabres en argent éclairant des portraits de têtes couronnées... »

Il est temps de mettre fin à ce périple cauchemardesque.

« Dans une chambre luxueuse, décorée avec surabondance et évoquant le croisement d'une

suite impériale et d'un lupanar, couché dans un lit à baldaquin, s'étend un grand être maigre et décharné couvert de plaies suintantes. Ses griffes fines et noires, démesurément longues de 80 centimètres, piquent dans un plateau des cranes emplis d'une substance gluante et sucrée et les mène à sa bouche ignoblement cariée. Il renifle, sans doute enrhumé, éternue et exhale une haleine putride (J.P. contre poison ou perte de 2d6 points de vie). Mais pire que tout, ses yeux expriment une telle folie, une démence à ce point glaçante, qu'un frisson d'horreur vous parcourt (J.P. contre paralysie ou le personnage est pétrifié d'horreur pendant 2d4 rounds). »

Leur adversaire va tirer de l'une de ses plaies une chaîne barbelée longue de 3 mètres en poussant des gloussements de plaisirs alors que les pics déchirent les chairs tuméfiées de la blessure et tenter de les soigner de leur témérité...

Og'eimaï abattu, une clé apparaîtra, tournoyant dans l'air, et frappera comme une balle le Champion. La plaie se refermera immédiatement.

Alors que la cité, quant à elle, revient à la vie, Château Démence tout entier se met à entrer en putréfaction. L'horreur est telle que tous les habitants fuient, exception faite des Zélotes. Ces derniers redeviennent les maîtres de la ville – du moins de ses profondeurs – et Centenial gagne de nouveaux réfugiés. Quant à « l'épidémie », elle a quitté le corps des Egarés avec la mort du Seigneur des Tourments...



© Ghislain Thiery

INFORMATIONS TECHNIQUES

◆ Les Dératiseurs :

Niv. : 5 Points de vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Nombre d'attaques : 1

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

Bonus au toucher : + 1 (lance-flamme et pistolet)

Initiative : + 1

Armes :

- Lance-flammes : 3d6. (to hit armes à projectiles). Un « facteur speed » de 3 est nécessaire pour actionner l'arme ; le jet a une portée de 8 mètres.

- Epée large : 2d4 de dommages, « facteur speed » de 5

- pistolet injecteur : J.P. contre poison ; inoculation d'une maladie foudroyante ; - 4 à toute action (initiative, attaque, dommages) et nécessité de réussir un jet sous Intelligence à - 4 pour employer un sort, et occasionne de plus 2d6 de dommages.

Si le J.P. est réussi : pas de dommages et modification du malus baissé à - 2.

charges : 5

- Lance-grenades incendiaires : J.P. contre souffle. 4d6 ou ½.

Portée : 30 mètres. Charges : 5.

- Pistolet-mitrailleur : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d6 et J.P.. souffle : ½.

Certains membres spécialisés du commando disposent à la place du lance-flammes d'un fusil d'assaut.

- Fusil d'assaut : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8, j.p. souffle : ½

Le pistolet-mitrailleur et le fusil d'assaut sont fréquemment dotés d'un système interdisant leur usage à une autre personne que leur propriétaire. Cet interface palmaire de reconnaissance digitale reconnaît la paume de la

main de son utilisateur privilégié. Il peut être réglé sur trois positions différentes qui produisent chacune une explosion dont la violence varie : 1d6, 3d6, 5d6.

◆ La créature des égouts :

Carnassier géant doté de 6 pattes et d'un corps d'anguille, il est long de 6 mètres. Les deux pattes antérieures sont dotées de griffes puissantes. L'être est caparaçonné d'une sorte de métal organique.

Niv. : 12+ Points de vie : 90

C.A. : - 3

Nombre d'attaques : 3

Mâchoire : 3d6

Pattes : 2d6

◆ Og'eimäi :

Niv. 20 Points de vie : 200

C.A. : - 4

Spécialisation : +1 au toucher et +2 aux dommages

Nombre d'attaques : 6

For : 19 : +3 +7

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

Chaîne barbelée + 4

Toucher : + 8 Dommages : + 13

Initiative : + 2

Chaque toucher est agrémenté d'un J.P. sous Poison. En cas d'échec, la victime perd 1d6 de points de constitution. De plus, - et cet effet persiste en cas de réussite du jet de sauvegarde - un « malaise » prend la victime, affectant ses jets d'initiative, de toucher et de dommages d'un malus de 2. De même, tout magicien ou prêtre doit respectivement réussir un jet sous intelligence et sous sagesse pour parvenir à lancer un sortilège dans cet état fébrile.

Mémo de perquisition

Une aide de jeu pour jeux contemporains par Sébastien Delfino

Cet article est né de mes notes de joueur, aussi il s'adresse en priorité aux PJs policiers et enquêteurs de toutes sortes, espions, cambrioleurs... mais aussi aux MJs qu'il pourrait aider à concevoir des lieux chargés d'indices pour leur scénarios d'enquête et à contrer les joueurs ayant eux-mêmes lu l'article parce que, pour être franc, j'ai pas mal embêté certains MJs avec ces quelques infos.

PRECISIONS JURIDIQUES

Les informations suivantes concernent uniquement la législation française mais peuvent servir d'inspiration pour celle de pays européens ou d'univers d'anticipation/cyberpunk (*Berlin XVIII*, *L.A. 2035*, *Cyberpunk*, *Shadowrun* et bientôt *C.O.P.S. d'Asmodée*) si l'on prend garde à une différence notable avec le système judiciaire américain (si souvent représenté dans nos séries télé) : en France (et dans une bonne partie de l'Europe) les "mandats" et autres actes ne sont pas notifiés à leur "cible", par conséquent les flics français n'apportent **jamais** de "mandat de perquisition".

Abréviations : CP (Code Pénal), CPP (Code de Procédure Pénal), OPJ (Officier de Police Judiciaire), RG (Services des Renseignements Généraux), TGI (Tribunal de Grande Instance).

Seuls les OPJ peuvent opérer une perquisition (donc ni les "agents", aussi appelés "gardiens de la paix", ni les agents adjoints et auxiliaires de police) sous certaines conditions précises :

- **avoir l'aval d'un magistrat** (a priori, procureur, plus rarement président du TGI) ou, dans le cas d'un crime, d'un juge d'instruction ; dans les faits, il est assez fréquent que pour les cas de flagrants délits les flics passent juste un coup de fil au procureur avant de foncer, sinon c'est ingérable,



- fouiller le lieu **en présence de son propriétaire** (ou de deux témoins "alliés", à défaut) et commencer impérativement la perquisition **entre 6h et 21h** (avec la possibilité de la poursuivre dans la nuit). En effet, la loi française interdit aux policiers de pénétrer chez un particulier de nuit (et la nuit légale s'étend de 21h à 6h donc), sauf danger immédiat ou décision spécifique d'un juge d'instruction pour des raisons d'urgence (risque de destruction de preuves, en général).



Chez un avocat, médecin, notaire, avoué ou huissier, pour la sauvegarde du secret professionnel, un magistrat doit être présent ainsi qu'un représentant de l'ordre professionnel (bâtonnier de l'ordre des avocats, membre de l'ordre des médecins,... art 56-1 CCP). Dans une entreprise de presse un magistrat doit aussi être présent et la perquisition "ne pas causer de retard injustifié" pour garantir la liberté de la presse (art 56-2 CCP).

De plus, seuls les magistrats, experts et OPJ, sont habilités à prendre connaissance des documents trouvés (pour protéger la vie privée des personnes impliquées) et doivent prendre toutes les mesures nécessaires pour sauvegarder le secret professionnel.

Enfin, un procès verbal doit être établi par les OPJ.

Tout manquement au code de procédure pénal entraîne la **nullité** des éléments collectés, c'est-à-dire qu'ils cessent d'être présentables devant un tribunal (et là non seulement "on a fait tout ça pour rien", mais en plus les preuves trouvées sont donc définitivement perdues pour la justice).

A savoir que la nuit, un particulier abattant sous son toit un "intrus" profite de la présomption de légitime défense (et ce serait dommage qu'il plombe un flic bêtement, avec en plus une excuse légale).

Les perquisitions sont effectuées dans trois cas.

- **enquête de flagrance** : l'enquête fait suite à un flagrant délit (c'est-à-dire directement constaté par un policier, "désigné par la clameur publique" soit le bon vieux "Au voleur !", par un témoignage succédant de peu les faits ou suite à une accumulation de preuves suffisantes) et on fouille chez une personne ayant apparemment participé à l'infraction ou détenant des objets ou documents relatifs aux faits (art. 55 CPP) pour obtenir un complément de preuves, au besoin de façon "coercitive" (en force, quoi) sans opposition possible des propriétaires du lieu, mais toujours dans les conditions citées plus haut et en présence des personnes concernées. Une enquête de flagrance peut se prolonger

au maximum 8 jours après les faits qui l'ont déclenchée.

- **enquête préliminaire** : en plus des conditions déjà citées, les OPJ ont toujours besoin de l'assentiment de la personne concernée et d'une commission rogatoire établie par juge d'instruction (qui délègue ainsi son pouvoir de magistrat aux policiers), à moins que ce magistrat ne se déplace lui-même (avec son greffier). Le refus d'un suspect est toujours consigné "à charge" (c'est à dire qu'il s'ajoute à l'accusation).
- **instruction** : suite à des faits constatés par la police, c'est un juge d'instruction saisi de l'affaire (obligatoire dans les affaires criminelles) qui dirige l'enquête et attend des policiers qu'ils établissent la "flagrance" pour pouvoir ordonner une perquisition. Dans le cas très particulier des affaires de terrorisme, des "présomptions suffisantes" (un petit courrier des RG, par exemple) suffisent à se passer de l'assentiment des personnes concernées.

ANALYSE THEORIQUE

Avant tout, on fait rarement une perquisition au hasard en fouillant "pour voir ce qu'on trouve", tout simplement parce que les variétés cumulées de ce qui mérite d'être caché et des endroits où le faire sont proches de l'infini.

Un exemple ? Regardez votre domicile et imaginez durant 15 minutes toutes les possibilités de cachettes quasi immédiates (sans travaux spécifiques) d'un CD (contenant par exemple des infos "secrètes") : si vous êtes créatif, c'est déjà **énorme**.

Il est alors nécessaire de se demander "Qui cache quoi de qui et pourquoi ?". Des réponses à cette question multiple, on peut déduire approximativement le lieu le plus propice à la dissimulation, le volume qu'elle nécessite et les précautions prises, la fréquence de l'utilisation d'une cachette et donc son accessibilité, bref le "comment" de la cachette (qui recouvre évidemment le "Où ?"). La personnalité de celui ou celle "qui cache" est aussi importante : sa capacité d'imagination, ses possibilités physiques, les lieux qui lui sont intimes sont



autant d'indications qui, comme les conditions (principalement le temps) de cette dissimulation, permettent de restreindre la zone de la recherche.

Dans l'absolu, trouver n'importe quoi n'importe où n'est qu'une question de temps, mais fouiller méticuleusement un endroit est d'autant plus long que l'endroit est vaste et ce qu'on cherche réduit, et c'est souvent cette contrainte de temps qui limite l'efficacité d'une perquisition.

Fouiller superficiellement une pièce telle qu'une chambre pas trop encombrée représente plus ou moins 15 minutes de travail pour une personne. Pour la fouiller "à fond", multipliez cette durée par 10 (vérification méticuleuse des documents, des coins et recoins, des poches des vêtements, du rembourrage des oreillers...), beaucoup plus si l'intervention de la « police scientifique » est nécessaire.

Pas de secret, il faut savoir ce qu'on cherche. La perquisition étant un acte "policiier", elle a pour but de mettre à jour des indices et (de préférence) des preuves d'un crime ou délit, et pour chaque type de délit on recherchera des indices matériels différents.

- **affaire criminelle** : on recherche surtout les preuves de la présence d'un corps, de son éventuel assassin et l'arme du crime (c'est vite du boulot pour "la Scientifique", en général), mais des indices de violence (traces de sang, objets brisés, marques sur les murs ou les meubles...) ou d'usage d'une arme (odeur de cordite, douille, présence de gaz...) sont déjà pas mal.
- **affaire de stupéfiants** : les produits eux-mêmes sont l'objet principal de la recherche, mais de l'argent liquide en quantité, des composés chimiques servants à la fabrication, des ustensiles (seringues, pipes, petites cuillères passées à la flamme...) sont déjà révélateurs. A noter que pour la plupart les stupéfiants sont très légers et volatiles (poudre, fumée, composés d'éthanol...) et laissent des traces chimiques un peu partout (rainures de meubles, textiles, moquette...).
- **affaire de vol** : là, c'est simple, il faut trouver des outils spécifiques (pince-

monseigneur, cisaille, pied-de-biche, chalumeau, passe-partout, rossignols... dont la possession n'est pas partout illégale), l'argent de la revente ou les objets volés eux-mêmes.

PETIT GUIDE PRATIQUE

Voici quelques pense-bêtes appliqués à une habitation "modèle", pour rassembler les types de pièces récurrents. Evidemment, si l'on fouille un entrepôt ou un cabinet professionnel, tout ne s'appliquera pas. Ce ne sont là que des questions utiles à se poser pour trouver des objets spécifiques, vérifier des hypothèses ou tout simplement se faire une idée du passé récent de l'endroit et de la personnalité de ses occupants.

◆ Sur l'ensemble du lieu

Système de sécurité (quel type, dans quel état ?), personnel de surveillance, traces d'effraction, de lutte ?

Qui fréquente "normalement" l'endroit, quand, pour quoi, et y relève-t-on les indices d'un intrus ou d'une activité "anormale" ou anachronique ?

L'organisation apparente du lieu correspond-elle à un plan "officiel" (en cas de doute, se renseigner auprès du cadastre ou de l'architecte) ?

Penser à vérifier les poubelles et installations de destruction des déchets qui sont de grands collecteurs de "choses qu'on veut faire disparaître".

Les documents intéressants relèvent en général de l'une des catégories suivantes : "professionnels et financiers" (relevés bancaires, fiches de paie, courrier, livres de comptes, factures, classeurs/dossiers), "personnels" (documents médicaux, agenda, correspondance, journal intime/calepin, albums-photos, carnets d'adresses) et "officiels" (diplômes et licences, distinctions, passeport, papiers de voiture, permis de chasse...).

Dans les rares cas où la question se pose, trouver des micros est assez compliqué (parce que c'est en général spécifiquement conçu pour être caché et souvent posé par un pro), mais peut se faire par des moyens détournés : soit ils sont "à fil" et il faut trouver le fil, soit ils sont autonomes et sont donc aussi des émetteurs, qu'on peut localiser avec l'appareillage radio adéquat.



◆ Hall d'entrée

Jeux de clés (penser à identifier la serrure de chaque clé), quels vêtements au portemanteau ? traces sur le paillason, marques d'effraction ?

Vide-poche, porte-parapluie, meuble à chaussures ?

Boîte aux lettres.

◆ Bureau

Ordinateur : vérifier le disque dur, les sauvegardes extérieures, afficher les "fichiers cachés" et les dernières opérations, éventuellement le carnet d'adresses de messagerie Internet (et les "favoris"). Quels périphériques pour quel usage ? Documents oubliés dans l'imprimante ou le scanner ?

Téléphone : vérifier le dernier appel si possible ("31 31"), les messages sur le répondeur ? fax ? carnet d'adresses, correspondants en mémoire ?

Rechercher un éventuel coffre-fort.

Regarder en détail le bloc-note et/ou les post-it.

◆ Chambre

Etat du lit et nombre de places/oreillers.

Table de chevet, bibliothèque, boîte à bijoux ?

Penderie : absence de vêtements courants, bagages ? Faire les poches des manteaux et vestes.

◆ Cuisine

Traces suspectes dans l'évier ?

Contenu du frigo/congélateur.

Vaisselle sale (de quand) ?

◆ Salle de bain

Placard à pharmacie ?

Nombre de serviettes/gants/brosses à dents (pour vérifier qu'ils correspondent au nombre d'habitants "officiels").

Lave-linge : tâches suspectes ?

Résidus humains variés (pour les tests ADN).

Poubelle.

◆ Salon

Cheminée ? Cendres suspectes ?

Porte journaux (quelle presse est lue sur place) ?

Hi-fi, vidéo ? Quel équipement (qualité, usage, quantité) ? Cassette dans le magnéto/caméscope ?

Discothèque/vidéothèque/bibliothèque (quels goûts, quelle culture) ? albums photos ?

Bar (état des bouteilles), cendrier (contenu) ?

◆ Garage et sous-sol

Véhicule (vides-poche, boîte à gants, coffre, sous les sièges avant, logement du cric/roue de secours) ? Dans quel état est-il (encore chaud, à sec, en panne, inutilisé depuis longtemps...) ?

Atelier (quel outillage ?), chaudière (vérifier les cendres), buanderie, garde-manger, cave ?

Grenier, jardin (traces suspectes dans le sol ou la végétation ?), remise, serre, salle de billard... ?

CACHETTES RECURRENTES EN VRAC

Sous le lit, dans le tas de bois/charbon, porte parapluie, vieille malle/vieux carton au grenier, tonneau/bouteille à la cave, réservoir de chasse d'eau, documents collés sous les tiroirs, housse de coussin (canapé, fauteuil,...), livres de la bibliothèque, tiroir à chaussettes, placard de produits ménagers, sous le matelas, caisson d'appareil électrique (avec une mention spéciale pour le caisson de résonance des baffles), double-fond des vieilles armoires, sous les piles de linge, freezer du réfrigérateur, caisson d'horloge, derrière les siphons de lavabo/évier, conduit de cheminée, au dos des cadres accrochés aux murs, caisse à outils, coffre de voiture, boîte à chapeaux, dans les chaussures rangées, jaquettes de cassettes vidéos, pot de fleur/jardinière des appuis de fenêtre, gouttières accessibles depuis une fenêtre sous toit...

Les recherches juridiques ont été faites notamment avec l'aide précieuse de "Didi", qu'il en soit remercié.

La nouvelle donne

Une aide de jeu pour Warhammer par Mario Heimbürger

La guerre civile qui ravagea l'Empire a laissé de nombreuses marques. Les clés du pouvoir ont changé de main, partout de nouveaux hommes sont arrivés en haut de l'échelle. Des années seront nécessaires pour tout reconstruire.

Cette aide de jeu va vous proposer une vision de la réorganisation de Middenheim, en particulier dans le domaine de la garde de la ville. En fonction de votre propre campagne, des détails seront à modifier, mais cette nouvelle organisation présente de nombreuses opportunités de scénarios dans la Cité du Loup Blanc.

Avertissement : ce texte contient des références aux événements de la Campagne Impériale. Si vous souhaitez jouer cette campagne un jour, ne lisez pas cette aide de jeu exclusivement réservée au meneur. Votre plaisir risquerait d'être gâché par des détails glanés ici.

Si vous avez déjà joué cette campagne, vous devrez sans doute adapter certaines parties du texte ci-dessous à votre propre expérience. Notamment en ce qui concerne le nouveau Graf de Middenheim.

DES CHANGEMENTS (TROP) RAPIDES

On ne peut pas dire que la guerre civile ne soit pas un traumatisme pour les habitants de Middenheim, même s'ils ont (en apparence) été nettement moins touchés que le reste de l'Empire. Étant le bastion du camp d'Ulric, la cité a toujours été protégée comme il se devait,

grâce à l'action de l'armée et des Middenmarshalls.

◆ Un nouveau Graf

Pourtant, le changement le plus important a eu lieu à la tête de la Cité du Loup Blanc : le Graf a



© Ghislain Thiery



changé de famille. La gräfin Katarina a pris époux après le départ de Heinrich pour Altdorf. Dans ma campagne, le nouveau Graf se nomme Everhard Bringhurst. C'est un individu charmant et jovial, mais néanmoins issu de milieux peu recommandables. Après avoir passé de nombreuses années à se débrouiller comme il pouvait, il eut l'occasion — bien involontairement — de s'illustrer durant la guerre en sauvant Middenheim d'un complot. Grâce à cela, et à quelques bon mots bien placés, il parvint à séduire Katarina, bien que cela ne figurait pas vraiment dans ses plans.

Toujours est-il que dans les premières années qui ont suivi l'accession du nouveau Graf au trône, Heinrich était bien trop occupé par des affaires de plus grandes envergures pour s'occuper de sa ville. Il a toutefois laissé quelques instructions à ses fidèles amis, à commencer par Ar-Ulric, grand prêtre d'Ulric. Bien qu'Heinrich fasse plutôt confiance à Everhard (sinon, il n'aurait jamais accepté le mariage), il se méfie de sa tendance instinctive à faire des bêtises. C'est ainsi que plusieurs serviteurs bien placés surveillent discrètement l'avancée de la réorganisation de la ville.

C'était sans compter sur les propensions de Bringhurst à travailler dans l'ombre.

◆ Négociations

Il faut un peu rappeler la situation des quartiers sud à Middenheim. Ceux-ci étaient devenus en l'espace de quelques années de véritables zones de non-droit, où la garde évitait soigneusement de pénétrer. À quelques exceptions près (en général près des portes de la ville), aucune force de l'ordre n'osait s'illustrer dans ce secteur, de peur de s'attirer des ennuis, tant pour ses membres que pour leurs familles.

Grâce à la désorganisation durant la guerre, la situation était devenue critique. Pour avoir souvent traîné dans ce domaine avant son accession au trône, Bringhurst est parfaitement au courant de ce qui s'y préparait : à savoir une progression constante de la criminalité vers les autres quartiers.

Ne pouvant donner ses informations sans se discréditer, il se résolut à mener des négociations pouvant aller dans le sens du calme, même s'il fallut pour cela faire de nombreuses concessions. Pour cela, le Graf

choisit d'abord de créer une discorde parmi les malandrins de toute espèce. Depuis des années, c'était le Rat Noyé, une taverne mal famée, qui tenait lieu de centre organisationnel. C'était du moins l'endroit d'où partaient tous les ordres. C'était aussi un symbole à abattre.

Après avoir fomenté avec des « petits chefs » une révolte, il s'accorda sur les termes d'un contrat :

Les voleurs acceptaient de nettoyer le quartier, en échange de quoi, le Graf s'engageait à créer une nouvelle caserne, installée en plein centre-ville, et dont les postes seront donnés à tous ceux qui auront rejoint le Graf. Le plan était audacieux et risqué, mais Bringhurst espérait ainsi canaliser les forces en présence pour mieux les contrôler.

C'est alors qu'eu lieu la nuit des longs couteaux. La plus importante campagne d'assassinat jamais connue dans l'empire eut lieu cette nuit-là ! Partout, les partisans du Graf tuèrent joyeusement leurs chefs d'antan, méthodiquement, selon une liste bien établie. Le fait que l'information ne filtra pas jusqu'aux chefs de la pègre démontre bien les enjeux de ce renversement : aucun risque ne fut pris.

Les corps furent bientôt transportés à l'intérieur de la taverne du Rat Noyé. Au petit matin, un incendie s'y déclara, et manqua rayer de la carte une bonne partie du quartier. Durant toute cette nuit, la garde fut volontairement écartée du quartier, et un équipement discret mais efficace fut mis à disposition des assassins.

Au petit matin, la carte politique avait changé.

◆ Douce ironie

Everhard Bringhurst connaît bien les habitudes du milieu : il se garda bien de revenir sur sa parole. Et effectivement, il acheta une paix certaine pour la ville.

Ar-Ulric eut évidemment des soupçons : malgré ses conseils, le Graf ne voulut jamais diligenter une enquête sérieuse sur cette nuit. La restructuration de la garde qui suivit ajoutait aux inquiétudes du grand prêtre...

La garde centrale de Middenheim fut créée environ un mois après. Pour sauver les apparences, un homme affable mais peu entreprenant du nom de Gustaf Simpel fut



nommé capitaine de cette caserne, mais tous les rôles de lieutenants et de sergents furent distribués à d'anciens malfrats. La campagne de recrutement était complètement biaisée : le Graf accordait volontairement un salaire bien moindre à ce corps qu'aux autres, si bien que seules les personnes au courant de la situation postulèrent. Bientôt, le « corps central », comme il fut baptisé, ressemblait beaucoup à l'ancienne guilde des voleurs.

De la tenue fut tout de même demandée par le Graf, qui déboursa une fortune en équipement standard.

Dans la foulée, de nombreuses aides furent attribuées au quartier Sud, afin de favoriser la reconstruction et la réhabilitation du quartier.

La situation de la ville est donc devenue une véritable poudrière, où tous les coups restent à jouer : d'un côté, Bringhurst croit contrôler la situation. Malheureusement pour lui, les caisses de la ville ont tendance à se vider, et les soupçons d'Ar-Ulric sont de plus en plus pressants.

De l'autre, les gardes-voleurs attendent le bon moment pour récupérer leur mise. Déjà, certains éléments sont incontrôlables, et des échauffourées commencent à apparaître. Bientôt, le corps central cherchera des sources de revenus plus profitables...

LA NOUVELLE ORGANISATION

L'ajout d'un corps de garde supplémentaire dans une ville aussi stable et cerclée que Middenheim ne s'est évidemment pas fait sans heurts. Cette mini-révolution laisse sa marque dans la gestion de la cité. Les points suivants vont clarifier les relations à l'intérieur de la Garde.

◆ Les cinq casernes

Historiquement, la ville était entièrement gérée par 4 casernes : trois aux portes de la ville, la quatrième aux abords du palais.

