

EastenWest

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



© Ghislain Thiery

SCENARIO REVE DE DRAGON

L'omelette

Enfoncez-vous au coeur de la forêt d'Ostarlath. Là où les futaies sont si denses que le soleil ne pénètre plus. Et surveillez vos arrières.

SCENARIO DD3

L'œil sur la porte

L'oeil est sur la porte et c'est vous qu'il fixe. Un scénario exemplairement équilibré, laissant une part égale à l'intrigue, d'un côté, et à l'action, de l'autre.

AIDE DE JEU WARHAMMER

Les artefacts de Magiciens

De l'usage des grimoires, bâtons et autres accessoires du magicien. Un complément fort utile aux règles de magie plutôt "light" dans Warhammer.

SCENARIO FANTASTIQUE

La première aimée

Dans le Sud profond des Etats-Unis, les sorcières n'ont pas encore dit leur dernier mot.

SCENARIO MAGNA VERITAS

Des Ailes et des Ires

Un prétendu ange disparaît sans laisser de traces. Les joueurs partent à sa recherche et se retrouvent pris dans un tir croisé d'agents doubles. Un festival de limitations et des PNJs récurrents pour vos parties futures.

AIDE DE JEU CONTEMPORAINE

Les Magiciens des câbles

Cette aide de jeu fait un petit tour d'horizon du piratage informatique, des techniques majeures et des idées reçues, sans rentrer heureusement dans des détails techniques trop pénibles.



© Ghislain Thiery

EastenWest

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

Sommaire

DOSSIER « Le Magicien »

- 3 **L'omelette**
Scénario Rêve de Dragon par Laurent Gerlaud
- 24 **La première aimée**
Scénario Fantastique par Pascal Rivière
- 36 **Des Ailes et des Ires**
Scénario Magna Veritas par Benjamin Schwarz
- 47 **Les artefacts de Magicien**
Aide de jeu Warhammer par Antares
- 54 **L'œil sur la porte**
Scénario DD3 par Pascal Rivière
- 74 **Les Magiciens des câbles**
Aide de jeu contemporaine par Mario Heimbürger
- 80 **Les Gratteurs de Lune**
Interview par Jean-Luc
- 82 **La Compagnie des Glaces**
Critique par Vincent
- 84 **Hocus Porcus**
Aide de jeu Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 86 **Inspirations**
Des ouvrages présentés par Armand Buckel et François Delpuch
- 88 **Herbier Tome 15**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 89 **Les Recettes de l'Apothicaire – 11^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin

Retour aux valeurs sûres : mages, magie et magiciens. Une thématique valable dans de nombreux univers de jeu. Depuis Donjons et Dragons, les lanceurs de sorts ont souvent trouvé leur place comme partenaires d'aventure ou comme adversaires.

Pour faire malgré tout preuve d'originalité, le magicien aura été décliné à toutes les sauces. Qu'il soit contemporain, mythique, ringard ou upgradé, EastenWest vous propose son mago perso.

Du côté des interventions extérieures, saluons les propositions en tous genres qui nous sont parvenues et qui vont de répercuter sur les prochains numéros.

Bonne lecture et merci pour votre fidélité.

Jean-Luc

Prochain Numéro

« Les Justiciers »

Sortie fin septembre 2004

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 : Laurent Gerlaud, Antares, Armand Buckel, Vincent Zardet, Jean-Luc, Mario Heimbürger, François Delpuch, Pascal Rivière, Benoît Martin, Benjamin Schwarz, -
Illustrateurs : Elisabeth Thiery, Ghislain Thiery, Smyrn, Justyna Jedrzejewska, Benjamin Schwarz - *Correcteurs* : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery

Techniques utilisées : Microsoft Word 2000 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.

L'Omelette

Les Grimoires des Gratteurs de Lune présentent

un court et horrifique conte noir

MYCOSE AIGUË

Cette histoire brève et surprenante peut être jouée par n'importe quelle espèce de gardiens des rêves, de voyageurs et de joueurs.

Certaines compétences sont indispensables pour réussir l'épreuve brillamment, d'autres bien utiles. Par ordre décroissant : Survie en Forêt, Zoologie, Botanique, Écriture, Alchimie, Légendes. Et il ne faut pas être mycophobe.