Cette dernière était et reste encore un cas particulier, puisqu'elle héberge les chevaliers-panthères. Cette unité d'élite est chargée exclusivement de la protection du Graf et de la Ville (dans le sens idéologique des protecteurs) et par extension, de la cour et des aristocrates de la ville. En ce sens, elle ne s'occupe guère des affaires courantes et ne patrouille jamais dans la cité.

Les casernes des portes avaient le double-rôle de gérer les entrées-sorties (et de percevoir les taxes idoines) et de régler les problèmes de sécurité courants dans la ville, ce qui incluait les crimes et délits, mais aussi la patrouille destinée à rassurer la population (et dont la fréquence varie donc avec l'importance des citoyens d'un quartier).

L'arrivée du « corps central » modifie légèrement cette donne : les zones couvertes par les casernes des portes se sont réduites au

profit du nouveau venu, ce qui dans un premier temps était accueilli comme une bénédiction.

Mais les statuts de la caserne centrale étaient restés volontairement flous. Bien qu'ils aient une obligation de patrouiller, les gardes-voleurs n'ont pas de zone réellement délimitée d'intervention : ils peuvent se promener dans toute la ville (sauf dans les quartiers nord) et exercer leur droit partout. Très rapidement, des accrochages entre gardes sont survenus dans les secteurs communs à plusieurs casernes.

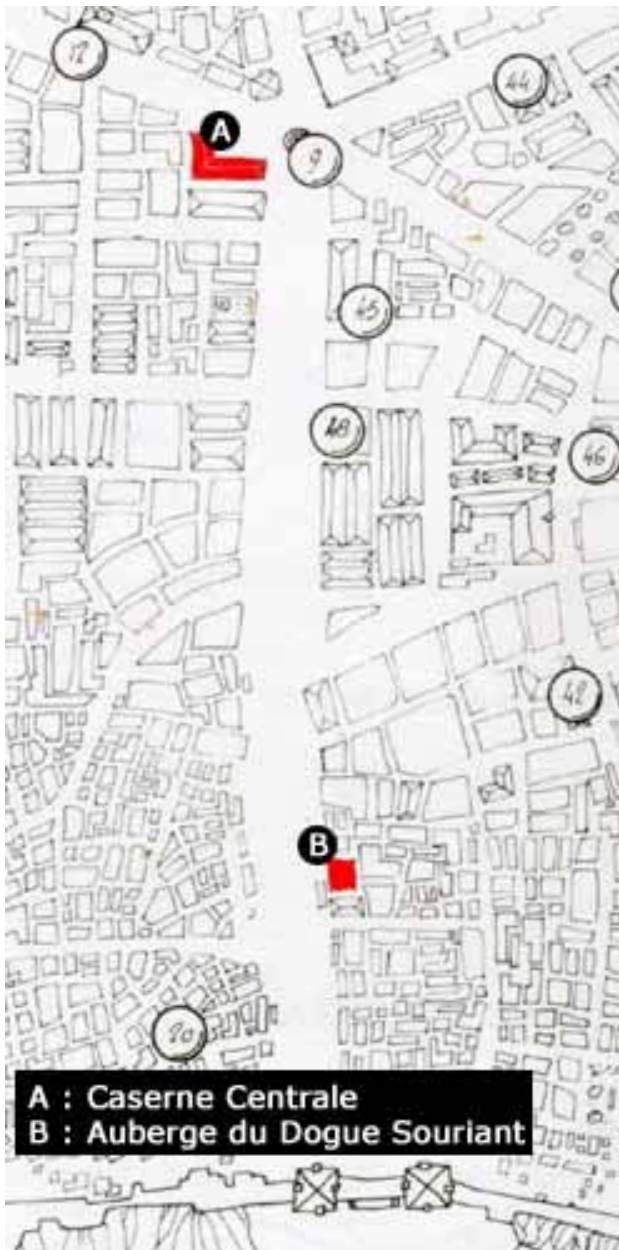
Les affaires courantes sont théoriquement confiées au corps de garde le plus proche du délit. Pourtant, là également, le traitement est très différent en fonction du zèle du capitaine. Le corps central mène les enquêtes quand ça les arrange, et lorsqu'ils trouvent le responsable d'un crime, ils passent souvent des petits arrangements avec celui-ci (une part du butin, un service ultérieur, ...) ou utilisent une justice expéditive (« il m'a attaqué, il a bien fallu que je me défende »).

Le résultat est que les nantis ont de plus en plus tendance à faire appel aux casernes des portes afin de mener à bien leurs investigations, ce qui conduit en interne à une véritable lutte entre les différents corps : car si la caserne centrale a le pouvoir d'intervenir partout, ce n'est pas le cas des autres corps...

◆ Les capitaines

Cette opposition s'est bientôt transformée en une lutte de chefs. Si les chevaliers-panthères sont plutôt à l'écart du conflit, ils n'en sympathisent pas moins avec les capitaines des casernes externes.

Lors des réunions de coordination, présidées par le Graf en personne (chef suprême de la garde à Middenheim), les tensions se font jour à travers les remarques aigries et les piques à peine voilées lancées à Gustaf Simpel.



Ce dernier ne mesure pas tout à fait l'impact de son équipe sur la ville. Pour lui, la situation a dégénéré parce que le recrutement trop important était trop peu sélectif, et que des

trouble-fête se sont glissés dans sa caserne. La réaction des autres capitaines n'est que le résultat d'une jalousie par rapport aux moyens mis à disposition de la nouvelle organisation. Bien qu'il tente sincèrement de calmer le jeu et d'être à la hauteur des responsabilités qu'on lui a données, il énerve fortement les autres responsables. En fait, Gustaf est une bonne pâte, désireux de construire une garde forte avec les moyens dont il dispose, sans se douter que les dés étaient jetés depuis fort longtemps.

Hermann Stolzauer, capitaine de la porte Ouest, est plus ou moins à la tête de la coalition secrète qui s'est formée en réaction à l'installation du corps central. Il compte parmi ses sympathisants Ar-Ulric lui-même, qui pense de plus en plus que le Graf a commis une erreur de jugement. Pour le moment, le groupe n'est qu'en observation, tentant d'obtenir des informations et des preuves sans avoir à se démasquer. Mais un jour, il lui faudra prendre une décision pour lutter contre ce fléau.

Hermann Stolzauer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	42	6	5	12	55	2	1	45	60	49	49	52	45

Compétences : Acuité auditive, Alphabétisation, Arme de spécialisation : Epée à deux mains, Arme de spécialisation : Armes de parade, Bagarre, Chance, Eloquence, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Esquive, Etiquette, Législations, Sixième Sens.

Armure : maille (2 partout), plastron et dossière de cuirasse (+2 torse), Bouclier de métal (2)

Armes : Epée en temps normal, Epée à deux mains dans des situations particulières.

◆ Les « petits chefs »

Parallèlement aux luttes des chefs, de nombreux sergents et lieutenants de la garde centrale ont commencé à imaginer leur propre avenir. Celui-ci passe invariablement par la richesse et le pouvoir, bien que la situation actuelle ne s'y prête guère. Le Graf avait promis d'augmenter les soldes une fois le recrutement passé, mais le Chambellan y a opposé un refus formel, compte tenu des caisses de la ville.

Beaucoup d'anciens voleurs commencent donc à revenir à leurs anciennes méthodes, utilisant de plus leur toute nouvelle autorité pour parvenir à leurs fins. Inutile de dire que le service de sécurité s'est un peu dégradé, et que la population (surtout les commerçants et les



marchands) commence à être sérieusement mécontente de la situation.

De plus en plus de tentatives de racket sont signalées, en particulier dans les quartiers qui étaient jusqu'à présent assez tranquilles (en particulier le sud-est où logent les artisans). Les nains ont également eu maille à partir avec les hommes de Simpel, mais ont su mettre en œuvre ce qu'il faut pour résister. Depuis, ils sont quasiment en guerre contre les gardes (sans distinctions), et il ne fait pas bon voyager seul dans la ville lorsqu'on est de petite taille.

La réalité est en effet de plus en plus inquiétante : les véritables chefs de la garde sont en fait les trois lieutenants de Simpel :

- Alfus Kleinauge : homme de petite taille au regard de fouine, Alfus était le principal trafiquant de racket de la ville, en opposition directe avec la guilde siégeant au Rat Noyé. C'est sans doute le plus rusé des trois, prêt à attendre soigneusement son tour et à vendre tous ceux qui le gênent dans sa course au pouvoir.

Alfus Kleinauge

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	48	5	4	10	65*	2	2	48	65	55	47	60	40

Compétences : Acrobatie, Acuité visuelle, Adresse au tir, Alphabétisation, Ambidextrie, Armes de Spécialisation : Escrime, Baratin, Chimie, Déplacement silencieux (urbain), Détection des alarmes magiques, Détournement de fonds, Escalade, Course à pied, Crochetage de serrures, Esquive, Fabrication de drogues, Fuite, Immunité aux poisons, Langage secret : voleurs, Lecture sur les lèvres, Préparation de poisons, Réflexes Eclair*, Sixième sens, Torture.

Armure : Cuir (1 partout), Chemise de mailles (2 torse)

Armes : Rapière, Arbalète

- Yon Witzgesicht : ancien assassin devenu « homme à abattre » lorsqu'il a refusé de tuer Kleinauge ; son apparence ne laisse rien présager de ses capacités physiques. D'apparence grossière et tordue, il est épouvantablement laid, et son visage prête à toutes les farces, qu'il encaisse

généralement de bonne humeur. Pourtant, lorsqu'il déplie son corps et que sa détermination grandit, il se transforme en une véritable machine à tuer, en montrant le véritable visage de sa folie.

Yon Witzgesicht

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	62	60	5	5	14	72	4	2	58	42	40	40	50	30

Compétences : Acrobatie, Acuité visuelle, Adresse au tir, Ambidextrie, Armes de Spécialisation : sarbacane, Armes de Spécialisation : armes de jet, Camouflage (urbain), Déguisement, Déplacement silencieux (urbain), Détection des alarmes magiques, Escalade, Filature, Course à pied, Crochetage de serrures, Esquive, Immunité aux poisons, Préparation de poisons, Réflexes Eclair, Sixième sens.

Armure : Cuir (1 partout), Chemise de mailles (2 torse)

Armes : Couteaux de lancer (4), Epée, Sarbacane avec d6 doses empoisonnées.

- Gurt Armseeliger : véritable montagne de muscles, Gurt était un des rares voleurs à préférer agir directement plutôt que par des moyens détournés. Cela lui valut l'exclusion de la guilde et l'interdiction de pratiquer. Cela ne l'a pas empêché de continuer ses actions avec la détermination d'une montagne que rien ne semblait pouvoir arrêter, pas même les poisons et les innombrables embuscades tendues à son encontre.

Gurt Armseeliger

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	50	8*	7	16	50	3	1	40	45	30	30	37	32

Compétences : Ambidextrie, Armes de Spécialisation : Armes articulées, Armes de Spécialisation : Armes à deux mains, Armes de Spécialisation : Armes de Poing, Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Esquive, Force Accrue*, Immunité aux poisons, Immunité aux maladies, Lutte, Musculation, Résistance à l'alcool, Sixième sens, Violence Forcenée.

Armure : Plaques (4 partout sauf jambes : 2)

Armes : Fléau à deux mains, coup de poing, hache.

Aussi longtemps que durera leur union, ces trois individus très complémentaires pourront espérer accéder au pouvoir qu'ils convoitent...



QUARTIER SUD : POINT D'ORGUE DU CHANGEMENT

Pour des visiteurs qui reviendraient à Middenheim après de nombreux mois d'absence, c'est certainement la transformation du quartier sud qui sera la modification la plus spectaculaire.

◆ La rénovation du quartier

En fait, l'impression de neuf et de propreté que l'on éprouve en empruntant le grand axe depuis la porte sud jusqu'au parc central est vite tempérée dès que l'on s'enfonce dans le secteur sud-ouest. Là, de nombreux travaux sont encore en cours pour détruire de vieux bâtiments branlants et en reconstruire des neufs à la place. Un peu partout, des habitants trop pauvres sont relogés hâtivement afin d'agrandir légèrement les rues. Beaucoup sont encouragés à partir, car il est évident qu'après les travaux, il n'y aura plus de place pour tout le monde.

La contrepartie évidente de ces déplacements est la naissance de villages dits « provisoires » à l'extérieur de la ville. Ces nouveaux bidonvilles sont toutefois destinés à durer...

Étonnamment, les nains sont soigneusement écartés de ces travaux, alors même qu'ils étaient parmi les premiers à construire des bâtiments dans la Cité. Cela est évidemment lié à l'animosité entre les gardes centraux et les nains, évoquée plus haut. En attendant, les maisons reconstruites sont de bien mauvaise qualité (elles se dégraderont très rapidement). De plus, le rythme des travaux commence sérieusement à se ralentir : l'argent commence à manquer, et les investisseurs potentiels s'inquiètent.

Malgré cela, il se trouve pas mal de personnes pour acheter des rues entières, dans l'espoir de les louer ensuite au prix fort. Parmi ces acheteurs, beaucoup ne sont que des prête-noms, derrière lesquels se cachent les trois lieutenants du corps central.

Le Graf a décidé d'accorder une prime d'argent à toute personne qui ouvrirait un commerce dans le quartier. Cela a attiré de nombreuses personnes, et les autres quartiers de la ville ont tendance à perdre leurs spécificités : à ce

rythme, il y aura bientôt autant d'artisans dans ce quartier que dans le secteur de la Venelle.

Malheureusement, les nouveaux commerçants comprennent rapidement que tout a un prix, et que la protection de la garde coûte pratiquement aussi cher que la prime à l'installation...

Pourtant, certains commerces s'en sortent mieux que d'autres, c'est le cas notamment du « Dogue Souriant ».

◆ Le Dogue Souriant

Il s'agit d'une auberge nouvellement bâtie non loin de la porte sud. Une ancienne écurie a été entièrement retransformée, ce qui donne une des plus grandes salles de Middenheim. Quand on pense que la place est un luxe immense dans une cité limitée en surface, on imagine que les travaux ont coûté une fortune. Un étage a été ajouté afin d'accueillir les chambres.

En fait, le lieu a quasiment été confisqué par la garde. L'écurie servait jadis à permettre aux voyageurs d'y laisser des montures, mais suite à une affaire de chevaux volés (en fait, par les gardes eux-même), le propriétaire fut condamné très rapidement à abandonner le bâtiment.

Au mépris de toutes les règles et lois, le lieu fut mis aux enchères dans le plus grand secret, et acheté à un prix ridicule par Ferdinan Leichtgewicht, en fait un « ami » d'Alfus Kleinauge.

Au final, le « Dogue Souriant » a pu ouvrir ses portes en bénéficiant de la prime du Graf, et surtout de la protection de la Garde centrale. Inutile de dire que cette installation n'était pas du goût de la caserne sud, dont les gardes se font régulièrement insulter par les voyageurs à qui ils sont obligés de conseiller des écuries fort distantes.

Mais plus important que tout, le Dogue Souriant bénéficia rapidement d'une très très bonne réputation, y-compris auprès des marchands étrangers. En effet, la présence constante d'un ou deux gardes à proximité de la taverne rassure beaucoup.



En fait, il s'agit avant tout pour Kleinauge de couvrir les autres activités. Car c'est par là que transite une bonne part des drogues importantes diffusées dans la ville : un tunnel fut creusé dans une arrière-salle pour rejoindre une ancienne voie naine, désormais abandonnée. Cette voie permet d'atteindre le flanc du Faustschlag et de transporter des marchandises discrètement. À l'occasion, il permet aussi d'entrer et de sortir de la ville sans se faire remarquer.

Mais une autre activité est sans doute encore plus importante : la collecte de rumeurs et d'informations. Car à force d'être fréquenté par tous les riches marchands mais aussi de plus en plus par le gratin de la société, Ferdinan fait suivre tous les renseignements utiles vers Alfus, qui redistribue « le travail » à ses hommes.

Les choses commencent toutefois à se dégrader : l'aubergiste a repéré de nombreux fouineurs qui semblent espionner les espions. Il ne s'agit là que de quelques agents envoyés par la coalition « capitaines des gardes/Ar-Ulric », qui se doutent de quelque chose sans pouvoir le démontrer.

Quoi qu'il en soit, l'auberge est un lieu très agréable, avec beaucoup de place et des prix qui restent abordables... Il ne s'agit pas de faire fuir les clients ! De toute façon, la sélection se fait dès que les « mauvais visiteurs » découvrent les uniformes rutilants des gardes dans la salle...

AH! LES CHAUSSETTES
À CLOUS, QUEL CONFORT!



© Ghislain Thiery



LES PLANS POUR L'AVENIR

Comme on le constate, la situation est relativement explosive. Des choses terribles se préparent, mais l'issue est relativement indistincte, parce que les forces en présence restent équilibrées : d'une certaine façon, Bringhurst a bien joué son coup. Mais la partie est loin d'être terminée !

◆ La survivance

Il est une force dont nous n'avons pas encore parlé : l'ancienne guilde. Officiellement, elle a été entièrement anéantie durant la nuit des longs couteaux, mais ce n'est pas tout à fait exact.

D'abord, parce que certains représentants de la guilde étaient en voyage au moment des faits. Bien qu'ils soient clairement identifiés, ils rêvent tous de reprendre un rôle réellement important dans l'organisation de la pègre à Middenheim.

Pour cela, il peut compter sur un appui puissant : un des membres de la cour, Rüdiger Menschlich. Cet homme cupide, dirigeant de nombreuses entreprises fort lucratives a toujours recouru aux services de la guilde pour protéger ses intérêts. Comme cette relation était donnant-donnant, elle s'accompagnait de passe-droits et de rentrées d'argent régulières. Le changement d'organisation a donc fortement contrarié ses plans, puisque « l'amitié de la pègre » est passée dans le camp du Graf.

◆ Ambitions

Un autre ennemi pour le corps central reste l'ambition de ceux qui la constituent. Pourtant, aussi longtemps que les trois lieutenants

parviennent à s'entendre, ils représentent un danger certain pour la ville.

La prochaine étape du trio est en effet d'agrandir encore son pouvoir, et de l'officialiser. Pour cela, tous les moyens sont bons : chantages, pressions diverses, fabrication de fausses preuves. Les cibles principales seront dans un premier temps les capitaines des autres casernes, mais les chevaliers panthères et les autres « officiels » (prêtres des différents clergés, membres de la Cour, etc.) sont également sur la liste.

Le but : devenir Middenmarshalls, hommes de lois (juges) ou, au pire, s'approcher du palais. Inutile de préciser que le Graf a pour le moment les mains liées, et que tout ce qu'il peut faire est tenter de déjouer au fur et à mesure les plans de ses protégés. L'exercice du pouvoir n'est pas une chose simple.

◆ Contre-pouvoirs

Enfin, la coalition opposante à la garde centrale n'est pas en reste. Là aussi, les actions se déroulent forcément dans la discrétion.

Si Ar-Ulric venait à apprendre le fin mot de l'histoire, il ne se retournerait pas contre le Graf, ni ne ferait appel à l'Empereur : l'homme est trop droit, et son honneur est en jeu. Après tout, il avait à empêcher tout cela !

Bref, Ar-Ulric pourrait alors devenir un allié du Graf pour l'aider à réparer la bêtise et corriger le tir. Dans ce cas, son brusque revirement pourrait être mal interprété par les capitaines des gardes, créant des conflits supplémentaires.

QUELQUES IDEES DE SCENARIOS

Tous ces événements peuvent passer complètement inaperçus aux personnages, mais il est évident que des aventuriers peuvent rapidement se retrouver entraînés dans ce chaos ! De quoi initier une campagne citadine pleine de complots et de rebondissements... Les quelques exemples ci-dessous donnent une bonne idée du type de scénario possible.

◆ Le livre

Dans le quartier ouest, les personnages, en rentrant d'une taverne, assistent à un combat de gardes. Un des protagonistes reste sur le carreau, et les autres disparaissent dans la nuit.

Le capitaine Stolzhauser, de la porte ouest prétend ne pas connaître la victime. Pourtant, un autre garde prendra contact avec les joueurs pour affirmer qu'il s'agissait bien d'un de ses



collègues. Ce dernier ajoutera qu'il avait été convoqué par le capitaine pour une mission spéciale, une affaire de vol qui a eu lieu dans le quartier sud. Une telle ingérence sur le territoire d'une autre caserne est inhabituelle.

Si les personnages reprennent l'enquête (ils peuvent être motivés par ce mystère), ils s'apercevront vite que le vol (un livre de magie volé à un locataire du « Dogue Souriant ») a été commis par un groupe de voleurs nouveaux en ville. Et que la garde centrale essaie de récupérer le livre sans faire de remous pour ne pas impliquer inutilement leur auberge de prédilection.

Quoi qu'il en soit, l'affaire sera rapidement étouffée, les voleurs châtiés et les personnages discrètement remerciés par le lieutenant Kleinauge... avant que celui-ci n'ordonne la surveillance discrète des personnages pour être sûr qu'ils ne diront rien.

◆ Chantages et réactions

Tandis que les personnages visitent le temple d'Ulric au petit matin, ils sont témoins d'une tragédie : un prêtre d'Ulric se jette dans les flammes éternelles et se consume quasi-immédiatement. En fait, il s'était enduit le corps de poudre.

Principal vestige de son corps : un bijou féminin. Ar-Ulric intervient, remarque les joueurs et préfère les mettre dans la confiance et les engager plutôt que d'avoir à étouffer l'affaire : depuis quelques temps, le prêtre, Helmut Hirt se comportait étrangement.

La vérité sera complexe à trouver : le prêtre avait une liaison avec Irna, la fille de Rüdiger Menschlich, mariée contre son gré à un noble de la région. Alfus Kleinauge avait fini par découvrir ce détail, et espérait s'en servir pour faire pression sur Helmut. Il lui a fait porter un message lourd de sous-entendu.

Pourtant la cause du « suicide » du prêtre était toute autre : Irna avait trop parlé, et évoqué l'implication de son père dans des affaires louches. Le prêtre était allé voir Rüdiger, pour tenter de le mettre dans le droit chemin. Celui-ci a pris peur et a demandé à un ami magicien de

lancer un puissant sort sur le prêtre, pour se débarrasser de lui.

Les personnages devront reconstituer l'emploi du temps du prêtre afin de comprendre ce qui se passe, découvrir que la poudre provient d'un stock du palais, retrouver la lettre de menace et faire le tri dans toute cette affaire. Entre temps, Irna aura été écartée de la ville, et Rüdiger planifie un regrettable accident durant le voyage qui conduira sa fille jusqu'à son mari.

◆ Le nid de guêpe

Dans cette lutte, tout le monde doit utiliser les mêmes armes. Le Graf, pour tenter de retarder les actions du trio de lieutenants, engagera les personnages afin d'enquêter sur la mise à sac d'un entrepôt appartenant à Rüdiger Menschlich (est-ce un hasard, ou le Graf a-t-il deviné son rôle ?).

Tout les mettra sur la piste d'une brute épaisse, et plus particulièrement sur le lieutenant Armseelig. Pourtant, celui-ci n'y est pour rien : c'est un chevalier-panthère du même acabit qui a été mandaté par le Graf pour jouer ce rôle. Il espère mettre en difficulté le lieutenant, qui de par son intelligence limitée est déjà le maillon faible du trio dangereux.

Dans le pire des cas, les personnages risquent d'avoir à faire au lieutenant Kleinauge, qui dépêchera peut-être son collègue Witzgesicht. Pourtant, rapidement, des informations indiqueront que les lieutenants n'y sont pour rien. Pourquoi alors tout faire pour cacher l'incident ?

Et que risque-t-il de se passer si les personnages lâchent le nom de leur commanditaire ? Quelle sera la réaction de Menschlich, qui s'enfoncera dans la paranoïa et finira par commettre une quelconque erreur ? Sans parler du chevalier-panthère, qui s'il est découvert risque de mettre le Graf dans l'embarras, à moins qu'il ne soit écarté à temps ?

Ce scénario complot peut quasiment emprunter n'importe quelle voie, mais aucune ne sera réellement en faveur des personnages.

Au voleur !

Une rédaction pour « Le petit Nicolas RPG » par Mario Heimbürger

« Moi, je me souviens : c'était un jeudi. Parce que c'est toujours le jeudi que la maîtresse nous fait un cours d'éducation civique. Je sais pas exactement ce que c'est. Je crois que c'est le but de le deviner. Mais c'est quand même toujours très sérieux. Presque autant que le calcul. Pendant ce cours, la maîtresse parle parfois comme papa. C'est drôle... »

NDA : le petit Nicolas RPG est un jeu de rôle amateur disponible sur internet à l'adresse suivante : <http://www-2.cs.cmu.edu/~celine/ptinico/>. Écrit par Emlyn, aidé par une partie de l'équipe du forum Panda, ce jeu vous propose d'incarner des enfants de 7 à 9 ans dans leurs aventures quotidiennes, à l'école ou ailleurs. Bien qu'il ne se prenne pas au sérieux, ce jeu cache peut-être bien plus qu'il n'y paraît, par son potentiel d'innocence et de nostalgie...

« Ce jour-là, elle nous a parlé de la police. Comme quoi ils étaient là pour nous protéger et pour attraper les méchants. Alors tout le monde a été bien sage.

Et puis, elle a fait un grand sourire qui nous a tous rassurés. Mais juste après, elle a dit « j'ai un invité surprise pour vous, quelqu'un qui va vous expliquer tout ça mieux que moi ». Nous, on voulait pas la croire. Mais elle a ouvert la porte, et un monsieur est entré.

C'était un drôle de monsieur, tout petit et gros. Il avait de très grosses et longues moustaches, et on croyait qu'il avait des poils tout autour de

la bouche, sauf en bas. Il nous a tous regardé avec un drôle d'air et des yeux qui faisaient peur.

La maîtresse nous a dit qui c'était : M. l'inspecteur Eustache... »

LA VISITE DE L'INSPECTEUR

Evidemment, les élèves ne connaissent pas d'autre inspecteur que le méchant monsieur qui semble faire peur à la maîtresse à chaque fois qu'il vient. Ce sera donc l'occasion d'un échange entre les élèves et ce policier. Les élèves seront d'abord interrogés sur ce que la police représente pour eux. L'inspecteur Eustache réagira toujours avec beaucoup d'humour (mais son rire d'ogre sonnera toujours un peu faux). Il est très probable que des commentaires pas très élogieux pour la police fusent, et l'inspecteur défendra ses services du mieux qu'il peut. Cela dit, ça ne suffira peut-être pas.

Si les joueurs ne font pas de commentaires, alors ce seront les autres élèves qui les feront.

Bénédicte : les policiers, c'est des messieurs qui se promènent toute la journée.

Gontrand : c'est comme des musiciens, ils se promènent, et parfois ils sifflent. Et parfois, y'a des messieurs qui leur donnent des sous.

Anatole : à la télé, les policiers, ils tapent sur tout le monde. Même sur les gentils, y dit, le monsieur qui parle au journal.

Bref, l'inspecteur en a pour ses frais. Et c'est avec



© Elisabeth Thiery



beaucoup de soulagement qu'il accueille la cloche de la récré.

PENDANT LA RECRE

Toutes ces questions vont certainement donner des idées aux copains. Peut-être improviseront-ils une séance de jeux de rô... pardon, de « policiers et voleurs », et de nombreuses questions surgiront : qui fait le gentil qui se fait taper dessus par les policiers ?

Mais un élève en particulier ne participera pas aux jeux : Anatole. Car Anatole est rentré dans l'école à la barbe des surveillants, et est placé à l'entrée de la salle de classe, où il espionne la maîtresse et le drôle d'inspecteur.

Maîtresse : Je suis désolée, ce ne sont que des enfants...

Eustache : je sais, ne vous inquiétez pas. J'ai l'habitude. Mais j'ai aussi une idée pour qu'ils voient à quoi sert la police.

Maîtresse : Ah ? Et comment comptez vous faire ?

Eustache : Ecoutez moi bien...

Et Eustache explique alors son plan, tandis que la récré se termine, trop tôt, comme toujours.

LE VOL

Rangés deux par deux, les élèves sont cherchés par la maîtresse, qui était visiblement en grande discussion avec le directeur. Celui-ci a l'air heureux, et c'est jamais un bon signe...

Rentrés en classe, le menteur¹ fera remarquer à un des copains qu'il n'arrive plus à retrouver son taille-crayon jaune fluo avec un dessin de Goldorak dessus. Pourtant, il l'avait posé sur son pupitre, comme toujours. En plus, Anatole regarde souvent dans sa direction avec un air rigolard.

Anatole, c'est le non-copain le plus ennuyant de la classe : c'est un gros qui fait toujours exprès d'embêter les autres, juste pour rire. Il pousse les copains dans la boue, pince les fesses des filles (!) et n'arrête pas de dire que ce que disent les copains n'est pas vrai.

La maîtresse dit alors : prenez votre taille-crayon et préparez vos crayons ; nous allons faire du calcul...

Là, normalement, le copain devrait dire qu'on lui a volé son taille-crayon... Sinon, la maîtresse lui demandera où se trouve son matériel, et menace de le punir s'il l'a oublié chez lui... Si ça ne suffit toujours pas, c'est la maîtresse elle-même qui suggèrera qu'il y a eu vol.

CONSEQUENCES

Immédiatement, la maîtresse va voir le directeur. Elle demande à un autre copain de surveiller la classe pendant ce temps.

Après un temps qui semblera très long (peut-être que des bagarres auront éclaté), la maîtresse revient avec M. le Directeur, et remet de l'ordre.

Immédiatement après, c'est l'inquisition. Le directeur se lance dans une longue discussion sur la morale, le sens des responsabilités, la place de chacun dans une société structurée, la liberté individuelle qui s'arrête à 5 centimètres de la porte de la maison du voisin et plein de trucs que personne ne comprend. Malgré cela, le ton est inquiétant, et personne n'en mène large. Sauf Anatole, qui sourit bêtement, et personne ne sait pourquoi.

En tout cas, M. le Directeur demande que le coupable se dénonce, et comme personne ne se dénonce, il se déclare très déçu, dit qu'il va appeler la police et envoie tout le monde dehors bien avant l'heure de midi. C'est dire que c'est grave...

LA CANTINE

Commence alors la pause de midi et les règlements de compte (si certains ont dénoncé d'autres élèves, par exemple). Ceux qui mangent à la cantine risquent de subir une ambiance très lourde et pas du tout joyeuse comme d'habitude. Même le jeu de l'âge au fond du verre d'eau² n'amuse plus personne. En plus, c'est pas bon.

¹ C'est ainsi qu'on appelle le meneur à Petit Nicolas RPG

² Vous avez jamais été à la cantine ? Il y a toujours un numéro au fond du verre. Chacun a son idée sur sa signification, et ce mystère a fasciné des générations d'élèves et continue encore aujourd'hui...



Pour les autres, ce sont les explications avec les parents (qui, unanimement, prendront la chose avec philosophie, à grands coups de « voler c'est pas bien » ou « il est bien ce directeur »). Personne ne s'inquiètera pour un taille-crayon... Ah, ces parents, ils ne comprennent jamais rien !

Et c'est déjà le retour pour les deux heures de l'après-midi. Personne n'a vraiment envie d'y aller, surtout qu'il fait très beau, et que quelqu'un a déposé des tas de cartons sur le terrain vague. De quoi faire des chouettes cabanes !

En rentrant en classe, les choses se précisent : M. Eustache est déjà là, avec la maîtresse et le directeur. Tous ont l'air content, mais dès que les élèves rentrent, ils font mine d'être très sérieux.

INTERROGATOIRE

Pendant les deux heures qui suivent, ce sera très pénible. L'inspecteur fait une démonstration de ce qu'est le travail de police : il réfute les délations, il interroge les élèves, il leur fait peur, il explique ce que c'est que la prison, etc.

Chaque copain est interrogé séparément. Mais c'est beaucoup moins méchant chez les filles, c'est vraiment pas juste ! Anatole répond en souriant. Il est vraiment pas clair, cet Anatole. Et si jamais Anatole a été rossé pendant la pause de midi, l'inspecteur sera encore plus méchant avec ceux qui l'ont tapé. Et il expliquera que faire mal à quelqu'un, c'est encore pire que de voler.

Quoi qu'il en soit, au bout d'un moment, tout le monde aura remarqué l'absence de Eyüp. Eyüp, que tout le monde aime

bien parce que son nom est rigolo, est un jeune turc qui a déjà redoublé, parce qu'il ne parle pas très bien le français. Il était là ce matin, mais sa place est libre maintenant. Lorsque la maîtresse le remarque, elle s'en étonne à haute voix, et demande à tout le monde si quelqu'un sait ce qui lui est arrivé. À ce moment, Anatole, fidèle à ses habitudes, dit que c'est sûrement lui qui a volé le taille-crayon que tout le monde cherche.

Cela jette évidemment un froid, et divise bientôt la classe. Même l'inspecteur semble gêné. Finalement, il s'approche du copain à qui il manque le taille-crayon, et se penche par-dessus son cartable. Il en sort miraculeusement le taille-crayon manquant, devant le regard ébahi des élèves, et incrédule du copain qui avait vérifié plusieurs fois...

« Vous voyez, parfois, c'est beaucoup plus compliqué que ça, le travail de policier. Entre ceux qui racontent des mensonges (regard appuyé vers Anatole), ceux qui confondent vol et égarement (passage de la main dans les cheveux du copain concerné, mais sans le regarder) et les choses imprévues qui compliquent la tâche (regard triste vers le pupitre vide d'Eyüp), le métier de policier, c'est toujours d'essayer de trouver la vérité. ».



© Elisabeth Thiery

Après cette tirade, la maîtresse atténue l'impact des paroles en déclarant que « tout est bien qui finit bien », et l'école se termine sur cette note.

EPILOGUE

Enfin, le terrain vague appelle les copains qui vont pouvoir s'y amuser. Tous les événements de la journée laisseront des impressions différentes (entre l'impression de se faire avoir, et l'impression d'avoir assisté à une grande

enquête de police)...

C'est alors, qu'au milieu des cartons, les copains repèrent Eyüp, qui visiblement se cache. Si on lui demande pourquoi il n'était pas là, il avouera (avec son accent si amusant) qu'il a eu peur. Son papa lui a toujours dit que dès qu'il y avait un vol, la police accusait toujours les Turcs. Alors il a préféré ne pas venir.

Laissez les copains reconforter Eyüp, en lui racontant comment s'est passée l'après-midi... Et si vous voulez terminer sur une note plus jubilatoire, faites donc passer ce bon vieil Anatole à travers le terrain vague. Je suis sûr que les copains ont plein de trucs à lui expliquer, avec l'aide du petit turc. Peut-être que le gros menteur comprendra ce que veut dire l'expression « se faire faire une tête de Turc »...



© Ghislain Thiery

LES NON-COPAINS

◆ Anatole

Un gros gamin qui porte toujours des chemises à carreaux. Son papa est fonctionnaire, et donc forcément quelqu'un d'important, puisqu'il est presque au même niveau que la maîtresse ! Il est insupportable, fait tout pour embêter les autres, et n'a pas de copains. Mais il s'en moque, parce que son seul plaisir, c'est d'énerver les autres. C'est bête : il est aussi assez fort en bagarre...

ECOLE : 9

COUR DE RECRE : 10

BANDE DE COPAINS : 7

GRANDES PERSONNES : 9

◆ Eyüp

Il parle pas très bien français, mais c'est aussi pour ça que les élèves aiment bien Eyüp. Il est fort comme un turc, mais n'a pas beaucoup de courage. En fait, il passe très rapidement de l'état de super-copain à l'état de « je me sens pas à ma place » et est très discret en cours. Ses notes sont pas très bonnes, mais il a la chance de passer parfois une heure de plus tout seul avec la maîtresse. Rien que pour ça, il est beaucoup apprécié.

ECOLE : 6

COUR DE RECRE : 11

BANDE DE COPAINS : 10

GRANDES PERSONNES : 10

◆ M. Eustache

L'inspecteur Eustache aime bien son métier. Dans le quartier dont il s'occupe, il ne se passe pas grand chose, alors il a beaucoup de temps pour discuter avec les commerçants, pour traîner au café où il ne boit que de l'eau et à participer à des cours d'instruction civique. Il aime rouler des yeux et est très fier de sa grande moustache.

AUTORITE : 13

COMPREHENSION : 13

RESISTANCE NERVEUSE : 10

La Poudrière

Un scénario Métabarons par Mario Heimburger et Stéphane Wenger

Ce scénario très diplomatique est pour ainsi dire une mission impossible : tout s'opposera à la réussite des personnages, et pour tout dire, même leur employeur ne croira pas en une réussite. Inspiré du conflit israélo-palestinien, ce scénario est donc à réserver à des joueurs expérimentés et posés.

SYNOPSIS

Sur la planète Turos, deux peuples se livrent une guerre des nerfs pour l'occupation du territoire. L'équilibre des forces est très fragile, et des extrémistes du camp le plus faible pensent qu'ils ont tout à gagner à déclencher une guerre totale. Ils vont œuvrer par le terrorisme pour forcer le camp adverse à utiliser une arme meurtrière, et plonger tout le quadrant dans la guerre. Leur plan : s'attaquer aux familles des plus grands généraux afin de provoquer une réaction de haine de l'armée.

Lorsqu'ils arrivent sur la planète, en tant qu'observateurs neutres nommés (indirectement) par l'Emperatriz, les personnages ignorent tout de ce qui se prépare. Ils vont être plongés dans une planète hostile et politiquement instable, où tout le monde se méfie d'eux. Pourtant, ils seront peut-être les seuls à être suffisamment détachés pour pouvoir empêcher la guerre, même s'ils ne peuvent s'attendre à aucun remerciement pour cela...

INTRODUCTION

"Messieurs, nous avons été piégés".

C'est sur ces mots que les personnages sont reçus par le baron Brokenshire. Ce dernier appuie ces paroles par un air soucieux : ses sourcils gris se touchent presque, sa chevelure cendrée est en batailles et sa mise est quelque peu négligée.

"Prenez place", fait-il en indiquant quelques fauteuils en plastique transparent qui viennent de sortir du sol. Un appui sur un bouton obscurcit légèrement les parois de cristal et un pan se transforme en écran de projection. Rapidement, une planète se matérialise à sa surface : couleurs dominantes ocre et bleu foncé, nuages rares, calottes glaciaires peu importantes.

"L'Emperatriz m'a confié une mission, en espérant que je vais échouer. Et à vrai dire, cette issue est plus que probable. La planète Turos que vous voyez ici est en proie depuis longtemps à une guerre larvée. Il est complexe de préciser l'origine de cette guerre, les deux peuples qui occupent la planète ayant chacun leur rôle dans le conflit, mais l'Emperatriz souhaite que je m'occupe d'une mission de diplomatie afin de rétablir la paix.



© Elisabeth Thiery

Le quadrant où se situe Turos est en effet une véritable poudrière, et la situation ne s'est pas améliorée depuis des décennies. Inutile de chercher très loin la raison d'une telle mission : mes positions plus qu'humanistes, ma réputation grandissante et l'animosité de tous les autres maganats (sans parler de la Sainte Eglise Technologique qui n'a quasiment pas droit de cité sur ma planète) ont dû parvenir jusqu'en haut lieu. C'est une bonne occasion de m'affaiblir, et le pire qui puisse arriver serait que la mission réussisse.

Je souhaite que vous preniez en charge cette demande. Vous serez mon groupe d'intercesseurs diplomatiques. Si vous réussissez, je vous couvre d'or. Si vous échouez, vous serez largement indemnisés. Acceptez-vous ?"

Inutile de dire que si les joueurs refusent, il n'y a pas de scénario et vous pouvez vous faire une soirée DVD.



Remarquez, vu la mission, personne ne pourrait les blâmer, même pas Brokenshire. S'ils acceptent cette mission impossible, Brokenshire mettra à disposition un vaisseau pour le transport, ainsi qu'un dossier résumant les problèmes de la planète Turos.

TUROS

Turos est une planète qui ne brille pas particulièrement par sa richesse, bien qu'elle recèle un fort gisement de platine, encore exploité de nos jours. C'est surtout sa position centrale dans un amas de systèmes proches qui donne la mesure de son importance. Jadis lieu de passage important et place-forte stratégique, Turos est aujourd'hui soigneusement évitée par les voyageurs.

Voilà plus d'un siècle, profitant d'une désorganisation dans la structure politique des Turosiens (premiers colons), le gouvernement de Jura, une planète voisine, décida de s'installer sur Turos. Ces Juraniens disposaient alors d'une coalition forte, d'une puissance de guerre qui ne s'était pas érodée dans des conflits internes, et une richesse provenant d'un commerce fleurissant. Dès ce moment, la situation n'a cessé de s'aggraver entre les deux peuples, qui cohabitent tant bien que mal, malgré la violence de plus en plus présente.

Après leur période noire, où des conflits internes prenaient le pas sur la défense collective, les Turosiens ont fini par se choisir un chef, en la personne de Sarmon Winkler. Sarmon s'était illustré jadis par sa capacité à raisonner les différents partis et à les unir à force de discours bien sentis. Son autorité est pour le moment encore très importante dans les territoires contrôlés par les Turosiens (soit environ 15% de la planète), mais déjà les premières voix contradictoires parlent d'échec et de défaite de ce système.

Les Turosiens ne disposent pas d'armée organisée : seuls quelques centaines de miliciens sont en état de se battre, et leur équipement est assez pitoyable. Leur puissance financière s'est aussi largement affaiblie, et leurs seules sources de revenus sont les dons des planètes partisans.

Car après les conflits internes, la plupart des planètes colonisées par les ancêtres des Turosiens se sont rendus compte du danger qu'il y a à accepter la situation sur Turos. Ce serait en effet une invitation à se laisser envahir. Le soutien des planètes Turosiennes est donc discret mais efficace.

De manière générale, les Turosiens n'ont qu'un objectif : récupérer (au moins en partie) leur suprématie. Cela passe par différentes tactiques :

- s'intégrer dans la société juravienne pour gagner selon leur système,

- marquer une hostilité de principe dans tous les contacts,
- lutter politiquement pour obtenir une revalorisation de la surface et des richesses contrôlées,
- ou pour les plus extrémistes, lutter par tous les moyens pour chasser les Juraviens.

Les Juraviens, grands vainqueurs de la planète, auraient sans doute réfléchi à deux fois s'ils avaient su dans quelle situation ils allaient se retrouver. En effet, ils sont maintenant les cibles de nombreuses attaques, pas seulement à cause des Turosiens.

Le gouvernement Juravien est en effet obligé de composer avec l'image d'opresseur que les partisans des Turosiens contribuent à donner. Ils ne peuvent compter que sur l'appui de leurs planètes mères et doivent constamment lutter contre les images négatives que les médias leur attribuent.

Dès lors, ils sont parfaitement coincés entre leur peuple devant lequel ils ne peuvent pas faiblir, et les observateurs extérieurs qui les empêchent de se lancer dans une guerre totale.

Il est relativement difficile de définir les zones occupées par les deux peuples. Les Turosiens sont largement minoritaires, et regroupés dans une zone qui fait à peine quelques milliers de kilomètres carrés de l'hémisphère nord. L'ensemble est toutefois sous gestion Juravienne, et la zone en question, qui comprend notamment la ville de Turanis, et entièrement entourée de territoires fortement contrôlés par les Juraviens.

Il est à noter que l'unique astroport de la région est également situé à Turanis, et que ce dernier est géré entièrement par le gouvernement planétaire. Dès lors, tout commerce est entièrement sous la coupe du peuple dominant.

Un lieu particulièrement important de la ville est la place de la Victoire. C'est sur cette place qu'eut lieu la seule bataille symbolique de l'invasion des Juraviens : une impressionnante et écrasante démonstration de force qui tua en quelques minutes seulement une part importante des troupes de résistants stationnées dans la ville. Au milieu de cette place fut érigé un monument représentant symboliquement la progression de la planète vers la puissance. Depuis son érection, de nombreuses interprétations ont été faites sur la signification réelle du monument.

L'armée Juravienne est quasiment positionnée en permanence autour de cette place, tant elle est devenue la cible de toutes les haines Turosiennes. Dans les premiers temps de l'occupation, en effet, de nombreux attentats meurtriers ont eu lieu à cet endroit. Pourtant, tout a été fait pour rendre la place agréable et touristique, et de nombreux commerces en ornent les contours. Le fait que la plupart des



exploitants de ces commerces (de souvenirs ou de produits de luxe) soient d'origine juravienne n'améliore pas la situation.

Dans la ville et ailleurs, la sécurité est assurée pour moitié par des forces de l'armée juravienne, et pour autre moitié par des espèces de robots androïdes servant à la fois de guides, de protecteurs et de chasseurs, en fonction de la situation. Malheureusement, leurs sens de l'initiative (volontairement réduit par les concepteurs) fait qu'ils n'arriveront probablement jamais à la hauteur de véritables humains. Ils font donc des cibles faciles pour les extrémistes.

ARRIVEE SUR TUROS

C'est donc certainement le cœur lourd que les personnages vont arriver sur la planète. Ils sont officiellement mandatés par l'Empire, sur conseil de Brokenshire. De ce fait, ils ont un statut très particulier, et sont accueillis en grande pompe par les Juraviens.

◆ L'attitude des Juraviens

Les personnages vont rapidement se rendre compte de l'état des lieux : dans un premier temps, ils sont accueillis chaleureusement par Jurda Villom, le responsable du gouvernement Juravien. Les PJs sont certainement peu habitués à une réception de cette qualité, mais ils se rendront rapidement compte que beaucoup de choses clochent.

Tout d'abord, l'accueil est beaucoup trop ostensible : toute la presse locale est conviée, et les chaînes mondiales retransmettent toute la cérémonie. Les émissaires sont traités avec respect, et on leur accorde bientôt de nombreux avantages : une limousine mise à disposition, un garde du corps androïde, des appartements luxueux... En fait, tout est fait pour les endormir, et les manipuler à leur insu en faveur des Juraviens : ceux-ci savent que leurs adversaires ne peuvent pas proposer autant de qualité d'accueil.

A plusieurs reprises, lors des discours, de petites piques sont lancées, sur la « certitude qu'ont les Juraviens du bien-fondé de l'enquête, et l'issue très favorable que les conclusions des émissaires ne manqueront pas d'apporter ». En privé, Jurda précisera ces éléments, tentant d'influencer l'attitude des personnages dès leur arrivée.

Si ceux-ci font mine de ne pas réagir à ses remarques, son attitude se modifiera assez rapidement, pour devenir d'abord méfiante, puis franchement hostile. A partir de ce moment, les émissaires auront tout compris : ceux qui ne sont pas avec les Juraviens sont considérés comme étant contre eux.

◆ Promenade en ville

Puis viendra sans doute le premier contact des joueurs avec la ville. Leur liberté de mouvement est toute relative : ils peuvent se promener partout à Turanis, à condition qu'ils acceptent la présence d'au moins un garde du corps androïde. Ce dernier, appelé Mila, représente une femme dans un style très mécanique. Elle parle avec une voix féminine très douce, comme le ferait un terminal d'ordinateur : avec politesse et déférence. Aucune arme n'est visible, mais qu'on ne s'y trompe pas : ses cuisses sont en fait des compartiments amovibles qui contiennent deux armes à feu à la puissance redoutable, et un ordinateur de visée rend ses tirs particulièrement précis.

Evidemment, l'androïde est également un système de surveillance destiné à repérer les personnages dans l'espace et à les espionner. Tenter de semer le garde du corps est presque impossible, et toujours très mal vu. Mais il est possible de le distraire sur de petites durées.

La visite de la ville révèle une population particulièrement pauvre : les Turosiens sont visiblement opprimés, gardés sous contrôle permanent de l'armée Juravienne, présente à tous les coins de rue pour demander des papiers et des autorisations que beaucoup n'ont pas. Les interpellations sont nombreuses, et se font visiblement à la tête du client. Mila fera tout pour détourner l'attention des personnages lors d'une arrestation particulièrement injuste.

Les personnages peuvent également remarquer qu'ils sont suivis par d'autres individus. Des journalistes, tout d'abord, mais également d'autres personnes, plus discrètes. Ces dernières changent régulièrement, et Mila les a remarqué également. Là aussi, l'attention des émissaires est rapidement détournée vers les « charmes » de la ville : son petit commerce, son artisanat et son architecture très particulière (même si ces derniers points laisseront les personnages assez dubitatifs).

Enfin, la visite s'achève en fin de journée par une visite sur la place de la Victoire. Celle-ci est dégagée et le soleil qui rase la ville lance une ombre accusatrice depuis le monument central. Mila, en guide attentionné, décrit avec moult détails les épisodes de la victoire des Juraviens, lorsque soudainement, une bombe explose.

◆ L'attentat

C'est l'occasion ou jamais pour les personnages d'agir, tandis que Mila est légèrement prise au dépourvu (en fait, elle appelle directement avec un communicateur interne des renforts de l'armée).

La bombe a explosé dans un petit restaurant de fast-food sur le bord de la place. Une épaisse fumée sort du lieu, tandis que la population encore valide s'éloigne en toussant. Les personnages ont l'occasion d'arriver sur les lieux avant les soldats (toujours prudents en cas d'attentat) lorsqu'un autre individu

s'approche du restaurant comme en transe. Alors qu'il est pris dans la masse des fuyards, il lance un dernier cri de victoire tout en appuyant sur un bouton d'une télécommande qu'il tient en main. Les émissaires sont impuissants : l'individu explose dans une gerbe de sang, soufflant quelques femmes encore valides.

Malgré cette double explosion, quelques victimes parviennent encore à s'extirper de la poussière. Parmi elles, une jeune femme (d'environ 17-18 ans), le visage couvert de sang, qui boîte en toussant.

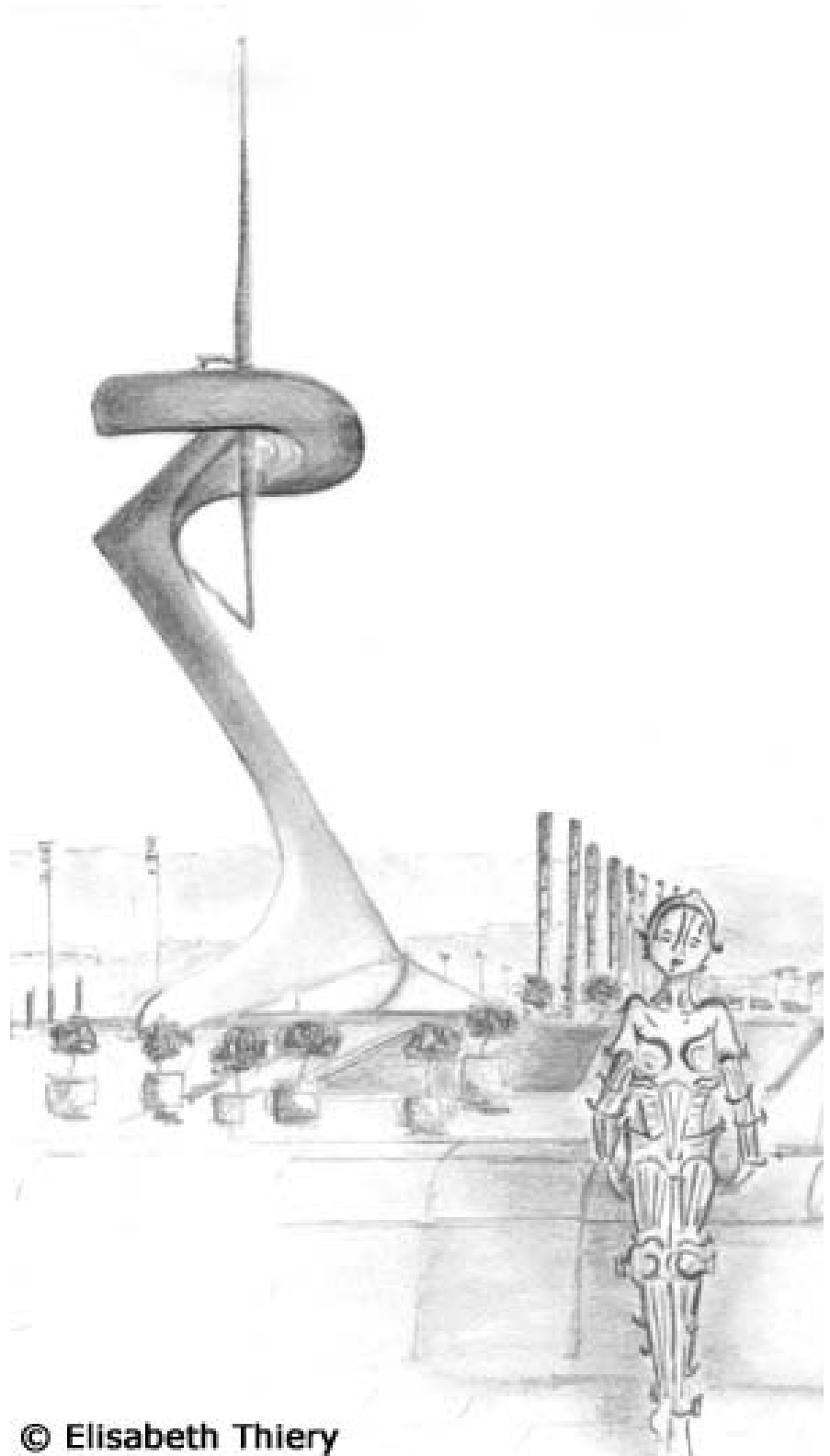
Des personnages attentifs verront alors un bien étrange détail : un point rouge (type laser) qui lui caresse la joue avant de se fixer sur le front. Au moment même où les personnages comprennent, la jeune fille est assassinée : une balle vient la cueillir sans lui laisser la moindre chance. L'assassin restera introuvable.

Les personnages ont la possibilité d'assister aux séquelles de l'attentat : les secours qui arrivent, l'armée qui boucle la place. L'heure est au bilan. Peut-être parviendront-ils à apprendre le nom de la dernière victime ? Il s'agit de Kali Mordinger... les regards gênés des enquêteurs de l'armée montreront bien que la victime est quelqu'un d'important : la fille unique du général Mordinger, un des quatre dirigeants de l'armée juravienne...

LE CAMP D'EN FACE, RENCONTRE AVEC WINKLER

Les événements récents obligent les PJs à rencontrer rapidement le chef des Turosiens, Sarmon Winkler. Sarmon Winkler est un homme âgé d'une soixantaine d'années. Grand, élancé, la barbe grise, il habite dans les territoires occupés où il cherche désespérément une issue au problème. Au fur et à mesure des échecs des négociations, il s'est retrouvé coincé entre des extrémistes de plus en plus nombreux et appréciés des jeunes et l'impossibilité de se lancer dans une guerre perdue d'avance. Limité dans ses déplacements, il se sait surveillé de très près par les services secrets juraviens. Il fait office de leader mais ne pourra jamais imposer à son peuple une solution de paix. Pour rencontrer Winkler, les PJs ont plusieurs possibilités:

- se rendre dans les territoires occupés et questionner la population. Dès leur arrivée dans les territoires occupés, ils seront surveillé par un personnage très discret (jet très difficile en perception). A force de questionner les passants et les habitants, ce dernier les accostera. Après discussion, il leur fera rencontrer Winkler.



© Elisabeth Thiery



- interroger les services secrets juraviens qui surveillent constamment ses faits et gestes.

La rencontre a lieu dans l'arrière salle d'un bar le "Nibar-bar" (!!!). Ce bar est fréquenté par la couche populaire (révolutionnaire et marginale) la plus défavorisée des territoires occupés. Ici, Turosiens et Juraviens viennent chercher à noyer leurs problèmes dans le ouiski et les drogues comme la SPV et la Dark Cocalfol. Le Nibar-bar est également un lieu de débauche sexuelle. Bref, c'est un endroit glauque et malsain à ne pas trop fréquenter (les règlements de compte y sont réguliers). Le barman conduit les PJs dans l'arrière-salle. C'est une petite salle, disposée derrière un épais rideau. Il n'y a pas une seule fenêtre et l'unique source lumineuse est une petite lampe diffusant une lumière vert pâle. Au fond de la pièce, deux personnes sont assises sur un canapé, un verre de ouiski à la main. A l'arrivée des PJs, l'une des personnes se lève et vient à leur rencontre. Discrètement, le barman s'éclipse. La rencontre avec Winkler est tendue mais courtoise. C'est un homme calme et posé. Il regrette et condamne vivement les dernières actions violentes. La discussion se passe calmement autour d'un verre de ouisky, de très bonne qualité par ailleurs. Il semble intrigué par le récent attentat. Selon lui, il serait l'œuvre d'un groupe armé juravien dans le but de déclencher une véritable guerre dans laquelle les Turosiens n'auraient aucune chance. De plus, aux yeux des médias et du monde, ces attentats d'une cruauté et lâcheté inégalée, donneraient un autre sens à cette guerre, une guerre justifiée ! Ces révélations faites, la rencontre s'achève et la seconde personne, restée jusque là muette, vous priera de quitter les lieux.

RE-ATTENTAT

De retour dans leurs appartements, les PJs apprennent par la holo-tv qu'un deuxième attentat vient d'être commis dans un lieu particulièrement important de la ville de Turanis : la place de la victoire. D'après les premiers éléments de l'enquête, un véhicule piégé se serait arrêté devant un commerce de produits de luxe juste avant de se faire exploser. L'explosion a été si violente que le commerce a été littéralement soufflé. Il ne reste qu'un important amas de béton. D'après les premiers secours arrivés sur place, il n'y a que peu de chance de retrouver une personne vivante. A l'heure actuelle, les secours ont sorti 3 corps sans vie dont Roda Neubaum, la femme d'un des 4 grands généraux de l'armée juravienne ! La journaliste conclut son intervention holo-télévisée en soulignant que le conflit juravien-turosien n'est pas près de s'arrêter et vient d'entrer dans une nouvelle phase, une phase de violence gratuite et sournoise.

Ce deuxième attentat aura des conséquences sur la suite de l'aventure. En effet, les PJs sont mis sous surveillance discrète par les Juraviens. Ces derniers soupçonnent les PJs d'avoir un lien avec cette série

d'attentats. Dès lors, leurs moindres faits et gestes seront surveillés et analysés par plusieurs membres des services secrets juraviens.

LA RENCONTRE AVEC LE GENERAL INSA CEDRO

Suite à ce deuxième attentat et suite aux révélations de Winkler, les PJs voudront probablement rencontrer au moins un responsable de l'armée juravienne.

Grand et athlétique, Insa Cedro est ce que l'on appelle un « homme de terrain » ! Les nombreuses décorations et distinctions qui ornent son costume témoignent d'un passé militaire couronné de succès. Il semble agité et nerveux. Peu loquace, il ne révélera rien d'intéressant aux PJs. Les réponses qu'il fournit semblent trahir son état : il est apeuré et rempli de haine.

Durant la conversation, il ne manquera pas toutefois d'assurer encore une fois de la suprématie de son armée. Il indique même que le centre de commandement et de regroupement des forces armées, situé peu à l'écart de la ville, est prêt à intervenir à tout moment... et que « ce centre recèle des surprises que les Turosiens finiront bien par découvrir » (dit avec un air déterminé assez inquiétant).

L'ATTENTAT RATE

L'entretien avec le général Insa Cedro n'ayant pas apporté grand chose aux PJs, ces derniers ont l'opportunité (!) d'assister, en première loge, à une tentative d'attentat.

Dans les rues de Turanis, il règne une certaine agitation. L'ensemble de la population semble méfiante et vit dans la crainte d'un nouvel acte terroriste sanglant et meurtrier.

Dans une rue commerçante, les PJs croisent une troupe armée, d'une dizaine de gardes, qui est visiblement chargée d'assurer la protection de deux femmes. Ces deux femmes ne sont autres que la mère et la sœur du Général Insa Cedro ! Les PJs peuvent découvrir l'identité de ces femmes en écoutant leur conversation (« Tu sais, Insa est très préoccupé en ce moment et visiblement, le gouvernement vient de prendre une importante décision quant à l'évolution de la situation. Mais il n'a pas voulu m'en dire d'avantage, moi, sa mère ! »).

Alors que les PJs s'éloignent, un coup de feu raisonne dans la rue, très vite suivi par des cris, des affolements et des bousculades ! Le groupe vient visiblement de subir une attaque et la jeune femme s'écroule, le visage ensanglanté. L'alerte est immédiatement donnée et les multi-cogans des gardes quittent rapidement leurs étuis. L'ensemble des personnes présentes dans la rue tentent de s'échapper ou de trouver un lieu pour s'abriter.



Alors que la rue se vide, un commando armé de supra-pistols et cagoulé surgit des toits et ouvre le feu sur la troupe.

Les PJs sont à ce moment libre de leur choix : s'enfuir ou intervenir. S'ils décident d'intervenir, laissez-les sauver une des deux femmes.

La bataille est rude et de nombreuses personnes, de la troupe, du commando et de la population, s'écroulent sous la pluie de balles qui s'abat avec violence dans la rue depuis quelques minutes. Les vitrines explosent, les murs se criblent de balles...

Faites-en sorte que les PJs puissent également capturer, vivant, un des hommes du commando. Ce dernier, qui se révélera être un terroriste turosien, tentera de se faire passer pour un Juravien. Cette manœuvre aura pour effet de rendre Winkler suspect.

Quelques instants plus tard, le terroriste capturé par les PJs meurt de ses blessures et l'armée juravienne investit la rue. Le spectacle qui s'offre à elle est saisissant : ici et là, de nombreux corps gisent sur le sol, un véritable massacre vient d'avoir lieu.

Plusieurs militaires juraviens s'approchent des PJs, menottent ces derniers et les conduisent en cellule !

TOUT S'ENCHAÎNE

Alors que les PJs moisissent en prison sans la moindre explication sur ce qu'il leur est reproché, à l'extérieur tout s'enchaîne. En effet, les quatre généraux et leurs familles respectives ont disparu en laissant leurs maisons sous haute surveillance militaire. Peu après, le gouvernement juravien, sous la pression de groupements armés turosiens, perd le contrôle de l'armée. Bien entendu, le gouvernement essaye de tenir le plus longtemps possible secret cette information.

Soudain, alors que tout semblait perdu pour l'avenir des PJs, une lumière aveuglante pénètre dans l'obscur cellule. Sans la moindre explications, les PJs sont libérés. En fait, les Juraviens ont l'espoir, sans le dire, que les PJs ramènent le calme.

Dans les rues de Turanis, la tension est montée d'un cran.

L'armée évacue les ressortissants juraviens des territoires occupés et bouclent la zone. Peu à peu, Turanis se vide du peuple juravien !

Les PJs apprennent que les quatre généraux juraviens ont, subitement, disparu !

Cette disparition et cette évacuation rapide devraient mettre la puce à l'oreille des PJs. Il se trame quelque chose de terrible et le final est proche !

◆ L'Ultima Biocidex

Depuis plusieurs mois, de nombreux ingénieurs aidés des meilleurs mentrecks travaillent à la fabrication d'une arme de guerre révolutionnaire : l'Ultima Biocidex. Cette arme se présente sous la forme d'un

générateur d'ondes. Ces ondes attaquent les systèmes nerveux et vitaux entraînant une mort certaine et rapide. C'est une arme capable d'éradiquer toute forme de vie dans des secteurs entiers.

Les recherches touchent à leurs fins et l'ultime étape, après les essais en laboratoire, est l'essai « grandeur nature ». Les généraux de l'armée, faisant sécession, ont pris la décision de résoudre définitivement le « problème turosien » en utilisant cette arme.

◆ Le centre de commandement

Le centre de commandement, où se déroulent les recherches sur l'Ultima Biocidex, se trouve en périphérie de la ville de Turanis. Le complexe militaire est sous très haute surveillance de l'armée. Les PJs tenteront probablement d'y pénétrer. Quelque soit leur méthode d'infiltration, ils seront rapidement repérés par les gardes et arrêtés.

Veillez toutefois à laisser quelque espoir aux personnages : faites-leur croire que l'infiltration est possible. Evidemment, ils ne pourront compter que sur eux-même.

Nous n'avons pas souhaité inclure les caractéristiques exactes du centre militaire, mais il est évidemment surprotégé et les effectifs disponibles se chiffrent en millier. Seule la discrétion a quelques chances, mais entre les caméras visibles et celles bien dissimulées, il est probable que l'état major suive à chaque instant l'évolution de l'infiltration et soit en mesure de préparer une petite embuscade dans un endroit stratégique.

Suite à leur arrestation et un petit tour en cellule, ils sont amenés devant les généraux.

◆ Les négociations

En tant qu'émissaires diplomatiques nommés indirectement par l'Emperatriz, les PJs devront négocier ferme et avancer les meilleurs arguments pour aboutir à une solution de paix.

Les résultats des négociations sont laissés à l'appréciation du MJ. Plusieurs issues sont possibles :

- les PJs sont extrêmement convaincants (!) et les généraux renoncent au génocide,
- les PJs proposent un marché : en échange de l'arrêt du plan Utlima Biocidex, les généraux veulent la tête de Winkler et de quelques autres dirigeants turosiens. Dans ce cas, la situation se calme provisoirement mais le nouveau chef des Turosiens risque d'être bien plus extrémiste !,
- les PJs font appel à l'Endogarde (avec de bons arguments) et la planète est placée sous l'occupation impériale (c'est une bonne solution temporaire mais les tensions dans le coin vont devenir importantes, personne n'aimant voir l'Emperatriz s'immiscer dans les affaires locales),



- les PJs arrivent à faire s'asseoir les dirigeants des deux peuples autour d'une même table afin de négocier ensemble. Dans ce cas, le role playing du MJ est extrêmement important puisqu'il joue à la fois les dirigeants turosiens et les dirigeants juraviens. A lui d'imaginer le résultat des négociations.

CONCLUSION

Malgré tout cela, il est cependant fort peu probable que la situation s'améliore réellement. Le but de ce scénario est de montrer que certains conflits ne se règlent pas si facilement et que les passions humaines, aussi extrêmes soient-elles, sont toujours plus fortes que la raison. Bref, au mieux, les joueurs quittent la planète sur un statut quo. Au pire, c'est la guerre.

ANNEXES

◆ Considérations sociales

Durant le scénario, il sera très important de faire ressentir l'immense gouffre qui sépare la société juravienne de la société turosienne. Imaginez (pour simplifier grandement) un comportement colonialiste, comme la France en Afrique noire ou les Britanniques en Egypte. Vous aurez une bonne idée du comportement de la haute-société juravienne.

Ce comportement s'érode lorsqu'on se dirige vers les couches plus basses : les travailleurs juraviens respectent plutôt leur homologues turosiens, et n'ont rien à leur reprocher. Toutefois, la diffusion constante d'avertissements par tous les médias possible leur donne une méfiance dont ils ont du mal à se départir.

Parlons enfin d'une troisième classe sociale : les intellectuels. Ils sont peu nombreux, et luttent à chaque fois qu'ils le peuvent pour rétablir l'égalité évidente des deux peuples. Le monde de Métabarons n'est de loin pas un monde démocratique, et il arrive fréquemment que des sanctions soient appliquées à leur encontre. De plus, la mainmise du pouvoir sur les médias ne leur laisse que peu de liberté d'expression.

Du côté des Turosiens, on retrouve le même type de découpage, intellectuels en moins. En fait, la plus grande partie de la population souhaiterait que les luttes de pouvoir s'arrêtent, ne serait-ce que pour enfin pouvoir retrouver un emploi et une vie normale, même s'ils sont frappés d'ostracisme durant tout le reste de leur existence.

Les extrémistes et les autonomistes (qu'il ne faut pas toujours mélanger), au contraire, souhaitent la souveraineté de leur peuple. Les premiers comptent sur les armes pour y parvenir, et sur la destruction des Juraviens. En fait, leur secret espoir est d'inverser la tendance, et de prendre le contrôle total sur la planète, quitte à commettre les mêmes erreurs que leurs adversaires. Les autonomistes, par contre, sont théoriquement prêts à partager Turos avec leurs "ennemis". Ils souhaitent sincèrement la paix, mais les facteurs et paramètres de cette paix restent à

déterminer. Le problème du partage des richesses en est un des plus délicats.

◆ Questions concrètes

Voyons maintenant quelques questions qui risquent de se poser durant le scénario :

1. Comment reconnaître un Turosien d'un Juravien ? Physiquement, rien ne permet de les distinguer. Les deux parlaient à l'origine deux langues distinctes, mais seul un accent résiduel permet, dans le meilleur des cas, de repérer la différence, aujourd'hui. Normalement, chaque Juravien dispose d'une carte d'identité qui le définit comme tel. Les Turosiens se voient attribuer des permis de travail et des droits de passage pour leur vie quotidienne. Rien n'empêche donc un Turosien de tenter de se faire passer pour un Juravien, mais l'armée et les services secrets veillent et tiennent des fiches à jour. La sanction, dans ce cas, est fréquemment la mort.

2. Quels sont les droits des Turosiens ? Au sein de leur zone d'administration, leurs droits sont auto-gérés. Mais l'absence d'usines, le faible nombre de commerces et d'activités limite de beaucoup cette liberté. Pour tout le reste, ils sont soumis aux autorisations distribuées avec parcimonie par les autorités juraviennes. Généralement, le permis de travail donne droit à un emploi (sous payé) et au droit de se déplacer entre les territoires autonomes et le lieu de travail selon un tracé pré-déterminé. Tout écart peut être sanctionné, même si un détour par un commerce est souvent toléré.

3. Quelles sont les positions officielles des deux factions ? Du côté turosien, l'autorité est autonomiste modérée. Forcé de composer avec les deux factions majoritaires, Sarmon Winkler applique une politique dangereuse d'attentisme, qui fait le jeu des extrémistes.

Etonnamment, la société juravienne le rejoint sur ce point : même si la situation est et reste explosive,

personne n'a réellement intérêt à ce que la situation change. La politique consiste donc à diaboliser et amalgamer les extrémistes turosiens et la population pacifiste afin de maintenir le peuple dans un état de défiance.

◆ Géographie de Turos

Turos est une planète pauvre. Seul 20% de la surface est recouverte d'eau, et la planète est plutôt désertique et inhospitalière. Le vent fait partie intégrante du décor. Seule l'hémisphère nord est habitée et uniquement de manière sporadique. Quelques communautés agricoles se sont installées ici et là, mais la majeure partie de la population s'est regroupée au bord de la mer Hunia, dans la cité de Turanis.

Turanis compte plus de 20 millions d'habitants à 90% Juraviens. Les territoires autonomes sont situés à l'ouest de la ville, loin de la mer. C'est également à proximité de la cité que se trouve le seul astroport de la planète. A une centaine de mètres à peine de la côte, vers le centre de la cité, se trouve la place de la victoire, immense zone "vide" propice aux rassemblements et aux promenades. Au centre trône le monument érigé en hommage à la victoire juravienne.

A plusieurs centaines de kilomètres au nord de la capitale, dans des contreforts rocheux, se trouvent les

seules richesses dignes de ce nom de la planète : les mines de platine de Kolgir. Aucune présence turosienne n'y est tolérée, et la zone est sous très forte surveillance militaire.

Enfin, il faut signaler, légèrement à l'écart de la cité, l'existence d'une seconde ville réservée à l'armée juravienne, fortement protégée par toutes sortes de dispositifs électroniques et physiques. Elle abrite de nombreuses troupes, mais également le haut-commandement de l'armée et plusieurs laboratoires de recherche ultra-confidentiels. Inutile de préciser que toute présence turosienne est strictement prohibée.

◆ PNJs principaux

□ Jurda Villom, chef du gouvernement juravien (titre : Premier Ministre)

Homme de petite taille, partiellement chauve, portant des lunettes, Jurda s'exprime avec toute une palette d'intonations qu'il est capable d'alterner très rapidement. Il peut ainsi passer du ton mielleux de l'ambassadeur au ton sec et tranchant d'un commandant militaire en deux phrases à peine.

Son objectif est de convaincre le monde de la barbarie des Turosiens et assurer ainsi sa légitimité sur la planète.

□ Sarmon Winkler, chef des Turosiens (titre : Représentant)

A l'opposé de Villom, Sarmon est un individu grand et élancé. Relativement âgé, il arbore une barbe poivre et sel et des cheveux longs. Ancien chef militaire, il a viré dans la politique lorsqu'il s'est aperçu qu'il n'existait pas de solution armée au problème juravien. Depuis, il tente au mieux de maintenir son autorité tout en faisant montre de sa modération.

L'homme est désormais fatigué, et n'attend pas grand chose de la mission d'intercession. Cela ne l'empêche pas de jouer le jeu et d'assumer son rôle de leader. Son gros souci est qu'il ne voit personne digne de confiance pour assurer sa succession.



© Elisabeth Thiery

□ Mila, droïde de maintien de l'ordre

Cette droïde ressemble beaucoup à l'androïde de Metropolis de Fritz Lang, si ce n'est que sa carapace est faite d'une imitation de porcelaine très solide plutôt qu'un ensemble métallique. Dans la cuisse est intégrée une arme à feu destinée à répondre aux cas de figure les plus violents. Le robot se montre aimable comme un guide touristique mais il ne faut pas s'y tromper : il sert à la fois d'espion grâce à une retransmission vidéo et sonore jusqu'aux services secrets juraviens et de soldat lorsque c'est nécessaire.

□ Généraux Mordinger, Neubaum, Insa Cedro et Jillom

Les quatre généraux de l'armée juravienne se caractérisent par une même haine partagée de leurs ennemis. Certes, il existe des gradations différentes, mais les attentats récents tendent à les effacer. Engagés dans un conflit qu'ils savent pouvoir gagner sans aucune difficulté, ils ont parfois du mal à comprendre la tempérance du pouvoir politique. Ils n'hésiteront pas à utiliser leurs hommes et matériels pour renverser ce pouvoir si la situation s'aggrave encore.

Seule la menace d'embrasement galactique les retient pour le moment, mais que représente ce danger quand on est sous la menace de perdre tous ceux qu'on aime ?

◆ Les factions extrémistes turosiennes

Vous remarquerez que nous ne nommons jamais aucun membre extrémiste dans ce scénario. C'est parfaitement intentionnel : ils représentent plus un courant de pensée qui entraîne le chaos qu'une personnalisation du mal. L'objectif est de montrer que les personnages luttent contre un mal insaisissable, inhérent à la situation de crise.

Tous les extrémistes qu'ils pourront rencontrer répondent aux mêmes critères : convaincus par la justesse de leur cause, ils ne connaissent ni la peur, ni la joie. Ils agissent mécaniquement, sacrifiant leur vie sans crainte. Leurs contacts sont diffus, ils n'ont pas de base opératoire. En capturer un ne permet en aucun cas de retrouver les autres. On ne sait même pas s'ils agissent depuis les territoires autonomes.

Bref, dans aucun cas, les "méchants" de cette histoire ne peuvent être saisis et éliminés. Mais peut-on parler de "méchants" et de "gentils" dans cette affaire ?



Le souffle de la bête

Campagne Star Wars 3/3 par Laurent Maronneau

Nous avons laissé notre valeureux équipage se tirer d'affaire d'une bien délicate situation (s'ils se sont fait prendre : improvisez une fin pas trop déshonorante... voire peut-être même une évasion spectaculaire, avec l'aide de Mara Jade. A vous de jouer).

Après une période de calme, qu'ils passent sur Tatouïne, où vous savez bien qu'il ne faut pas grand chose pour déclencher une suite d'événements rocambolesques : bagarres, courses-poursuites, trafics en tout genre, partie de cache-cache avec les autorités de la Nouvelle République, etc. (faites preuve d'imagination).

Vaguement malades pendant quelques jours, des suites de leur grippe intestinale, ils sont bientôt à même de reprendre leurs affaires. Un seul écueil dans leurs plans : Tolon Karrde a donné l'ordre au capitaine Slaine de se faire oublier jusqu'à nouvel ordre. Croyez-vous qu'ils feront des bêtises ? Le désœuvrement ou d'éventuels anciens rivaux se chargeront de mettre un peu d'animation, n'en doutez pas... (Vous pouvez consulter avec profit le [Galaxy Guide 11, Criminal Organizations](#), dont la lecture vous apportera des idées de PNJs pittoresques.)

Toujours est-il que Karrde va mettre six mois à se manifester.

SCENARIO 3 – LE SOUFFLE DE LA BÊTE

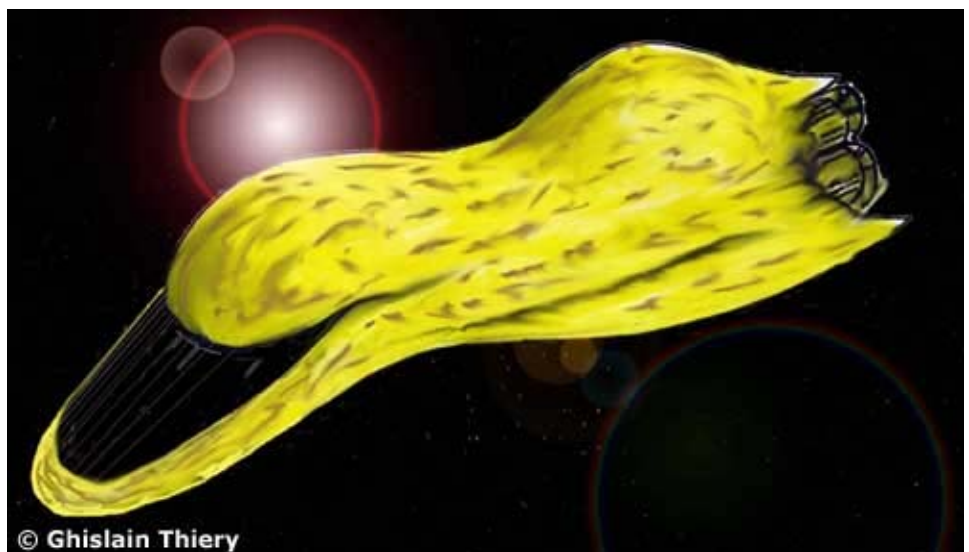
Après ce qui peut être assimilé à des vacances, Mara fait son apparition. Karrde convoque ses lieutenants d'urgence à une réunion de crise : on a retrouvé la trace de « la bête » ; elle a détruit une planète de la Frange qui refusait de prêter allégeance à l'Empire ; une des planètes où Karrde avait de gros intérêts financiers en jeu. C'est une grosse perte pour l'organisation et Karrde décide de proposer une nouvelle fois son aide à la Nouvelle République, pour retrouver cette arme infernale. Chacun reçoit un secteur à fouiller, pouce par pouce...

◆ Scène 1 – La traque est lancée

Les recherches occupent tous les vaisseaux de Karrde dans la Frange (aussi dénommée Bordure Extérieure). Afin de ne pas attirer l'attention, il a été décidé que les forces de la Nouvelle République resteraient à l'écart (elles ne pourraient qu'être repérées par l'ennemi).

Après avoir visité plusieurs systèmes infructueusement (faites-vous plaisir, utilisez la carte de la galaxie éditée par les Editions Atlas, avec [Star Wars : Les Dossiers Officiels](#)), Slaine reçoit une communication d'un de ses hommes : le capitaine **Ida Jorval** dit avoir retrouvé la trace de « la bête » dans le système de **Rishi** (non loin de Tatouïne). Une journée d'astrogation est nécessaire pour rejoindre Jorval. **Rishi IV** est une ancienne colonie et **Rishi V** abrite des installations de recherche fondamentale (colonie récente qui n'a pas de formes de vie propre).

Dès l'arrivée de l'*Argonaute* dans l'espace du système Rishi, ils découvrent interloqués que la bête est en train de déclencher le feu destructeur d'**Harmaguédon** sur **Rishi V**. Elle est escortée d'un superdestroyer impérial et de trois destroyers de classe 2. Une attaque est impossible. Mais, si le scanning de leur vaisseau ne révèle rien, les impériaux les laisseront se poser sur **Rishi IV**.





Jorval les attend sur l'astroport, dans une cité et sur une planète en proie à une hystérie collective. **Rishi IV** s'est rendue à l'instant aux forces impériales et pleure les disparus de **Rishi V**. le gouvernement local se met aux ordres du **Grand Moff Kartan** et la garnison ne tarde pas à s'installer : l'oppression des troupes impériales recommence...

Il faut prévenir Karrde au plus vite. Les communications risquant d'être interceptées, il ne reste que la fuite. Le vaisseau de Jorval fera diversion pour donner à Slaine le temps de calculer une astrogation. Cela lui sera fatal et les personnages le verront se volatiliser au milieu d'une nuée de chasseurs Tie, juste avant de passer en hyperspace. (*Scène très dure émotionnellement, sachez faire peser le poids de la culpabilité sur les épaules de vos joueurs*).

◆ Scène 2 – Rendez-vous spatial

Après communication des informations, un rendez-vous rapide est pris, et Slaine rejoint Karrde, avec le *Wild Karrde*, et l'amiral Frankenheimer (*qui a été rétabli dans ses fonctions suite à l'opération désastreuse de la flotte de la Nouvelle République ; il n'a été que blâmé, tout le monde ayant conscience que sans lui on n'aurait jamais su ce que préparaient les forces impériales*), à bord d'une corvette corellienne.

Un conseil de guerre est mis en place et les informations mises à plat sur la table. Mara est là, ainsi que la Conseillère **Leïa Organa**, représentante du Conseil à bord.

Il semble évident que ce Grand Moff essaye à l'aide de sa machine de mort de reprendre le contrôle d'une partie de la galaxie. Il faut décider d'une stratégie.

Une information obtenue par des espions Bothans est rapportée par Organa : la prochaine destination de la bête serait le système de Pantolomin. C'est une vraie source d'argent frais (notamment à cause de ses casinos de luxe sous-marins)... Méfiance, c'est peut-être un piège.

En fait, c'est un piège monté par le Grand Moff pour se défaire des espions de la NR qui

gangrènent son ambition. Il veut capturer des informateurs et les faire parler.

◆ Scène 3 – Le piège se referme

Arrivés à Pantolomin, rien de suspect. Ca peut paraître louche !

Si vous avez un apprenti Jedi dans votre groupe (et pourquoi pas : vous êtes libre), il ressentira un picotement dans la nuque, juste avant que le préposé aux senseurs ne s'aperçoive de la présence d'un superdestroyer qui passe l'horizon de la planète sur une trajectoire d'interception parfaitement exécutée. De plus, un croiseur Interdictor arrivera sur les lieux quelques secondes après les premières manœuvres de fuite. Dès lors, la capture du petit transporteur ne devrait être qu'une question de minutes.

S'ils s'échappent, tant mieux ! Sinon...

Présentation des prisonniers au Grand Moff, froid et autoritaire, comme il se doit ; et, un rien mégalomane. Il est toujours possible que l'un d'eux se cache dans un double fond destiné aux marchandises de contrebande (moi aussi j'ai vu la Guerre des Etoiles) : les écrans de vaisseau empêchant toute détection du nombre de personnes à bord. Prison et interrogatoire, après une semaine de « préparation psychologique » (privations, drogues : il va sans dire qu'un point de force permet de supporter tout cela et de ne pas donner d'informations).

Les interrogatoires sont plus que musclés : torture physique et psychologique. Et nos amis contrebandiers sont interrogés séparément.

◆ Scène 4 – Evasion

Nos valeureux contrebandiers n'ont plus qu'à trouver un moyen de s'évader (improvisez : un garde qui manque de vigilance lors d'une inspection ; une alerte qui donne le temps de bricoler les portes des cellules...).

Avant de réussir à s'enfuir, il faut trouver où est la Bête (*n'oubliez jamais, et faites en sorte que vos joueurs n'oublient jamais, que c'est là l'objectif principal de la campagne et que la survie des personnages ne doit pas être*

prioritaire) : les données des prochains sauts du Tête de la Mort sont dans l'ordinateur central... L'une de ces destinations est forcément la base de la bête (il vaudrait mieux avoir un bon technicien dans le groupe, ou vous arranger pour que Mara soit capturée avec eux : elle connaît des codes autorisant un accès privilégié à l'ordinateur principal d'un superdestroyer, un souvenir de son passé au service de l'Empereur. Bien sûr, toute incursion dans l'ordinateur central devra être rapide, car elle sera rapidement détectée et contrée).

Au bout d'une semaine (si tout se passe bien), nouvelle rencontre de Karrde, Frankenheimer et Organa ; transmission des infos. Le lieu exact de la base secrète est déduit assez facilement par la cellule de crise. Une force d'intervention conséquente est dépêchée sur place. Il est proposé au capitaine Slaine d'y mener une partie des opérations avec l'Argonaute, et aussi d'être l'éclaireur de la flotte dans ce système : il s'agit du système Kowak, qui est un peu à l'écart des routes de navigation principales.



◆ Scène 5 – La destruction de la bête

Grosse bataille finale... très spectaculaire.

Les forces de la Nouvelle République arrivent, si tout s'est bien déroulé, par surprise en vue du Stormdragoon et de son escorte. Il y a plusieurs cas de figure :

- 1- Les personnages ont été capturés et ont parlé sous la torture, avouant tout ce qu'ils savaient : la « bête » n'est plus là, les installations sont désertes et ont été nettoyées de tout indice sur un lieu de retraite possible du Stormdragoon. Et

bien, il faut tout recommencer : d'autres innocents vont souffrir et mourir pour satisfaire les ambitions du sinistre Kartan.

- 2- Capturés mais dignes, ils ont su résister aux tortures qui leur ont été infligées et n'ont rien révélé de ce qu'ils savaient, crachant au visage de leur droïd tortionnaire mille insultes, préférant la mort à la trahison. Le Grand Moff se méfiera de tels individus et l'escorte sera complète : le Tête de la Mort sera accompagné de 6 destroyers de classe 2 et 6 de classe 1, un croiseur de classe Interdictor se tiendra prêt à intervenir (ce



sont là toutes les forces que contrôle Kartan). *La bataille sera extrêmement disputée, et les forces de la Nouvelle République pourraient bien ne pas l'emporter, à vous de décider.*

- 3- Capturés mais rusés, ils ont (ou l'un d'eux) su laisser filtrer de fausses informations au cours des interrogatoires (il y a toujours un joueur capable de ce genre de choses, même s'il ne se réveille pas toujours au bon moment). Le Grand Moff tombera dans le panneau du « traître qu'il a su faire parler », trop sûr de lui pour remettre en cause l'efficacité de ses techniques de torture : le Stormdragoon aura une garde réduite à 1 destroyer de classe 2 et 2 de classe 1. Mais le reste pourra intervenir s'il s'écoule trop de temps entre une éventuelle alerte due à des éclaireurs pas très discrets et l'arrivée des forces de la Nouvelle République. *Le combat ne devrait pas poser de problème majeur aux forces que commande l'amiral Frankenheimer.*
- 4- Toujours capturés, les informations recueillies sont contradictoires (certains ont craqué, mais d'autres ont su donner de fausses informations, ou se sont tus). Le Grand Moff n'est pas un imbécile et la garde du Stormdragoon sera renforcée : le Tête de la Mort, 3 destroyers de classe 2, 4 de classe 1 et l'Interdictor. Le combat sera plus rude que dans le cas précédent, mais laisse de bonnes chances aux assaillants. *Vous pouvez même faire intervenir le reste de la flotte impériale pendant l'attaque, question de donner du piquant à tout ça... Mais la victoire des forces de la NR est très probable, puisqu'elles n'auront pas à affronter toutes les forces ennemies en même temps.*
- 5- Les personnages ont évité de se faire capturer... délicate perspective, car se pose alors le problème de savoir comment ils ont eu les informations les menant à la tanière de la bête... Et bien, dans ce cas, ces informations ont été découvertes par les hommes du Renseignement Militaire de la Nouvelle République, et ce sera donc l'amiral Frankenheimer qui les transmettra à Karrde. *Comment ? Allons, vous ne voudriez pas que des professionnels révèlent leurs sources tout de même.* Il

sera toujours proposé à Slaine d'aller sur place en éclaireur. Toutefois, le temps perdu pour recueillir ces informations aura permis au Grand Moff Kartan de déplacer son repère, car le fait que les personnages aient échappé à son piège prouve qu'ils sont doués et dangereux. Retour au point de départ : les installations sont désertes et il faut recommencer la traque.

◆ Scène 6 – FINAL et conclusion des personnages

Si tout s'est bien passé (vous conviendrez que cela ne sera pas facile), une invitation officielle émanant du Conseil de la Nouvelle République convie le capitaine Slaine et son équipage à une cérémonie publique de remise de décorations dans la cours d'honneur du palais de Coruscant. Grande pompe et habits de circonstance sont de mise.

Leïa Organa y annoncera son prochain mariage avec Han Solo.

Luke Skywalker et tous les héros de l'Alliance seront de la fête.

DE NOUVELLES VIES ?

Le capitaine Slaine est stratège et chef de secteur de l'organisation de Tolon Karrde depuis près de 3 ans. Il a parcouru toute les routes de la galaxie à bord de l'Argonaute, en compagnie de son fidèle équipage. Les affaires marchent fort bien et c'est avec un solide magot de côté et une réputation inattaquable qu'il songe à quitter Karrde (surtout après ce coup d'éclat ! Enfin, en cas de réussite...), soit pour voler de ses propres ailes (*il en a les capacités maintenant*) ; soit pour s'offrir une retraite dorée. Mais gageons qu'un personnage de sa trempe ne pourra rester inactif très longtemps.

Mara Jade quittera le service de Karrde (elle a été son second pendant un bon moment), pour rejoindre la Nouvelle République et accepter le poste d'ambassadrice du Conseil de la Nouvelle République auprès des systèmes de la Bordure Extérieure. Plus tard, elle deviendra madame Luke Skywalker.

FICHES SIGNALÉTIQUES

Le Grand Moff Kartan, s'il n'est pas mort lors de l'assaut des troupes de la Nouvelle République, continuera à rêver de gloire et à fomenter des complots, dans quelque coin reculé de la galaxie...

L'amiral Jon Frankenheimer, retourné en grâce et probablement vainqueur d'une nouvelle bataille, délaissera quelques temps plus tard son poste de chef du Renseignement Militaire, pour se lancer dans une brève carrière politique, suivie d'une reconversion en tant qu'apprenti Jedi (on dit Padawan maintenant, il paraît), lorsque Luke Skywalker ouvrira les portes de son académie.

L'équipage de l'Argonaute, aura le choix entre suivre son capitaine ou aller chasser d'autres chimères aux confins de la galaxie... Ils sont riches maintenant et peuvent se réclamer fièrement comme ayant appartenu à l'équipage du capitaine Slain. C'est la gloire quoi !

◆ Grand Moff Kartan

Grand Moff, Ex-Gouverneur d'un système peu connu...

1,68m, 84kg, 45 ans

D'origine Corellienne, ce petit gros aux joues roses et grasses fut l'un des plus sanguinaires gouverneurs des systèmes sous la coupe des impériaux. Il est froid et calculateur. Son regard ne laisse jamais transparaître que la jouissance de la douleur d'autrui, et une avidité sans borne.

Il aime écraser, humilier, détruire, soumettre. Il n'attend qu'une chose de ce qu'il appelle sa machine infernale : le pouvoir !

Kartan se croit invulnérable et compte sur la terreur qu'engendre son engin de destruction pour soumettre de nombreux systèmes. Et il compte sur le secret pour préserver le Stormdragoon des représailles de la Nouvelle République.

Un peu de technique (seules sont précisées les compétences pouvant être utiles dans le cadre de la campagne)

Savoir : 4D

Bureaucratie : 8D ; Cultures : 6D ; Evaluation : 7D+2 ; Illégalité : 7D ; Langues : 5D ; Maintien de l'Ordre : 8D ; Races Extraterrestres : 5D ; Systèmes planétaires : 5D ; Tactique : 7D+1 ; Volonté : 5D

Mécanique : 4D

Armement de vaisseau de guerre : 7D ; Ecrans de vaisseaux de guerre : 7D ; Pilotage de vaisseau de guerre : 7D

Perception : 3D+1

Commandement : 8D ; Escroquerie : 9D ; Marchandage : 8D+2 ; Persuasion : 9D

Vigueur : 3D

Résistance : 4D

Technique : 3D

Torture : 8D

Points de Force : 0

Points de Côté Obscur : 2

Équipement : un uniforme de Grand Moff, un pistolet blaster, un bloc de données noir qu'il aime à caresser comme s'il s'agissait d'un petit animal de compagnie.



© Elisabeth Thiery

♦ La flotte de la Nouvelle République

Elle sera constituée d'un superdestroyer Mon Calamari, de 5 frégates Nébulon B, de 4 corvettes coréliennes, sans oublier le fameux escadron Rogue, bien évidemment.

Il est donc raisonnable d'espérer une victoire, même si le rapport de force penche en faveur des impériaux. Tout n'est pas dans la puissance de feu, l'Empire l'a appris à ses dépens. En cas de confrontation avec l'ensemble des forces ennemies, n'oubliez pas que l'amiral Frankenheimer est un stratège hors pair, et qu'il

saura tirer partie de la moindre faiblesse tactique de ses adversaires.

Quoiqu'il en soit, détruire un superdestroyer impérial relève tout de même de l'exploit tactique, ou du sacrifice humain (ou extra-terrestre). Il serait raisonnable de penser que ce dernier puisse s'enfuir, laissant le reste de sa flotte en couverture pendant sa retraite. Vous êtes seul juge.

Que la Force soit avec vous...



© Ghislain Thiery

Ghislain Morel, auteur de Los Angeles 2035

Une interview par mail réalisée par Mario Heimbürger

Lorsqu'en 2001 sortait Los Angeles 2035, il était déjà fortement attendu par tout ceux qui souhaitaient un successeur à Berlin XVIII. Issu d'un groupe de joueurs de l'est et édité par le 7^{ème} Cercle, le jeu a malgré lui déclenché une polémique lors de la parution d'une critique particulièrement violente dans Casus Belli.

Sans vouloir relancer cette polémique, nous avons voulu savoir – outre la genèse du jeu – quelle était la réaction de son principal auteur : Ghislain Morel.

Eastenwest : Ghislain, tu es un des auteurs de LA2035. Comment en vient-on à écrire son propre jeu ?

J'ai toujours écrit des jeux de rôles pour mes différents groupes de joueurs. J'aime créer des mécanismes de règles qui sont un peu « un jeu dans le jeu », et essayer de trouver un petit système original pour chaque univers. Pour LA2035, j'ai fabriqué les règles comme une boîte à outil, avec une règle de base et plein d'options qu'on peut greffer dessus suivant la vision que le Meneur de Jeu a de l'univers et de l'action. Tout le monde s'y retrouve. D'ailleurs, nous sommes quatre à tester le jeu régulièrement en tant que Maître, et on utilise tous des options de jeu différentes, preuve que c'était plutôt bien pensé.

J'ai quelques autres jeux qui traînent sur le net, les personnes intéressées pourront s'amuser à les retrouver s'ils veulent les essayer.

Eastenwest : LA2035, c'est une histoire qui date de combien de temps ?

Il y a 6 ans, Samuel « Saz » Zonato avait créé un univers policier futuriste nommé COPS pour le fanzine TnT, qui était disponible gratuitement sur le site du fanzine. Quatre ans plus tard, il a voulu développer cet univers, mais il avait besoin pour cela d'un système de règles plus particulier que le Basic system. À peu près à la même période, je lui ai proposé de publier en épisodes dans Tumulte et Trahison un jeu de rôle de space opéra que j'avais en tête. Il m'a alors proposé de plancher sur son univers avec lui, et c'est là qu'est née notre collaboration. Nous avons aussi travaillé pour un projet de jeu pour Athal, mais ne recevant plus de nouvelles de cet éditeur, nous avons intégré une partie de ce que nous avons écrit au contexte de notre jeu.



*Ghislain Morel, quand il était un peu plus jeune...
(photo extraite du site officiel de LA2035)*

Eastenwest : Est-ce que - comme beaucoup d'auteurs de jeux - vous avez galéré pour trouver un éditeur ?

Oui et non. Lorsque nous avons trouvé un illustrateur, nous avons pensé à nous publier à compte d'auteur. Mais la somme à avancer étant un peu forte, nous avons envoyé le projet du jeu à différents éditeurs, dont Siroz/Asmodée, qui nous ont annoncé alors qu'ils allaient sortir un jeu baptisé COPS basé sur Los Angeles dans les années 2030. Devant tant d'originalité, nous avons rebaptisé le jeu LA2035. Athal nous a alors contacté, pour disparaître aussitôt. Nous avons ensuite eu un contact avec Thibaut de la Caverne du Gobelin qui voulait se lancer dans l'édition à cette époque, mais au même moment nous avons été contacté par le 7ème Cercle et en deux jours notre décision était prise. En fait, nous n'avons pas trouvé d'éditeur mais un éditeur est venu nous chercher.

Eastenwest : Votre jeu a involontairement déclenché une forte polémique suite à la parution d'une critique très négative dans Casus Belli. Comment avez- vous vécu cet épisode ?

J'ai beaucoup ri à la lecture de l'article, puis j'ai été traumatisé par le fait que l'auteur puisse nous en vouloir sans que je puisse y mettre une raison valable. Mais devant la qualité de ses articles (les sabots des vorox, les erreurs qui n'existent pas mais qui sont quand même corrigées, MWWG plus jouable que Toon et les chapitres manquant à Obsidian qui sont dans le livre quand même) et son intégrité professionnelle (critiquer un jeu Multisim alors qu'on travaille pour cette boîte), je me suis dit qu'il se fait plus de mal à lui-même qu'il n'en fait aux autres. Et si je me permets de critiquer ses articles, c'est que moi, au moins, je les ai lus !

De toute façon, vu les ventes de LA2035, je me dis que manifestement, Backstab a un plus large lectorat.

Eastenwest : Est-ce que vos rapports avec le 7ème cercle ont changé depuis cette "affaire"?

Nos éditeurs n'auraient pas publié notre jeu s'ils ne l'avaient pas trouvé bon. Nous nous entendons très bien et cette affaire a plutôt resserré nos liens amicaux. La gamme LA2035 n'est pas en danger et la branche américaine du 7ème Cercle va s'atteler à la traduction du jeu dans la langue de Shakespeare. Une traduction allemande est aussi prévue prochainement, et nous avons des options sur plusieurs autres pays. De toute façon, le jeu ayant été réimprimé et la deuxième impression étant presque épuisée, il n'y a pas de raison qu'ils ne soient pas satisfaits, bien au contraire.

Eastenwest : Quels sont les prochaines sorties concernant LA2035 ?

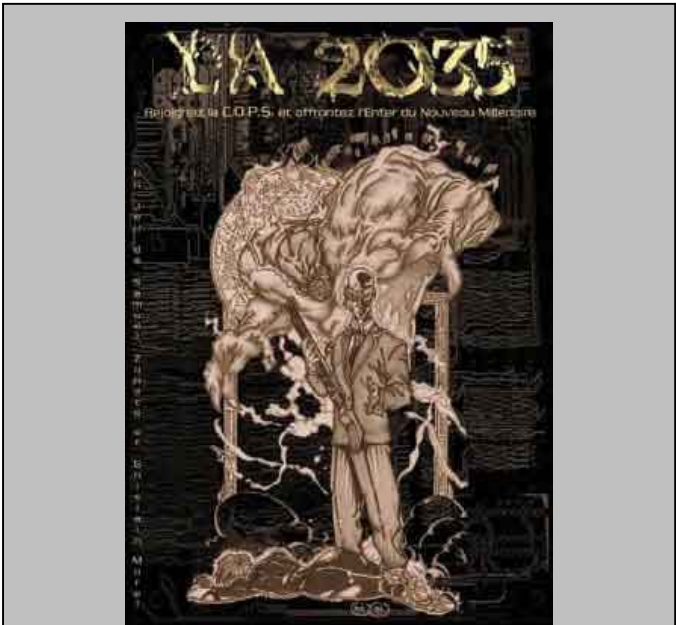
L'écran devrait sortir pour la mi-mai. Le supplément suivant sera L.A Underground, qui décrira les souterrains sous la ville mais aussi les milieux du crime et les réseaux clandestins. Il sera suivi par le Guide des Officiers, un supplément générique contenant plein de matériel pour le Maître de Jeu et les joueurs. Les deux ouvrages suivants devraient être Omega

Prime, concernant les Univers Psychiques Virtuels et les pouvoirs mutants, puis Vigilant, un supplément qui permettra aux joueurs d'interpréter des espions dans la nouvelle guerre froide, pour sortir un peu des murs de L.A.

En attendant, il y a presque une centaine de page de supplément gratuit sur notre site. Donc, les joueurs ont eu de quoi patienter.

Eastenwest : Tu es issu d'une communauté de rôliste du nord/nord-est de la France que l'on dit une des plus dynamique en France. Cette réputation est-elle justifiée ?

Oui, tout à fait. C'est incroyable le nombre de créateurs que l'on peut rencontrer sur le secteur. La plupart des clubs ont deux ou trois jeux « maisons » qui tournent plutôt bien. Même les conventions prennent une dimension différente, en intégrant des éléments hors jeu de rôle qui les rendent plus abordables pour le grand public : littérature, vidéo, théâtre. La liste de diffusion jdr-Lorraine est pleine de créateurs travaillant pour différents éditeurs ou ayant contribué à des ouvrages existants. Nous avons la chance d'avoir aussi deux structures d'édition, Oriflam et la Boite à Polpette, et les boutiques sont actives sur la promotion de notre loisir, contrairement à celle d'autres régions qui ne



Los Angeles 2035 est un jeu édité par le 7^{ème} Cercle (<http://www.7emecercle.com>)

Retrouvez également le site officiel du jeu : <http://losangeles2035.free.fr/>



font plus que de la distribution. Et puis, côté fanzine, il y a eu quelques belles productions et manifestement la relève est arrivée.

Par contre, j'ai l'impression que ça manque un peu d'illustrateurs, mais je me trompe peut-être. J'aimais bien Gassner et Monter, ils ont fait les heures de gloires d'Oriflam.

Eastenwest : Les discussions sont fréquentes pour savoir si la situation du jdr en France est « saine » ou pas (rapport entre éditeurs et joueurs, dynamique générale, renouvellement, ...). Quel est ton point de vue là-dessus ?

Personnellement, je pense qu'il y a un renouveau du jeu de rôle, avec des nouveaux joueurs venu du jeu de carte et du jeu de figurine. Le public est là, mais on ne lui propose peut-être pas ce qu'il demande réellement.

Par contre, à part quelques exceptions, j'ai été un peu déçu par le milieu de l'édition français, un peu refermé et très élitiste, alors qu'on est dans un loisir basé sur la communication et le partage. J'ai l'impression que les éditeurs ne sont pas vraiment à l'écoute de leur public non plus.

En fait, ce que moi j'aimais dans le jeu de rôle, c'était la liberté qu'il offrait et son pouvoir de déchaîner l'imagination. La plupart des jeux actuels ont un background très fouillé, et en même temps ce sont les auteurs ou les éditeurs qui font évoluer le monde au travers des

suppléments. Les joueurs sont donc condamnés à acheter toute la gamme ou au contraire de s'en passer complètement. Commercialement c'est viable, et ça permet de faire vivre pas mal de monde, mais aussi bien en tant qu'auteur qu'en tant que joueur ou meneur de jeu, je n'apprécie pas la démarche. Je pense que pour la France, il faut aussi voir derrière cette explication le succès de la troisième édition de Donjon & Dragon : trois livres, un système, un peu d'imagination, et c'est parti pour des heures d'aventures dans les univers de votre création. Pour ma part, j'aime de plus en plus les jeux « one-shot », et les systèmes très génériques comme Fudge.

Au niveau des univers, je crois qu'il reste de nombreux sujets à aborder dans le domaine de la simulation, si on veut bien un peu s'éloigner des grands thèmes génériques.

Eastenwest : Enfin, si tu avais un message à passer à ceux qui créent dans le jdr, que serait-il ?

De continuer à créer des règles, des univers, du rêve. Le jeu de rôle, c'est un loisir convivial, qui permet de partager l'imagination des personnes qui participent à une partie, et c'est enrichissant pour tout le monde. Je suis heureux qu'il y ait de plus en plus de créateurs, et de plus en plus de moyens de répandre leurs œuvres. Ça ne peut qu'être profitable à tout le monde.

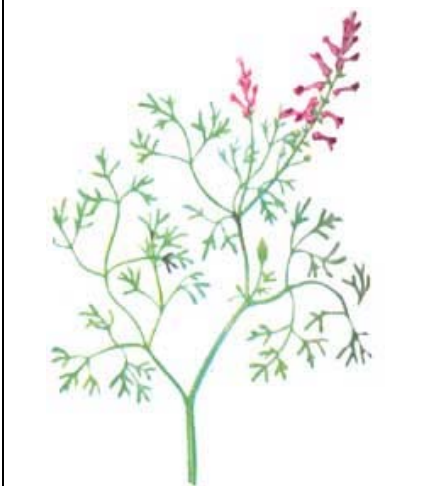
Vive l'émulation !

Herbier, Tome 8

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Fumeterre (*Fumaria officinale*)



Biotope : Répandue dans les vignes, les terrains vagues et talus. Plante annuelle touffue allongée et grimpante. Fleurs roses pourpres en grappes.

Récolte : Mai – Octobre

Propriétés : C'est un traitement des troubles cutanés (eczéma, dermatose...).

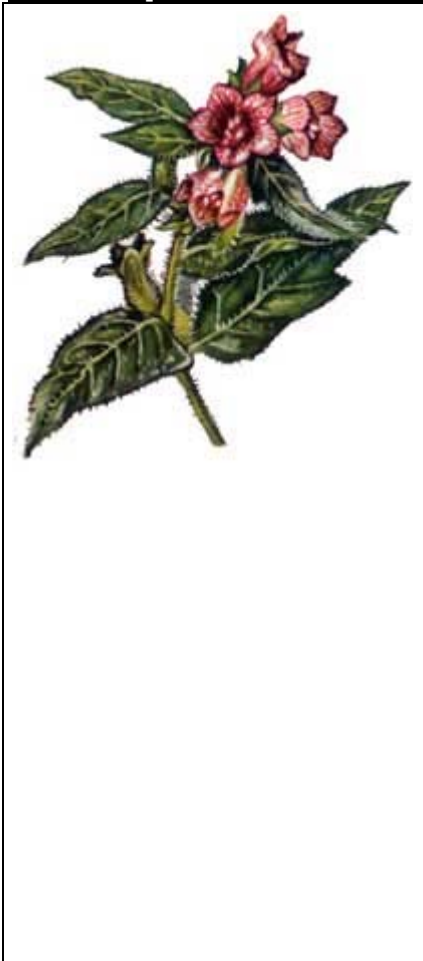
Préparation : La plante doit être séchée puis réduite en fine poudre, enfin mélangée à 25 % d'écorce de bouleau. Il faut 90 g de préparation pour une application.

Utilisation : La poudre doit être mélangée à de l'huile, puis chauffée et refroidie légèrement avant d'être appliquée sur les zones où se trouvent les dermatoses. L'application est à faire tous les jours jusqu'à disparition des dermatoses ce qui peut prendre 1 à 3 semaines.

Coût : Une application moyen / Un traitement coûteux

Action en jeu de rôle : Le traitement permet de faire disparaître des troubles de la peau (eczéma, petite plaies, pustules, phlyctène...), cela permet aussi d'adoucir des peaux dures et de limiter la taille des cicatrices... C'est une préparation très utile pour les séducteurs ou les personnes ayant à cacher leurs activités martiales (par la disparition des traces de blessures), cela leur permet d'avoir une peau de bébé.

➤ Jusquiame noire (*Hyoscyamus*)



Biotope : Peu fréquente ; terrains vagues, remblais, talus, bords de chemin. Plante annuelle de 40 à 120 cm aux feuilles longues et dentelées. Les fleurs sont beiges et pourpres à leur base.

Récolte : Juin – Août

Propriétés : C'est un sédatif ou un narcotique s'il est utilisé à forte dose.

Préparation : La plante est pressée pour en obtenir une huile qui peut être absorbée pour faciliter l'endormissement. La plante est séchée puis réduite en poudre qui peut être brûlée pour dégager un gaz soporifique. La fleur est passée au pilon puis le suc est séché et mélangé à de l'huile, puis chauffé pour obtenir une pâte très forte, utilisée comme narcotique puissant.

Utilisation : Au Moyen Âge c'était l'une des principales drogues utilisées en sorcellerie, le suc est l'une des composantes des filtres d'amour. L'huile est utile pour favoriser l'endormissement des personnes insomniaques. La fumée de la plante est utilisée pour ses vertus de mise en transe et ses vertus calmantes. Le suc de la fleur est utilisée pour plonger des personnes dans un sommeil parcouru de rêves intenses.

Coût : Coûteux

Action en jeu de rôle : L'huile permet de se mettre en bonne condition pour dormir, cela équivaut à doubler sa capacité de récupération par le sommeil, ainsi une personne blessée récupérera plus vite, une lettré épuisé retrouvera ses capacités plus facilement. En jeu il faut compter les 4 premières heures de sommeil comme équivalentes à 8 heures. Mais il faut toujours avoir terminé sa nuit pour bénéficier de ses avantages.

La poudre permet, en brûlant, de dégager un gaz qui annihile les sens autres que mentaux, la personne ne fait que penser et ouvre son esprit à des rêves éveillés. Seule une bonne maîtrise des effets permet de tirer un avantage de cette mise en transe, des « victimes » deviennent incapables de coordonner leurs mouvements et perdent de leur vitesse de réaction. L'efficacité continue 2 minutes après la fin de l'exposition au gaz.

Le suc des fleurs, narcotique très puissant, plonge sa « victime » dans le monde des rêves, il faut une bonne pratique pour s'en servir pour rechercher dans sa mémoire un souvenir oublié ou refoulé... Un non-initié verra son esprit dériver dans ses rêves sans pouvoir réagir, mais en les subissant... L'efficacité est d'une dizaine de secondes, mais il faut presque 10 minutes pour sortir d'un espèce de coma si l'on est pas habitué à ce genre de drogue.



Les Recettes de l'Apothicaire (IV)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre...

Aujourd'hui je vous livre :

La potion du guerrier

Cette recette me vient d'une longue recherche pendant ma vie d'aventurier. Je l'ai découverte pendant la grande guerre. Cela a permis à mes compagnons d'armes de se battre avec une telle assurance qu'ils en faisaient peur à leurs ennemis. Cette préparation ne vous donnera pas le courage d'aller au combat si vous êtes peureux, mais elle vous donnera un avantage de puissance indéniable dans un combat ; vos sens seront en éveil, vos gestes plus précis, votre résistance à la fatigue sera spectaculaire.

Les ingrédients

- Un gros pilon en fer
- Un mortier en métal
- Un saladier en chêne
- Un verre d'une capacité de 12 cl
- Une petite marmite en cuivre
- Une dague usée
- Une cuillère en métal
- 2 fioles d'1/4 de litre avec bouchon en liège
- 1 préparation de sarriette des jardins
- 1 préparation de sauge
- 2 préparations de Jusquiame noire
- 12 brins de persils
- 3 bâtonnets de réglisse
- 12 gouttes de sang de taureau
- 2 piments très forts et très murs
- 1 bouteille d'alcool de gentiane
- 1 verre d'alcool de prune (12 cl)
- 2 verres d'alcool de framboise (2 x 12 cl)
- 1 chope de bière (50 cl)

La recette

Placez dans le mortier les préparations de plantes, ajoutez le persil et la réglisse. Ecrasez le mélange jusqu'à l'obtention d'une farine, ne vous en faites pas si cela est dur, il est important que des gouttes de votre sueur entre dans le mortier. Versez la poudre dans le saladier, ajoutez les gouttes du sang de taureau, les piments (écrasez-les avec la cuillère). Prélevez de la bouteille de gentiane un verre d'alcool que vous versez dans le saladier, garez la bouteille pour plus tard. Mélanger le tout avec la cuillère et patientez 2 heures. A ce moment, la préparation est bonne si le mélange a un goût amer (on ne doit pas encore sentir les piments). Vous pouvez verser les verres de framboise et le verre de prune. Vous devez mélanger pendant 15 minutes et laisser reposer 5 heures.

Prenez la marmite, placez à l'intérieur la dague, la pointe vers le sud, ajoutez de l'eau de mer jusqu'au bord et faites bouillir jusqu'à totale évaporation. Dès que la dernière goutte d'eau est partie, vous devez verser la bière, faites attention aux éclaboussures. Videz le reste de bière brûlante dans le saladier sans remuer le dépôt. Laissez agir pendant 2 heures et versez délicatement le mélange dans les 2 fioles, le liquide doit être limpide sans dépôt.

La potion est prête à être utilisée, il faut prendre la première fiole la veille du combat (il est recommandé de partager le reste de la bouteille d'alcool de gentiane avec les autres combattants). La deuxième fiole doit être prise dans le quart d'heure qui précède le combat. Ses effets se feront sentir aux premiers cris du combat (la tension à l'approche du combat active la potion), vous aurez une parfaite maîtrise de la position de vos adversaires, vos attaques seront d'une précision redoutable et vous aurez une résistance à la fatigue exceptionnelle.

Attention : quelques minutes après la fin du combat le guerrier se sent vidé de son énergie, il titube et peut perdre conscience un temps équivalent à celui de la durée de la potion. Il est conseillé de trouver un endroit pour le repos du guerrier... Ce produit ne doit pas être utilisé plus d'une fois par lune ou il risque de provoquer une dépendance qui placerait un guerrier en « manque » à la moitié de ses capacités habituelles. Une utilisation prolongée provoque une inefficacité de l'effet et une stérilité (pour la stérilité je n'en ai pas encore la preuve...).

Humble Mortel, chapitres 10-12

Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

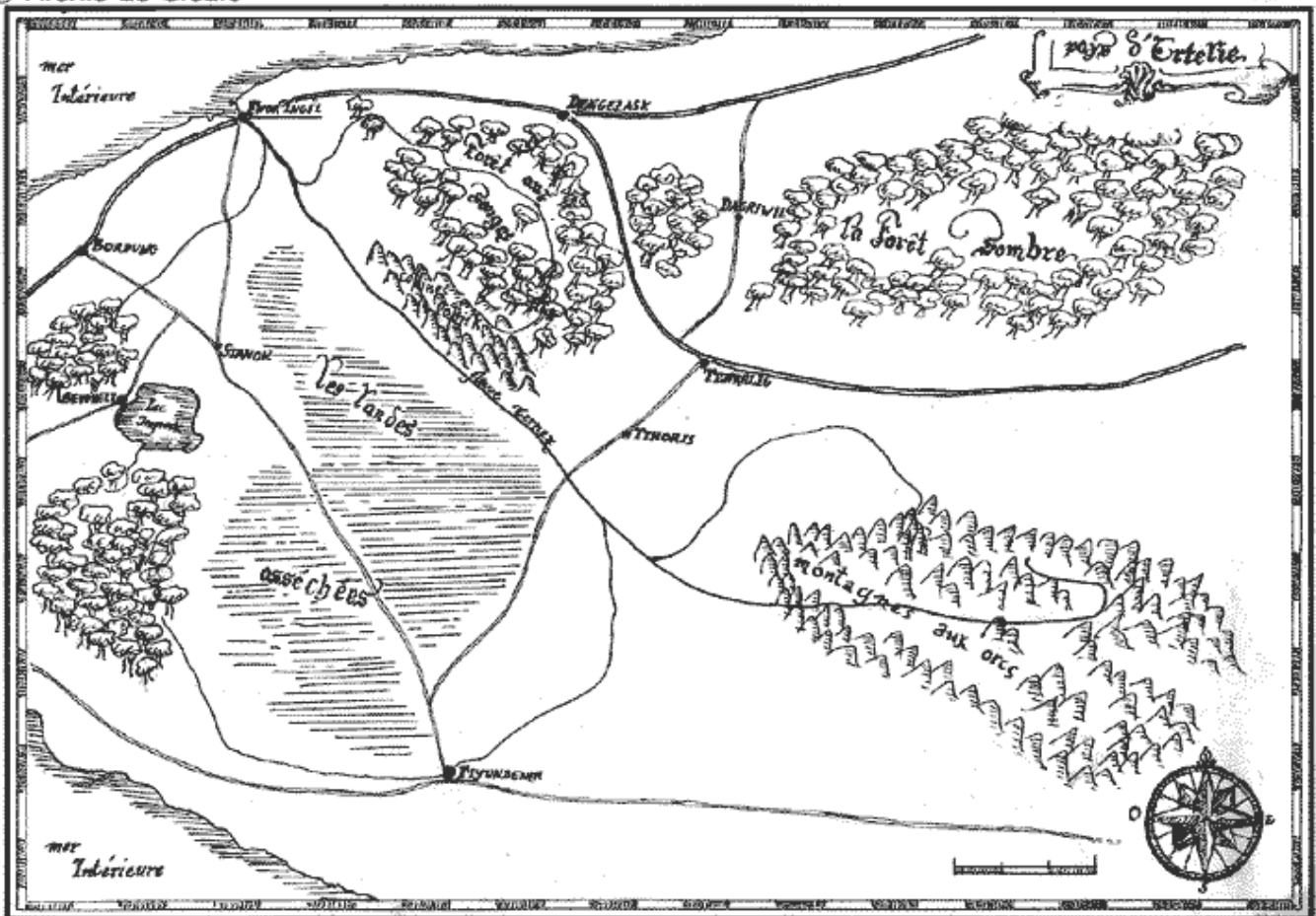
Voilà donc la suite de ce roman épique commencé dans le numéro 5 et poursuivi depuis. Comme d'habitude, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur pour lui faire part de vos impressions. Bonne lecture.

CHAPITRE 10

Romik avait pris son repas seul, et en silence. Tous les autres voyageaient, eux aussi, en silence. Ils avaient tous une drôle d'attitude : ils ne semblaient pas attentifs, un peu comme s'ils ne se préoccupaient pas de ce qui se passait autour d'eux. On aurait dit qu'ils méditaient, ou qu'ils étaient tous plongés dans un état rêveur. Si Romik n'avait pas été trop choqué par le même comportement qu'avait eu Gwantholin lorsqu'ils avaient voyagé à deux, il trouvait cependant curieux que l'ensemble de la communauté elfe fasse de même. Il n'y avait pas à dire : les elfes voyageaient vraiment différemment des humains. Le jeune homme se rappela son voyage de Stanok jusqu'à Fnor Ingël : un petit voyage tranquille de deux jours. Il se souvenait encore de son excitation à l'idée de pouvoir se rendre à la capitale. Pendant une bonne partie du voyage, il avait incessamment questionné son père et son oncle sur la ville : son passé historique, la taille qu'elle avait, ce qu'il y avait d'intéressant à y découvrir et surtout, comment se passerait le festival pour eux, et s'il aurait droit à un peu de temps libre.

Contrairement aux elfes, l'ambiance avait été bien plus agréable : ils avaient chanté des chansons grivoises - surtout depuis l'arrivée de Terjal -, chacun avait raconté un peu comment se passait sa vie. On avait narré des souvenirs de jeunesse. Et puis ils n'avaient pas vraiment été pressés d'arriver à Fnor Ingël : les longs repas accompagnés de siestes en avaient témoigné. La convivialité avait été, sans conteste, le maître mot de son premier grand voyage.

© Alexis Le Clezio





Romik se demanda par ailleurs ce que pouvaient devenir Famik et Deran. Cela faisait depuis maintenant trois jours qu'il était parti, et ce avec les deux chevaux ayant servi à tracter leur chariot. Sa famille devait commencer à se douter qu'il ne reviendrait pas de sitôt. Peut-être qu'une fois le festival achevé - d'ici quelques jours - ils repartiraient pour Stanok, sans lui.

Je me demande ce que mère dira lorsqu'elle apprendra que je suis parti précipitamment avec quelqu'un, une femme en plus se dit Romik.

Et il continuait de s'ennuyer. Si les elfes, eux, ne semblaient pas gênés de passer leur journée dans un silence austère, Romik, lui, commençait à s'en lasser. Cela faisait déjà une heure qu'ils avaient quitté la Forêt aux Songes et le paysage qu'offrait la plaine était bien moins attrayant que celui de la forêt : aucun relief ne se détachait de l'horizon, aucun arbre ne venait rompre la monotonie que présentait ce paysage morne et désert. Rien ne bougeait, rien ne vivait. Il n'avait pas non plus osé perturber les elfes : déjà, il avait l'impression d'avoir dérangé Venjhitia, alors il ne voulait pas que cela se reproduise. De plus, s'il avait passé quelques temps à discuter avec Sergoivalitur, c'était le ranger qui avait entamé la conversation, et non lui.

Il se retourna. Les deux chevaux de trait le suivaient toujours. Romik en eut un peu pitié mais en même temps, il se sentit flatté. Ses deux chevaux continuaient à le suivre : c'était peut-être parce qu'ils estimaient que le jeune humain était un bon maître. Il décida alors de ralentir sa monture, jusqu'à ce que les deux chevaux l'atteignent. Il tendit la main et caressa leur museau. Apparemment, ils aimaient ça. Il se retourna et chercha dans sa sacoche quelque chose. Il en sortit une pomme qu'il coupa en deux ; il laissa chaque bête en manger une moitié.

Il sourit. Donner une moitié de pomme à chaque cheval était peu ; pourtant, il se sentait heureux de cette preuve d'affection. Il regarda encore les animaux un certain temps, puis il se retourna.

Il sortit de sa tunique une dague, la Dague de Précision. Il admira d'abord le fourreau. Il était argenté et garni de minuscules petites pierres de différentes couleurs, vert, jaune, bleu, rouge, violet, orange... Mais ces pierres étaient vraiment petites et elles se faisaient discrètes. Puis ensuite, il sortit l'arme et en admira les détails. La lueur blanc-gris de la lame le surprenait toujours. Il n'était pas habitué à une couleur aussi claire pour une arme tranchante. La lame semblait être de très bonne qualité. De plus, elle était dans un état impeccable, et consciencieusement aiguisée. Soit elle venait d'être forgée, soit sa propriétaire, Gwantholin, en avait pris grand soin. La garde de l'arme était aussi très belle. Elle était incrustée de trois gemmes plates. Une grande au milieu de la garde, et deux petites, une au sommet et une à la base. Ces gemmes étaient très belles, irisées d'un bleu translucide, très clair, comme l'est l'eau de source. Bien que leur taille était supérieure à celle des gemmes ornant le fourreau, elles étaient relativement petites et on aurait pu ne pas les remarquer si on ne regardait pas avec attention l'objet. En effet, c'était les runes cunéiformes gravées dans le manche qui attiraient surtout l'attention. Elles ne correspondaient pas du tout aux lettres que Romik connaissait. Elles étaient très curvilignes et se ressemblaient beaucoup les unes aux autres.

En y regardant de plus près, Romik s'aperçut que les trois gemmes étaient réfléchissantes. Elles reflétaient chacune son visage, tout comme la lame. Puis il soupesa l'objet : il était relativement léger et bien équilibré. Il se rappela ce que Gwantholin lui avait dit à propos de cet objet enchanté : si on le voulait, la Dague de Précision pouvait atteindre son but sans aucun problème, et elle pouvait même revenir dans la main du lanceur avec assez d'entraînement. Romik se demanda comment cela pourrait être possible, mais depuis que Gwantholin avait fait appel à des talents magiques pour tuer les orcs, il s'était dit qu'il devrait s'efforcer d'être moins sceptique à l'égard de ces choses-là.

"C'est un très bel objet, et il est très ancien, d'ailleurs."

Romik sursauta, et ce n'était pas la première fois ; décidément, les elfes possédaient vraiment un don pour le surprendre. Au son de la voix, il crut reconnaître son interlocutrice. Il tourna sa tête vers sa gauche : c'était bien Gwantholin. Il se demanda comment il avait fait pour ne pas l'avoir remarquée : elle n'était même pas à une longueur de bras de lui.

"Oui, c'est un très bel objet que tu m'as donné" répondit-il. "Merci encore."

Gwantholin se contenta d'esquisser un léger sourire. Romik attendit quelques instants, croyant qu'elle lui répondrait, mais elle ne le fit pas.

"Tu m'as dit que la Dague de Précision avait des propriétés... magiques ?"

"C'est un peu cela, oui."

"Est-ce que tu pourrais me montrer ?"

"Donne-moi la dague, s'il te plaît" lui demanda-t-elle en tendant la main.

Romik s'exécuta. Gwantholin prit l'objet et laissa le groupe les distancer, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus à portée de voix. Alors, elle ramena son bras vers elle et resta pensive quelques instants ; puis elle se



concentra sur l'arme. Au début, Romik se demandait ce qu'elle voulait faire parce qu'il ne se passait rien. Mais subitement, il *ressentit* quelque chose : un étrange picotement, un frisson lui parcourut l'échine. Puis une aura bleutée enveloppa la dague. Elle s'étendit jusqu'à envelopper la main de l'elfe. Il y avait aussi un curieux bourdonnement, d'abord léger mais qui ensuite se fit plus audible. Romik en était incommodé car le bruit était assez oppressant, mais il finit par s'y faire.

C'était impressionnant. Il aurait aimé en voir plus mais Gwantholin s'arrêta.

"C'est très surprenant" commenta-t-il. "Tu... m'apprendras un jour à m'en servir ?"

"Je crois que j'y suis un peu obligée, sinon je ne te l'aurais jamais donnée. Mais pas maintenant, ce n'est pas l'endroit. On verra cela dans quelques jours. Es-tu d'accord ?"

Romik acquiesça, et sur cette réponse positive, Gwantholin commença à se diriger vers les autres.

"Gwantholin !" interpella Romik.

Elle arrêta sa monture. "Qu'y a-t-il ?"

"Je m'ennuie un peu, tout seul. Reste avec moi, s'il te plaît."

"Si tu y tiens..."

Ils voyagèrent pendant quelques temps, silencieux, comme si personne ne souhaitait prendre la parole. Puis Gwantholin s'adressa à Romik.

"Tu voulais probablement parler de quelque chose en particulier ?" s'enquit-elle.

"Non... pas vraiment." Après un silence: "Lorsque Venjhitia m'a demandé, ce matin, si je voulais vous accompagner, elle avait dit que c'était toi qui lui en avait fait la demande. C'est vrai ?"

"Oui, elle est un peu le dirigeant de notre groupe et je lui ai suggéré que tu nous accompagnes."

"Eh bien, je te remercie. Je n'aurai pas aimé devoir rentrer, seul, pour Fnor Ingël." Il la regarda. "Je te remercie vraiment, Gwantholin" répéta-t-il d'un ton solennel.

L'elfe ne répondit pas, mais elle détourna la tête et le regarda pendant un bref instant. Puis elle se remit à regarder au loin, dans le vide, comme elle et tous les siens avaient l'habitude de le faire.

"Mais pourquoi as-tu voulu que je vienne avec vous ? Je crois que cette décision n'a pas plu à tout le monde. Alors pourquoi ?"

"Tout simplement parce que je te considère comme mon ami..."

"Ah ?" fit Romik, perplexe.

L'elfe se retourna et le regarda, droit dans les yeux. "Romik fils de Famik, je sais que j'ai parfois du mal avec toi. Je n'ai pas pour habitude de côtoyer des mortels. C'est une des raisons pour lesquelles j'ai parfois des problèmes relationnels avec toi, et je te prie de bien vouloir m'en excuser. C'est la première fois que j'ai passé autant de temps avec un humain et je dois avouer que ta compagnie est agréable. Tu es quelqu'un de bien, Romik. Et si d'autres elfes ne t'apprécient pas, alors tant pis pour eux. Je sais que parfois tu me trouves frustrante parce que je te parais trop distante, ou parce que je suis des fois un peu désagréable. Mais c'est un de mes défauts et tu vas devoir t'y faire."

Romik resta coi quelques instants : c'était la première fois qu'elle se montrait aussi franche avec lui, aussi ouverte.

"Tu... tu n'avais pas besoin de me dire tout ça" balbutia-t-il.

"Si, et je tiens à m'excuser pour mon comportement de ce matin, je n'aurais pas dû. J'ai été bien trop brusque avec toi."

"Non, c'est moi. Tout est de ma faute. Je t'ai embrassée et je n'aurais pas dû. Je ne t'avais pas demandé si tu étais consentante et je t'ai forcée à quelque chose que tu ne voulais pas. C'est moi, le fautif."

"Tu es modeste, Romik, c'est une grande qualité que je devrais essayer d'enseigner à certains des miens. Mais je ne t'en veux pas pour ce geste. Pour être tout à fait franche, j'ai même apprécié. Néanmoins, nous ne pouvons pas continuer à vivre cela."

"Oui, je sais, je ne mérite pas ton amour. Et puis je ne suis qu'un garçon d'à peine deux cent une lunes. Je suis bien trop jeune, bien trop immature pour toi."

"Non ! ce n'est pas cela... C'est seulement que notre amour apporterait bien trop de complications."

"Oui, comme Avemenkel, par exemple..."

"Pardon ? Tu as eu des différends avec lui ?"

"Oui, pourquoi ? Aïnedegathel ne t'en avait pas parlé ?"

"Aïnedegathel est une amie chère mais ce ne serait pas à elle de me parler de cela. Ce ne sont pas ses affaires."



Romik parut surpris. "Eh bien voilà un comportement qui n'est pas humain. Chez nous, pareille histoire aurait fait le tour du village en moins de temps qu'il n'en faut pour qu'un docker de Fnor Ingël se saoule !"

"Cela est probable. Mais chez les elfes, la vie privée est quelque chose de très important. Il n'appartient à nul d'entre nous de divulguer quoi ce soit sur personne, si ce dernier n'est pas consentant."

"C'est étrange parce que j'ai du mal à me faire à ce concept. Mais je crois que penser de cette façon est mieux pour tout le monde. Je crois même que certains de mes congénères pourraient essayer de vous imiter, ce ne serait pas si mal que ça." Puis Romik prit un air plus sérieux et il se mit à narrer à Gwantholin ce qui s'était passé ce matin-là.

Une fois le récit achevé, Gwantholin prit la parole : "Je comprends mieux, maintenant. Et pareille attitude venant d'Avemenkel ne me surprend guère. Je lui en toucherai deux mots. Mais, cela signifie aussi que tu t'es battu pour moi..."

"Je ne pouvais pas le laisser faire. Il n'avait pas le droit de dire ça !"

"Je peux comprendre ton attitude. Mais ne t'attends pas à ce que je te félicite pour ce que tu as fait."

"Je sais, je me suis comporté stupidement. Je me suis laissé emporter."

"Effectivement. Il y a d'autres moyens de résoudre un problème que par les poings..."

"D'accord, je te promets qu'à l'avenir j'essayerai d'y songer."

"Enfin cela te montre que tout le monde ne serait pas favorable à notre union. Ensuite, viennent s'y greffer beaucoup d'autres inconvénients. Romik, je ne veux absolument pas te dénigrer ou te faire du mal mais... il est peu probable que pareille relation apporte du bonheur."

Romik soupira. Il s'était attendu à ce que Gwantholin lui dise cela. Il y avait pensé. Mais il avait aussi songé à une autre éventualité. Quelque part, dans son inconscient, il avait rêvé que la belle Gwantholin n'aurait pas refoulé son amour pour lui. Elle aurait été à l'instant blottie entre ses bras et ils se seraient jurés de toujours s'aimer, de ne jamais se séparer. Ils se seraient mariés, et seraient revenus à Stanok où Romik aurait appris la bonne nouvelle à sa famille. Puis ils se seraient installés dans le village et y auraient vécu paisiblement, ou alors ils seraient revenus parmi les elfes et auraient vécu en aventuriers. Puis Gwantholin lui aurait donné de beaux enfants et ils auraient écouté des jours heureux...

Mais la réalité était tout autre, et il ne pouvait se mentir à lui-même et vivre dans un imaginaire improbable. Il devait accepter ce qui se passait.

"Je crois que tu as raison", dit-il d'une voix un peu tremblante. Il tourna la tête vers Gwantholin et l'admira. Elle était vraiment magnifique, mais ce n'était pas tout à fait cela qui lui plaisait tant. Il y avait en elle une sorte de grâce, mêlée à une gentillesse, à un charme naturel qui lui plaisait beaucoup. Il n'avait jamais rencontré cela chez personne auparavant. Il se racla la gorge et proposa : "Alors peut-être amis ?"

"Toujours amis" répondit Gwantholin. Elle lui tendit la main. Romik lâcha les rênes de sa jument, prit la main de l'elfe dans les siennes, et il la serra.

CHAPITRE 11

La journée s'était achevée et ils avaient campé dans la plaine. On avait allumé un feu et ils avaient mangé en silence, puis ils s'étaient couchés. Romik s'était fait réveiller tôt le matin ; on lui avait donné un repas et des vivres pour le reste de la journée.

Tout compte fait, le voyage s'avérait moins lassant que Romik ne l'avait craint. Il avait continué à discuter avec Gwantholin et il avait aussi un peu parlé avec Ainedegathel. Gwantholin lui avait présenté quelques-uns des siens, avec lesquels il s'était entretenu. Les quelques elfes qu'elle lui avait présentés avaient tous été très polis avec lui, bien qu'ils n'avaient échangé que des civilités : ils n'avaient pas engagé de réelle discussion avec lui. Cependant, Romik avait parlé avec suffisamment d'elfes pour être quasiment sûr que tous connaissent la langue humaine parlée en Ertelie ; d'ailleurs, ils la parlaient avec une très grande aisance et s'exprimaient dans un meilleur langage que lui. Il savait que l'ertelien n'était pas leur langue maternelle, car il les avait parfois entendus s'exprimer dans une curieuse langue mélodieuse. Ce devait être de l'elfique.

Puis la journée s'était poursuivie, et quelques heures avant le coucher du soleil, ils avaient enfin atteint la Forêt Sombre. Romik en était assez satisfait : la faune et la flore des forêts le fascinaient bien plus que celles des plaines.

Un jour passa encore lorsque, quand le soleil fut à son zénith, Romik revit Sergoivalitur accompagné de Ruvmirtik. Le ranger, dès qu'il était arrivé, s'était entretenu avec Venjhitia et deux autres elfes. Ils avaient parlé pendant quelques instants puis ils s'étaient tus. Bouillonnant d'impatience, Romik décida d'aller rejoindre Sergoivalitur pour lui demander des nouvelles.

"Bonjour, comment vas-tu Sergoivalitur ?" s'enquit l'humain. Il rougit, s'étant aperçu qu'il l'avait tutoyé.



"Bien, je te remercie" répondit le ranger.

Apparemment, cela ne le gênait pas puisqu'il s'était mis lui aussi à tutoyer Romik.

"Tu es parti pendant plus de deux jours, je crois. Qu'est-ce que tu étais allé faire ?"

"J'étais parti m'assurer que nous n'étions pas suivis."

"Ah ! oui, à cause des orcs, c'est ça ?"

"C'est effectivement cela. Et j'ai bien aperçu des mouvements orcs. J'en ai vu qui se dirigeaient vers le nord, peut-être vers la Grande Route qui contourne la Forêt Sombre et j'en ai vu d'autres qui se dirigeaient vers le sud-ouest. Je crois qu'ils ont décidé de rentrer chez eux, dans les montagnes."

"Alors il n'y a pas vraiment de quoi s'en inquiéter ?"

"Je crois que non. De plus nous sommes relativement bien protégés si nous voyageons en forêt."

"Mais alors pourquoi une vingtaine d'orcs nous avait attaqués ? Et s'il y en a d'autres qui rôdent pas trop loin d'ici, ce ne serait pas non plus pour nous attaquer ?"

"C'est un problème qui est assurément inquiétant." C'était Venjhitia qui avait répondu. Après une courte pause, elle reprit : "Ceci est très probablement lié au parchemin que détient Gwantholin."

"Et qu'est ce qu'il dit, ce parchemin ?" demanda Romik.

"Là est justement le problème: nous ne pouvons le lire. Il a été en quelque sorte scellé par magie et il n'y a personne parmi nous qui soit assez puissant pour briser ce sceau. Ainsi, ce parchemin restera donc illisible tant qu'on n'aura pas annulé le procédé magique."

"Je comprends. C'est donc pour cela qu'on se rend dans cette forêt, parce que vous connaissez des elfes qui y habitent et qui pourraient vous aider."

"Vous semblez avoir tout compris, Romik" répondit Venjhitia.

"Bien, et elle est encore loin cette ville ?"

"Si vous voulez avoir de plus amples informations sur cela, je vous suggère de vous entretenir avec Firdofeïm. Il en est originaire et il vous en parlera bien mieux que moi."

Romik remercia poliment Venjhitia puis alla voir Firdofeïm. Il savait qui était cette personne car Gwantholin le lui avait présenté, aussi il n'eut pas trop de peine à la trouver.

"Bonjour" dit Romik.

Un elfe aux longs cheveux foncés releva la tête. Il était vêtu quasiment de la même manière que Sergoivalitur, et il portait, lui aussi, un arc long en bandoulière. Ses mains qui étaient glissées dans d'épais gants de cuir reposaient sur ses cuisses. Il dévisagea pendant quelques instants Romik de ses yeux noirs, puis il le salua à son tour.

"Venjhitia m'a dit que vous habitiez dans cette forêt et que vous pourriez m'en parler un peu."

"Oui, je suis né ici, dans notre communauté située dans la Forêt Sombre. Et j'ai passé toute ma jeunesse à Torkanjen Dilurgansan."

"C'est comme cela que ça s'appelle ? C'est un joli nom" répondit Romik.

"Torkanjen Dilurgansan veut dire la Cité Verdurée. Elle a ce nom parce qu'elle fait partie des arbres, des feuilles. De plus, je suis presque assuré que nous pourrions la traverser sans que vous vous aperceviez que vous êtes dans la Cité Verdurée. Parce que vous ne penseriez pas à lever la tête..."

Romik s'étonna : "Ah ? c'est une ville dans les arbres ?"

"Oui, la plupart des habitations de Torkanjen Dilurgansan sont situées dans les arbres."

"C'est curieux... et toutes les villes elfes sont comme ça ?"

"Non, elles ne sont pas toutes comme cela. C'est à cause de la proximité de villes humaines que notre cité a cette architecture. Sinon, il serait difficile pour nous de passer inaperçus."

"Je comprends... A quelle distance est cette ville ? Enfin, je veux dire : quand y arriverons-nous, puisque c'est là que nous allons ?"

"Je pense que nous devrions y arriver demain, au matin, si nous nous dépêchons."

"D'accord ; vous pourriez me décrire cette ville ? Parce que j'ai un peu du mal à me la représenter..."

"Vous semblez impatient de la voir, à ce que je constate. Mais je crois que je ne vais pas vous en dire plus. Cela gâcherait le plaisir que vous pourriez éprouver en la voyant."

"Bon, je vais essayer d'être patient..."

La journée passa sans encombre et le lendemain matin, alors que les elfes s'apprêtaient à lever le camp, Gwantholin vint voir Romik et lui tendit la mante qu'elle avait revêtue les premiers jours. "Mets cela, lui dit



Gwantholin. Les habitants de Torkanjen Dilurgansan sont encore moins habitués que les autres elfes à la présence d'humains."

"Mais si je suis avec vous, il ne devrait pas y avoir de problème ?" répondit Romik.

"On n'est jamais trop sûr lorsqu'on a affaire à des elfes sylvains. Peut-être est-ce un excès de précautions, mais je tiens à ce que tu portes ma cape et à ce que tu dissimules ton visage. Je n'aimerais pas que tu te retrouves avec une flèche logée entre les deux yeux."

"Tu as dit que c'était des elfes sylvains ; tu es toi aussi une elfe sylvaine ?"

"Non, je ne suis pas des leurs. Tu auras peut-être du mal à les différencier mais ils ont quand même quelques dissemblances avec nous. De tous les elfes, ce sont vraiment les plus proches de la Nature, ils vivent toujours en forêt, parmi les arbres et les animaux. Mais ils sont aussi le peuple le plus solitaire d'entre nous et ils gardent farouchement leurs territoires. C'est pour cela qu'il vaut mieux qu'ils n'apprennent pas tout de suite que tu es un humain."

"Et bien si tu le dis... Une chose me surprend quand même. Est-ce qu'ils sont toujours aussi mauvais avec les humains au point de leur tirer dessus dès qu'ils en voient un ?"

"Non, ils ne sont pas mauvais. Peut-être hostiles mais pas mauvais. Ils ont rarement des problèmes avec les humains car peu d'entre eux s'aventurent aussi profondément dans la Forêt Sombre."

"Oui, mais moi par exemple, je ne suis pas forcément sensé savoir qu'il y a une ville d'elfes sylvains en plein cœur de cette forêt..."

"Les humains avoisinants ont tous entendu parler de l'existence de Torkanjen Dilurgansan."

Romik acquiesça. "C'est vrai que je n'habite pas vraiment à côté d'ici. En coupant à travers routes d'ici jusqu'à Stanok, il doit bien falloir quatre jours à cheval pour y aller. Quant à ce qu'on entend dire sur les elfes..."

"Quoi donc ?"

"Et bien je vous connais encore assez mal mais je peux quand même constater que vous êtes assez différents de ce qu'on m'avait conté sur vous. J'avais entendu dire que vous étiez assez étranges et ça, c'est assez vrai. Mais on m'avait aussi dit que vous pouviez être sournois, que passer quelques jours avec vous me ferait perdre mon âme et plein d'autres âneries du même genre."

"Tu soulèves là un problème : le fait que nos deux peuples se connaissent si mal entraîne des incompréhensions et parfois de la méfiance et de la peur..."

Après un silence, Romik prit la parole : "Par contre on ne m'avait jamais dit que les elfes étaient aussi belles..."

"Dois-je prendre cela comme un compliment ?"

Romik eut un petit rire gêné. "Euh, oui. C'était un compliment..."

Un peu avant la mi-journée, Gwantholin s'adressa à Romik.

"Nous n'allons pas tarder à arriver" lui dit-elle.

"Mais je n'arrive pas à voir de clairière pourtant, rétorqua Romik, et la végétation est toujours aussi dense."

"Rappelle-toi que Torkanjen Dilurgansan n'est pas faite pour être vue de tous. C'est pour cela que tu ne vois aucun signe de sa présence."

"Je crois que j'aurais du mal à me faire à cette idée" répondit-il.

Et brusquement, les elfes à la tête du groupe s'arrêtèrent et descendirent de leurs montures, bientôt imités par les autres. Tout le monde prit son paquetage et les chevaux furent relâchés. Firdofeim se plaça contre un chêne imposant et il se mit à parler très fortement, en elfique. Romik avait l'impression qu'il s'adressait à l'arbre même, ou plutôt au haut de l'arbre.

Ils attendirent en silence quelques temps et alors apparurent plusieurs cordes fixées à un plancher. Cinq elfes y montèrent et l'ascenseur, car c'en était bien un, s'éleva et se fonda parmi les hautes branches jusqu'à ce que Romik le perde de vue. Puis l'ascenseur redescendit, et ce trois fois et à chaque fois, cinq elfes y prenaient place.

Romik fit partie de l'ultime groupe. Il monta en dernier sur le plancher de bois. L'ascenseur s'élevait assez lentement mais il prenait de plus en plus de hauteur et il ne tarda pas à ressentir le vertige ; il se cramponna alors à une corde. Puis l'ascenseur de bois traversa de denses branchages et le sol se fit presque invisible. Le jeune humain leva la tête et il eut alors une grande surprise. Les solides cordes servant à porter le plancher de bois montaient pendant encore quelques brassées, puis elles atteignaient des poulies. Tout autour de lui, Romik voyait des planchers qui étaient construits à même les troncs d'arbres. Ces planchers avaient une grande superficie, et certains englobaient même plusieurs troncs à la fois lorsque les arbres étaient suffisamment proches les uns des autres pour le permettre. Ils étaient tous reliés entre eux par des passerelles



pour qu'on puisse se déplacer aisément de plancher en plancher. Sur ces supports de étaient construites des huttes en bois, recouvertes de verdure.

Voilà ce qu'était Torkanjen Dilurgansan.

Lorsque l'ascenseur atteignit le bout de sa course, il jouxtait un plancher et les compagnons de Romik et lui-même allèrent sur cette plate-forme. Puis trois elfes apparurent. Ils avaient tous trois des cheveux et des yeux sombres. Ils étaient, comme les autres elfes, vêtus de tuniques aux couleurs de la forêt. Les arrivants prirent leur paquetage et suivirent leurs trois guides qui les menèrent jusqu'au bout de la plate-forme ; puis ils s'engagèrent sur un plateau lui-même relié à un autre. Ils progressèrent ainsi plusieurs fois de suite. Romik était littéralement émerveillé : il se trouvait dans une vraie ville construite au beau milieu d'arbres et à grande distance du sol ! Ils croisèrent beaucoup d'autres elfes qui vivaient à diverses occupations. Enfin, ils finirent par atteindre une immense plate-forme qui englobait cinq arbres à la fois. Au centre était construite une hutte, similaire aux autres, si ce n'est qu'elle était bien plus imposante. Ils entrèrent dedans.

Vue de l'intérieur, la chaumière paraissait réellement immense lorsqu'on pensait qu'elle se trouvait au beau milieu d'arbres. Sur le plancher étaient étendus de nombreux tapis multicolores qui donnaient une ambiance de gaieté par la vivacité de leurs motifs et de leurs couleurs. Sur les parois de la hutte reposaient des tapisseries. Elles étaient finement ouvragées et chacune représentait une scène particulière faisant figurer des elfes, mais Romik n'eut pas le loisir de les examiner. En effet, au centre de la hutte, les tapis faisaient place à de nombreux coussins sur lesquels reposait une demi-douzaine d'elfes environ. Le groupe avec lequel Romik avait voyagé restait debout, non loin de là et l'humain les rejoignit. Mal à l'aise dans ce lieu qui lui était totalement nouveau, il se positionna aux côtés de Gwantholin.

Une fois que tout le monde eut pris place, Venjhitia et un autre elfe du groupe qui s'appelait Eanepalith se dirigèrent vers le centre, où siégeait un elfe assis en tailleur. Etant donnée la façon dont il était placé dans la hutte et l'aura de vénérabilité qui se dégageait de lui, Romik devina qu'il devait être le chef de la communauté.

Ce dernier conversa avec Venjhitia et Eanepalith pendant un temps qui parut démesuré à Romik.

Il commençait à ressentir des crampes au niveau de ses jambes lorsque l'elfe avec qui discutait Venjhitia et Eanepalith s'adressa à son voisin qui incita le groupe à s'asseoir parmi eux. On leur servit aussi des rafraîchissements et Romik put alors se détendre.

Puis à un moment, Venjhitia tourna la tête vers Romik et Gwantholin ; elle leur fit un signe de tête.

"Tu peux enlever ta mante" lui souffla Gwantholin.

Romik s'exécuta et rabattit sur ses épaules la capuche de son habit. Les elfes sylvains eurent immédiatement une réaction de surprise et certains se mirent à parler fébrilement et à voix basse entre eux. Mais rapidement, ils changèrent d'attitude et tous replongèrent dans leur impassibilité coutumière.

Le chef des elfes sylvains se mit à parler. "Wogantagè" dit-il. "Wogantagè ithen nale posabe !"

Gwantholin lui répondit en elfe et ils s'entretenirent pendant un petit moment. Le chef parut pensif puis il s'adressa à Romik en ertelien.

"Salut à toi, humble mortel dit-il en décrivant un petit geste circulaire de la main. Je me nomme Todjekelimf et suis l'équivalent humain du roi de la Cité Verdurée de la Forêt Sombre."

"Je suis Romik, fils de Famik, de Stanok."

"Rarement des mortels sont venus à Torkanjen Dilurgansan et cela fait depuis fort longtemps que je n'en avais plus vu. J'apprécie peu que vous ayez été introduit ici sans qu'on m'en ait fait part."

Romik se sentit gêné. Il sentait que sa présence ici n'était pas désirée et il aurait aimé être ailleurs à ce moment là. Mais il continua à se tenir droit et il ne baissa pas les yeux.

"Toutefois, selon ce que Gwantholin vient de m'avoir confié, vous semblez être une personne respectable et je crois que vous avez déjà gagné l'estime de quelques-uns de mes congénères. Je ne peux donc vous sommer de quitter ce lieu sur le champ."

Romik eut un sourire crispé.

"Bien ; je suppose que vous savez pourquoi vous et les elfes qui ont accepté votre compagnie êtes là."

"Oui, en effet. Gwantholin détient un parchemin qui est plus ou moins magique, je crois" répondit Romik.

Gwantholin prit la parole. "Et aucun de nous n'ayant les moyens de briser le sceau magique de ce parchemin, nous avons pensé que quelqu'un de votre communauté aurait le pouvoir nécessaire afin d'accomplir cette tâche." Elle s'avança et se dirigea vers Todjekelimf. "Je vous le remets" déclara-t-elle en lui tendant le manuscrit qu'elle venait de sortir de sa tunique.

Todjekelimf le saisit de sa main droite. "Bien, voyons ce que nous pouvons faire." Il prit alors une profonde inspiration et ferma les yeux. Il se mit à articuler des paroles inaudibles tout en décrivant d'étranges petits mouvements de sa main gauche. Et, rapidement, Romik ressentit de nouveau l'étrange picotement qu'il



avait déjà connu lorsque Gwantholin avait utilisé la Dague de Précision. Un peu après, le même bourdonnement léger se fit sentir.

Puis brusquement, tout cessa et Todjekelimf ouvrit les yeux. "Ce sceau magique est très puissant, commenta-t-il. Je ne sais pas si j'ai déjà fait face à chose aussi forte. Mais nous allons quand même essayer de briser ce sceau. Par contre, nous allons devoir effectuer des préparations qui vont prendre un certain temps."

"Beaucoup de temps ?" s'enquit Romik.

"Je ne crois pas que nous essayerons quoi que ce soit avant la pleine lune".

C'était dans trois jours.

"Et j'espère que pendant ce temps vous me ferez l'honneur d'accepter l'hospitalité que je vous offre volontiers" ajouta-t-il.

"Nous vous en serions fort reconnaissants" répondit Venjhitia.

CHAPITRE 12

On avait donné des logements à Romik et aux elfes, une demi-douzaine de huttes, et ils avaient eu un repas pour le déjeuner. Ça avait été un vrai repas chaud, à la plus grande satisfaction de Romik. Une fois la panse remplie, il était allé s'étendre sur une natte dans une hutte. Là aussi, il en fut très satisfait car le voyage depuis la Forêt aux Songes avait été très fatigant : un périple de plus de trois jours au cours duquel peu de haltes avaient été accordées. De plus, ils avaient peu dormi pendant cette période et si les elfes n'en semblaient nullement dérangés, Romik, lui, était fourbu et il s'endormit rapidement.

Lorsqu'il se réveilla, la luminosité qui était déjà faible avait encore diminué. Bien que le soleil n'était pas visible car masqué par les branchages, Romik en déduisit qu'il ne devait rester que trois heures avant le crépuscule. Etant reposé et seul, il décida de visiter la Cité Verdurée.

Tout en cheminant, il n'arrivait toujours pas à admettre que la ville puisse être construite en hauteur, de la sorte, parmi les arbres. Fort heureusement, Romik n'était plus soumis au vertige car le sol était masqué par les branchages. Après avoir traversé une passerelle, il arriva sur une grande plate-forme où jouaient deux enfants. Des figures géométriques avaient été tracées sur le plancher et ils s'amusaient à y lancer des petits cailloux. Bien que ces deux enfants avaient le physique typique des elfes, ils paraissaient être humains. Ils semblaient très jeunes et ils s'adonnaient avec passion à ce jeu, en poussant de grands cris d'excitation et de joie. Romik sourit. Oui, ces deux enfants semblaient vraiment humains. Ils étaient encore plongés dans l'âge bienheureux de l'insouciance et de la candeur...

A un moment, le garçon réussit à faire atterrir un caillou sur un coin de la figure et il bondit de joie en hurlant. Apparemment, il avait gagné. Sa compagne de jeu rit avec lui puis, détournant la tête, elle aperçut Romik. Elle donna un coup de coude à son camarade et tous deux coururent vers Romik. La fille s'adressa à Romik en elfique. Au ton qu'elle employait, ce devait être une question.

"Bonsoir, dit Romik. Je ne comprends pas ce que vous dites. Je ne parle pas l'elfique."

Les deux enfants se regardèrent avec des yeux ronds.

"Vous ne parlez pas ertelien ?" demanda l'humain.

Puis le garçon se mit à parler à la fille. Elle eut une lueur dans les yeux. "Wogantagë !" s'écria-t-elle gaiement. "Wogantagë !"

Romik resta perplexe. Puis il se rappela que Todjekelimf avait déjà employé cette expression. Cela devait sûrement dire « humain » ou quelque chose d'approchant.

"Wogantagë" dit-il en se frappant la poitrine du poing.

Les deux enfants rirent. Ils coururent vers une hutte proche de là en criant "Anaï ! Anaï ! Wogantagë ithen nale !". Ils sortirent de la hutte en tirant une elfe par le bras.

"Vous devez être la mère de ces deux enfants" lui dit Romik.

"Oui, c'est cela répondit-elle. Et vous devez être le mortel dont on entend parler."

"C'est bien moi ; je suis Romik et j'accompagne des elfes qui viennent de la Forêt aux Songes."

L'elfe acquiesça. "Je vois de qui vous voulez parler" dit-elle.

La petite fille tira la manche de sa mère et lui chuchota quelque chose à l'oreille. Puis la mère traduisit.

"Ma fille souhaiterait connaître la raison de votre présence ici. Elle est fort perplexe : c'est la première fois qu'elle voit un humain."

"Et bien vous pouvez lui dire que j'accompagne un groupe d'elfes. C'est une des leurs, une amie qui m'a en quelque sorte invité."



L'elfe traduisit.

"J'aimerais vous demander un renseignement, demanda Romik. Nous sommes venus ici à cheval. Savez vous où sont les chevaux ?"

"Je vais vous montrer. Suivez-moi."

Elle l'emmena plus loin, au bout d'une plate-forme à laquelle pendait une échelle de cordes. "C'est en bas" dit-elle en descendant. Ils descendirent l'échelle pendant une demi-douzaine de brassées jusqu'à ce qu'ils atteignent une autre plate-forme. Une autre échelle y reposait. L'elfe s'en saisit et la jeta dans le vide. Puis elle descendit encore. Ils atteignirent une plate-forme en contrebas et elle refit de même. Après avoir descendu plusieurs échelles, ils arrivèrent enfin au sol. Puis ils cheminèrent pendant plusieurs minutes jusqu'à une clairière au centre de laquelle il y avait une grande butte.

"Généralement, nos montures se reposent ici" dit l'elfe en montant le tertre.

Et en effet, une fois arrivé en haut, Romik aperçut une bonne centaine de chevaux. Voir toutes ces bêtes en liberté était un spectacle assez surprenant. Il n'avait jamais vu autant de chevaux réunis au même endroit. De plus, chez des humains, les chevaux étaient toujours enfermés dans des enclos tandis que chez les elfes, la notion de captivité ne semblait pas exister. C'était la première fois qu'il s'en rendait compte : laisser les chevaux s'épanouir en liberté était sûrement bien meilleur pour eux. Ils n'avaient jamais demandé à être attachés.

En cherchant du regard, il aperçut rapidement ses deux lourds chevaux de trait qui juraient au beau milieu des pur-sang.

"Je vous remercie de vous être donné la peine de me conduire jusqu'ici" annonça Romik à l'elfe.

"Il n'y a pas de quoi." Puis elle le salua et s'en alla.

Romik se dirigea vers les deux chevaux qui vinrent eux-mêmes vers leur maître dès qu'ils le reconnurent.

"Ça va ? leur dit-il. J'espère que vous êtes bien, ici. En tout cas, vous allez pouvoir vous faire plein de copains."

Il ramassa un morceau de bois et entreprit de récurer les sabots des chevaux. Les fers à cheval étaient en bon état, mais il y avait quand même de quoi nettoyer. Après avoir achevé cette besogne, il entreprit de les bouchonner. Il ramassa plusieurs feuilles et à l'aide de cette brosse improvisée, il arrangea un peu la robe de ses chevaux. Une fois le travail accompli, il chercha la jument qu'il avait monté ces derniers jours. Elle était non loin de là, en train de boire à un point d'eau. Il alla vers elle. La bête le reconnut et accepta de se laisser panser.

"Tu prends grand soin de tes montures, Romik-ami-des-chevaux."

Une fois de plus, il sursauta. "Gwantholin !" s'exclama-t-il. "Qu'est-ce que tu m'as fait peur ! Comment faites-vous pour vous déplacer aussi silencieusement ? Ce n'est pas la première fois qu'un elfe arrive à me surprendre comme ça et j'aimerais bien savoir comment vous faites pour être aussi diablement silencieux !"

"A cela, il y a plusieurs explications. Peut-être sommes-nous naturellement plus aptes à être aussi silencieux. De plus nous évitons de porter des grosses bottes à semelles rigides : cela fait beaucoup de bruit lorsqu'on marche avec. Enfin, nous sommes peut-être plus discrets que les humains de par notre attitude, et à force d'entraînement, on s'habitue à marcher sans être entendu."

"Mouais, ça m'a l'air pratique, comme aptitude. Il faudra que tu me montres comment faire, un jour..."

"Si tu le souhaites, je t'apprendrai."

Après un court silence, Romik se racla la gorge. "Euh, ça fait longtemps que tu m' observes ?"

"Je crois que je te regarde depuis que tu es arrivé. Tu m'as l'air très attaché aux animaux, Romik."

"Oui, c'est vrai : je les aime bien. J'affectionne aussi la nature."

"Tout comme nous."

"Au fait, quelque chose me démange : lorsque vous montez des chevaux, vous ne leur mettez jamais de selle ni de bride. Pourquoi ? Je crois qu'il est plus facile de monter un cheval sellé, non ?"

"Effectivement, la monte à cru est plus délicate que la monte sellée. Mais nous ne sellons jamais nos chevaux, car cela ne fait pas partie de notre manière de penser et d'agir."

"Un peu comme le fait que vous soyez très proches de la nature et tout ça ?"

"Oui, c'est un peu cela."

"Tu peux me montrer comment vous faites ? J'aimerais bien essayer la monte à cru."

"D'accord ; tu pourras prendre ta jument." Et elle partit chercher une autre monture.

Lorsqu'elle revint, elle était déjà sur le dos de la bête. "Tout d'abord, lui dit-elle, tu dois mettre en confiance cette jument. Bon, tu la connais mais confronté à d'autres situations, tu ne connais pas nécessairement ton cheval. Alors tu vas te présenter à elle et lui dire que tu aimerais aller sur son dos."



Romik s'exécuta. Il alla face à la jument, flatta son naseau et lui dit : "Bonjour, je m'appelle Romik. Me laisseras-tu monter sur ton dos ?" Puis il bougonna. "Gwantholin ! je me sens stupide..." gémit-il.

"Non, ce n'est pas stupide de s'adresser à un cheval et je suis persuadée qu'il peut te comprendre en partie. Tu as bien fait de lui demander la permission de la monter."

"Bon, si tu le dis..."

"Maintenant, tu vas te jucher sur son dos. C'est plus difficile parce que tu ne peux pas t'aider des étriers. Mais c'est tout à fait faisable. Ah ! au fait, ne considère pas cette jument comme une monture mais plutôt comme une compagne. Si nous, les elfes ne mettons jamais de selle aux chevaux, c'est parce que nous considérons qu'il ne faut pas leur en mettre. C'est en quelque sorte une entrave à leur liberté, un signe de leur asservissement. Or nous considérons que lorsque le cheval se laisse monter, c'est une faveur qu'il nous concède et non un dû."

Romik parvint à grimper sur le dos de sa jument, non sans difficultés. "Je comprends votre mentalité, dit-il. J'apprécie cette manière de penser."

"Bien, nous allons pouvoir avancer. Fais bien attention à te cramponner. Aide-toi de tes jambes pour ne pas tomber et n'hésite pas à te pencher pour ne pas perdre l'équilibre."

"Et pour diriger ?"

"Tu peux tirer légèrement la crinière. Aide-toi aussi de tes genoux pour diriger ta jument."

Et sur cette phrase, Gwantholin fit avancer son cheval. Romik la suivit au pas. Il était un peu mal à l'aise au début mais il finit par s'y habituer et ils s'engagèrent au trot. Puis lorsque Gwantholin constata que Romik parvenait à s'en sortir, ils passèrent au petit galop.

C'était tout différent et Romik le sentait. C'était comme s'il redécouvrait l'équitation. Il ressentait à tout instant chaque mouvement de sa « compagne » et il accompagnait son mouvement. Il était en osmose avec sa jument, chacun était complice de l'autre et il était heureux. Il se sentait bien.

Il se sentait bien mais privé d'étriers, il ne pouvait plus user de ses mollets pour compenser les mouvements de sa jument. Dans un sens c'était ce qui lui permettait de faire corps avec elle mais il n'y était pas habitué et son postérieur commença à s'engourdir. Il dut alors s'arrêter.

"Nous allons nous reposer quelques temps" lui dit Gwantholin en descendant de son cheval.

Cela faisait longtemps qu'ils avaient quitté la butte et qu'ils étaient sortis de la clairière. Ils étaient maintenant entourés d'arbres et d'une végétation dense. La luminosité était assez faible, mais pas au point de s'avérer gênante. Et elle n'était pas due au fait que le jour déclinait mais aux arbres qui s'élevaient haut dans le ciel et qui laissaient filtrer peu de soleil. D'où le nom de ce lieu : la Forêt Sombre.

Gwantholin marcha jusqu'à un hêtre et elle s'y adossa. Romik l'imita et il se positionna à ses côtés. Les deux chevaux s'étaient éloignés, mais ils restaient à portée de vue.

"C'était vraiment bien, commenta-t-il. Je n'avais jamais soupçonné que la monte à cru était si différente. C'était un peu comme si... je faisais corps avec ma jument. Et maintenant, je partage un peu plus votre état d'esprit, votre manière d'appréhender les animaux."

"Ça me fait plaisir, lui répondit-elle. Mais si tu veux adopter le mode de pensée elfique, tu auras encore beaucoup à apprendre."

"Oui, fit Romik, pensif. Cela m'intéresse, alors je vais essayer d'observer. Mais tu pourrais aussi me parler de ton peuple."

"Je suis consentante, mais je ne sais pas de quelle façon commencer !"

"Et bien tu pourrais par exemple me parler de Venjhitia. Je la trouve assez étrange. A chaque fois que j'ai essayé de discuter avec elle, elle s'est montrée étrangement distante, comme si... elle était fatiguée, ou alors c'est moi qui étais fatigué ?"

"Ce n'est pas ta faute, Romik. Elle est vieille, et je dis vieille aux yeux d'un elfe. Ceci peut expliquer pourquoi son attitude te semble si étrange."

"Ça doit faire beaucoup de lunes alors..."

"Plus de mille deux cent périodes, je crois."

"Pardon ? des périodes tu dis ?"

"J'avais oublié que les humains dénombrent en lunes. Mais un elfe voit passer beaucoup de lunes, tellement de lunes qu'il n'est pas près de compter à la lune près. Nous comptons alors par période. D'un équinoxe de printemps à un autre par exemple, s'écoule une période. Le monde met une période pour redevenir comme avant. Les bourgeons apparaissent à une période d'intervalle, les fruits aussi. Les feuilles des arbres tombent à chaque période et la neige les recouvre aussi à cet intervalle-là."

"Oui, je connais un peu. J'ai déjà entendu l'expression « année ». C'est la même chose. Et moi, j'ai un peu plus de quinze périodes alors."



Gwantholin prit la parole. "Donc si tu trouves Venjhitia étrange, c'est parce qu'elle est fort âgée. Elle est un peu lassée de la vie. Elle a tant vu..."

"J'ai du mal à imaginer ce que ça donne. Je pensais que j'avais tant à vivre..."

"Mais tu as *beaucoup* à vivre ! Tu n'as pas à te plaindre, Romik."

Un écureuil se trouvait à quelques pas d'eux, en train de se nourrir de faines. Il semblait absorbé par sa tâche et il ne remarquait pas la présence du couple.

"Regarde-le, lui dit-elle en désignant le rongeur. Combien de temps va-t-il vivre ? Dix périodes, ce qui fait cent trente lunes peut-être ? Même à tes yeux, cela te semble peu pour une durée de vie. Pourtant, ce n'est pas ce qui va l'empêcher d'avoir une vie heureuse. N'es-tu pas d'accord ?"

"Oui, tu as probablement raison ; bien qu'il ne doit pas en être conscient. Mais imagine si je pouvais vivre pendant la durée d'une vie elfe ? Ce serait formidable : je pourrais voir tant de merveilles ! Je pourrais voir et faire tant de choses !"

"Et tant d'horreurs ! Tu te sentirais désespérément seul... Tu verrais les gens naître, vivre, puis mourir. Tu serais toujours confronté à la mort de tes proches, de ceux que tu aimes. Là serait l'ironie du sort : tu vivrais éternellement, tu serais immortel mais pourtant, tu serais confronté à la mort si souvent... Tu serais plongé dans une amertume inguérissable, le mal de l'existence."

"Tu as peut-être raison, ce serait difficile à vivre. Mais tu as donné comme exemple que j'étais immortel en vivant parmi les humains. Or vous, elfes, êtes immortels mais vous n'êtes pas seuls. Vous formez un peuple, une race."

"Ta remarque est perspicace, Romik. Ce n'est assurément pas la même chose."

"Je sais que ce que je vais te demander est impoli, mais quel âge as-tu ?"

"Voilà un comportement typiquement humain. Il n'y a aucune honte à avoir de son âge ! Pour ta question, j'ai cinquante trois périodes. Cela fait environ six cent quatre-vingt dix lunes."

"Woah ! s'exclama le jeune humain. Ça fait beaucoup ; mon père est plus jeune que toi !"

"Mais il n'est pas forcément moins heureux..."

"C'est vrai, l'âge ne dépend pas de la durée de vie mais de la façon dont on l'appréhende."

"Tu es maintenant en train de faire de la philosophie elfique. Félicitations !"

Romik rit. "C'est peut-être à force de vous fréquenter que je me mets à penser comme cela. Tiens, quel âge a Ainedegathel ?"

"Environ deux cent soixante-dix lunes."

"Ça doit faire jeune pour vous..."

"Effectivement ; elle est encore considérée comme une adolescente. Et moi, comme une jeune adulte."

"C'est donc peut-être pour cela que j'ai aussi facilement établi un bon contact avec elle : parce que nous avons tous les deux la même équivalence d'âge."

"Oui, c'est une explication plausible."

La conversation s'arrêta. Peut-être parce que les deux interlocuteurs n'avaient plus rien à se dire.

Par ici, la nature était splendide.

Romik se tourna vers Gwantholin ; elle aussi était splendide. Elle ne portait plus la tunique qu'elle avait vêtue lors du voyage, elle était maintenant habillée d'une robe verte, assortie à la couleur des feuilles. Les manches courtes de sa robe laissaient dépasser celles d'une chemise beige claire. Elle portait toujours la ceinture garnie d'une gemme bleu translucide. Ses cheveux avaient été rejetés en arrière mais ils étaient toujours détachés et ses boucles dorées ondulaient avec sensualité le long de son dos.

Romik lui passa la main sur le menton et il lui caressa le bas du visage. Il savait qu'il n'aurait pas dû faire cela : Gwantholin le lui avait fait comprendre. Mais il n'avait pas pu s'en empêcher. Il passa un doigt sur les lèvres de la gracieuse elfe. Leur contour était fin et elles donnaient une impression de velouté. Une fois encore, il sut que ce qu'il allait faire n'était pas un acte réfléchi mais il ramena quand même la tête de l'elfe vers la sienne. Il s'apprêta à l'embrasser.

"Non" lui dit-elle simplement, en posant un doigt sur sa bouche.

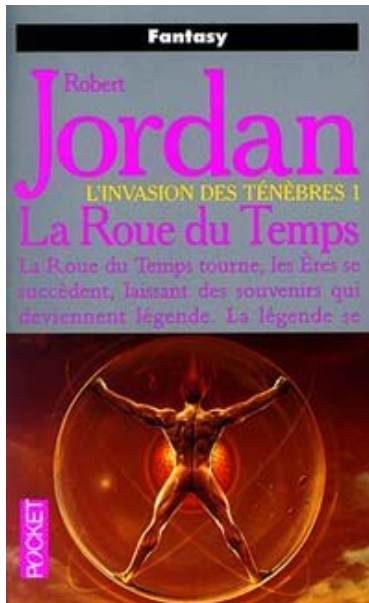
Puis elle posa sa tête sur l'épaule de Romik et il l'entoura de son bras. Il pouvait sentir son torse se bomber à chaque inspiration prise. Il pouvait sentir l'odeur qui se dégageait d'elle : de subtils effluves de fleurs du printemps.

Il était bien, Gwantholin était tout contre lui et il aurait aimé pouvoir rester ainsi indéfiniment...

Roman

(par Jean-Luc)

La roue du temps (Robert Jordan)



L'univers que trame Robert Jordan dans la saga de la Roue du Temps appartient aux meilleurs dans ce genre de SF qu'est la fantasy. Certes, il n'est pas d'une originalité folle car on y retrouve tous les ingrédients familiers à la littérature qui se réclame de J.R.R. Tolkien et de Lord Dunsay. Combat millénaire des forces du Mal contre le Bien, créatures mythologiques et magiques sont monnaie courante, cependant un effort louable a été développé dans les dénominations pour éviter les termes usés, vidés de leurs sens. Les classiques elfes deviennent ainsi des massifs et sympathiques ogiers, la magie se divise en deux canaux jumeaux, le saidin pour les hommes et la saidar pour les femmes ; enfin les préjugés raciaux sont oubliés pour des antagonismes entre différents pays et cultures basés sur des précédents historiques révélateurs d'un background fouillé et bien construit.

Les concepts sont exposés clairement : la Roue du Temps est l'instrument mythique qui trame les fils du Destin dans sa toile ; tous les êtres vivant au fil d'ères qui se succèdent par cycles. Certains (les *ta'veren*) manipulent des forces qui leur permettent d'agir temporairement à contre-courant. Leurs incarnations se succèdent aussi au travers des âges, répétant un schéma prévu à l'avance par les Prophéties ou accomplissant ce qui mettra fin à la voie tracée par la Roue du Temps, personne ne le sait encore.

Dès le départ de la Saga, on suit le chemin suivi par non pas un, mais trois *ta'veren* originaires du même village du pays des Deux Rivières et pareillement marqués par le Destin. Si leur parcours est initiatique comme il se doit dans une telle aventure, chacun des trois héros en herbe (Rand, Mat et Perrin) a droit à une part égale de l'attention de l'auteur. Lequel s'est également permis le luxe d'ajouter à l'équipe masculine un trio de jeunes filles parties de ce village pour leur venir en aide. Elles trouvent rapidement leur propre voie qui rejoint le chemin emprunté par l'un ou l'autre des garçons selon l'opportunité du moment. Un des attrait majeurs de la série réside dans cette trame complexe dont les protagonistes suivent des fils qui se croisent ou se séparent selon l'enchaînement des événements. La troupe entière ne se regroupe qu'à l'occasion des batailles majeures qui voient s'accomplir une des Prophéties.

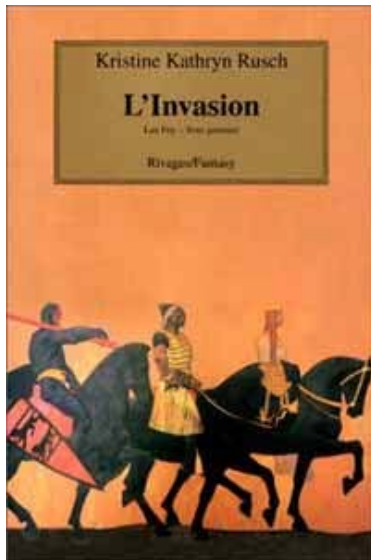
Bien sûr, une multitude de personnages secondaires vient se greffer au propos principal : les compagnons de route dont le nombre va croissant (Lan le martial Lige, Moiraine l'Aes Sedaï, Loial l'Ogier), les adversaires retors qui suivent la logique inverse, ainsi qu'une galerie de guerriers, rois, reines et aubergistes aux caractères étoffés et décrits dans le détail. On prend plaisir à explorer les contrées que sillonnent en tous sens les héros. Leur histoire a subi les heurts que lui a imprimés la Roue du Temps au cours des ères passées et dont les répercussions donnent toutes leurs profondeurs aux événements qui s'y déroulent, les inscrivant dans un dessein beaucoup plus grand.

Le talent particulier de Robert Jordan à mon sens est de donner à ses personnages des émotions et des motivations basement humaines et donc crédibles, tout en provoquant autour d'eux des péripéties dont ils s'acquittent avec le panache qu'on est en droit d'attendre d'eux. Les moments forts sont très bien mis en scène à ce point de vue : batailles, périls, trahisures et rebondissements sont au rendez-vous de l'action. Au final, on peut lui reprocher une faiblesse au niveau du style d'écriture, certaines répétitions dans les descriptions sont agaçantes (le Lige aborde toujours un visage figé comme une statue de pierre, chaque garçon pense systématiquement que ses deux autres compagnons savent mieux s'y prendre avec les femmes, etc.). La série en est à son sixième volume publié en format poche et semble vouloir se prolonger à l'envie. Les amateurs de légendes grandioses seront comblés, d'autant que l'univers décrit pourrait facilement encadrer une partie de Jeu de Rôle avec des règles de med-fan appropriées (AD&D3, par exemple).

Cette grande saga de fantasy passionne beaucoup de lecteurs mais elle suscite aussi des débats critiques. Est-ce une œuvre majeure ou un rabâchage de thèmes usés jusqu'à la trame ? On y retrouve tous les éléments définissant un best-seller de SF (au sens large) à l'américaine : une série de romans à rallonge, un héros naïf qui va tout apprendre de ce qu'est la vie au-delà de sa ferme pour finir par sauver le monde entier, une carte au début et un glossaire à la fin, quand ce n'est pas la liste des personnages pour qu'on évite de s'y perdre. Je ne peux m'empêcher de faire des rapprochements faciles avec d'autres séries à succès (le Trône de Fer, l'Assassin du Roi, ...). Sans compter une impression de déjà-vu lors de certains chapitres : la lutte entre Révérentes Mères et Honorées Matriarches dans les suites à Dune rappellent furieusement les combats entre Aes Sedai à la Pointe de Toman, la création par le Ténébreux des Trollocs et des Myrthals en pervertissant des humains évoque Morgoth fabriquant les orques à partir d'elfes...

Roman

(par François Delpuech)

Le Cycle des Feys (Kristine Kathryn Rusch)

Voilà presque deux ans que la collection Rivage/Fantasy a débuté sa traduction de l'œuvre de la romancière Kristine Kathryn Rusch : le cycle des Feys. Trois tomes sont parus qui devraient être suivis de nombreux autres puisque cette saga compte cinq livres aux USA et devrait être publiée en dix chez nous, sans compter le cycle suivant.

Les Feys : des guerriers pour lesquels la conquête de l'île Bleue n'est qu'une formalité à accomplir permettant de porter leur progression sur le continent voisin. La guerre est une seconde nature pour ce peuple ambitieux et la victoire une habitude, le premier volume du cycle les verra pourtant s'embourber dans une guerre mal préparée, se heurtant à des éléments dont ils ignorent tout. Rush nous montre cette guerre, qui est avant tout la rencontre de deux peuples, par les yeux de chacun de ses nombreux personnages, alternant un chapitre du côté des assaillants un chapitre du côté des défenseurs. Ne prenant parti ni pour l'un ni pour l'autre, elle enchaîne des retournements de situation savamment préparés et nous laisse découvrir un monde dans lequel l'ambition explique beaucoup et les sentiments sont souvent causes de la perte de celui qui les ressent.

La magie est bien sur présente, chez les Feys surtout, structurant leur société en castes et légitimant le pouvoir de leur souverain. Ces derniers sont en effet des visionnaires, garants d'un avenir dont ils ne perçoivent que des fragments et qu'ils sont censés modeler par les guerres qu'ils dirigent. Bien entendu ces visions servent la tension du récit, leurs interprétations donnant lieu à des quiproquos tragiques.

Ces visionnaires dirigent des magiciens moins importants mais aux pouvoirs tout aussi intéressants : les gardiens des sortilèges sortes d'alchimistes, les métamorphes "chats-garous", les charmeurs dotés de capacités magiques de leadership, les francs-tireurs tuant par simple contact, les doubles qui fusionnent avec le corps mais aussi l'esprit des victimes desquels ils prennent l'apparence, les animaliers mi-homme mi-bête,... Du côté des insulaires, l'énumération est plus rapide puisqu'un seul magicien existe, et encore : le rocaan, gardien d'une religion monothéiste, qui détient sans le savoir la réponse à l'invasion fey en la matière d'eau qu'il a bénite de ses mains. Un cas de conscience se posera cependant à lui lorsqu'il se verra obligé de cautionner le meurtre des feys pour sauver l'île.

Bref ces livres fourmillent d'idées, les feys pouvant faire d'excellents PNJs, voir des modèles pour des PJs loyaux et autres que bons. La mise en scène de leur magie et notamment de celle des doubles pourra surprendre les joueurs. Le scénario m'a pour ma part donné envie de créer une campagne se déroulant durant une invasion, avec tout ce que cela peut comporter de trahisons et d'actions, de mouvements de troupes et de complots d'alcôve.