La forêt présentée est la légendaire Ostarlath (vingt ans déjà !), mais peut être n'importe quelle autre pourvu qu'elle soit vaste, mal connue et réputée impénétrable.

Allons, n'hésitez plus. Il suffit de se laisser aller au mirage, prêt à vivre une aventure pleine d'angoisse, de mystère, de joies simples et, mais oui, de champignons. Bon rêve... T'en veux ?

PROLOGUE

Petits barons et grands arbres

Sur les marches occidentales du royaume de **Balène**, là où toute humanité disparaît sous les vagues de la grande forêt d'**Ostarlath**, on rencontre les domaines des **Bois-Barons**. De petite puissance, ils sont hâbleurs, rudes et caractériels. Il s'agit souvent de jeunes chevaliers enrichis par les guerres balénoises, lors desquelles leur vaillance leur a valu un *broussaillot*, un de ces fiefs en titre qui comprennent dans le meilleur des cas un seul village, et toujours des terres à déboiser.

Ces hobereaux sont si amoureux des vieilles coutumes qu'ils observent les traditions d'hospitalité avec un empressement scrupuleux. Un changement agréable après les manières dédaigneuses des seigneurs du plat pays, avec ses cités édifiées par les géants et ses landes parcourues de blonds moutons...

Aussi est-ce avec plaisir que les voyageurs ont séjourné au manoir de Cortevieil, propriété de **Mirmid**, seigneur des Trois-Clairières. Le baron est absent (il se divertit au tournoi de Sinelis avec ses fils), mais son intendant tient à honorer monseigneur en honorant le moindre passant. **Maître Grêle** est un petit homme roux, avide de bien faire, rempli d'une suffisance ravie et bonhomme empruntée à sire Mirmid. Il parle en long et en large des vertus de son seigneur, de ses exploits et de son esprit entreprenant : la construction d'un petit pont de bois pour enjamber la Fleurette, les nasses à poisson établies sur les berges à Roqueguigne et surtout les grands essarts de **Gifoune**.



Tel est le nom d'un *broussaillot* donné en dot à **Mirmidon**, le puîné du baron. Mirmid y emploie de nombreux paysans pour " *tailler le flanc de la gigante Ostarlath* ", c'est-à-dire défricher l'ancienne forêt juste assez pour établir quelques modestes villages. D'ici peu, en vérité, Mirmid sera seigneur des Quatre-Clairières. Enfin... Grêle le souhaite, avec ferveur. Car les évènements des dernières semaines lui ont donné des raisons de douter.

Les paysans fuient Gifoune. Une vraie panique s'est emparée en quelques jours non seulement des métayers nouvellement établis, mais aussi des défricheurs. Même les forestiers les plus chevronnés ont préféré décamper. Ils disent que des monstres cornus leur rendent la vie impossible, et réclament d'autres terres où vivre. Ramassis de merdailles et d'ingrats ! Ils sont libres, bien payés, deux poulets en prime par famille, pas de loyer à payer la première année...



On les traite en rois, mais ils manquent tellement de courage que la moindre rumeur de la vieille forêt les terrorise. " *Oignez vilain, il vous poindra ; poignez vilain, il vous oindra* ", que voulez-vous...

À la vérité, Grêle est vraiment inquiet. Il ne tient pas à ce que le baron Mirmid revienne du tournoi pour trouver la pagaille à Gifoune. Et malgré son mépris, Grêle estime qu'il y a peut-être bien des monstres là où devrait s'étendre la future clairière. Mais il refuse d'y envoyer des gens d'armes : d'une part, tous les chevaliers de Mirmid (au nombre de huit) sont à Sinelis pour les joutes ; d'autre part, ce serait accorder foi publiquement aux racontars ineptes des paysans. S'il n'y avait rien, ce serait ridicule, l'intendant et à travers lui Mirmid perdraient la face ! Aussi, tout en employant les soldats à faire se tenir tranquille les réfugiés de Gifoune,

Grêle estime qu'il serait malin d'envoyer des voyageurs jeter un œil de ce côté, l'air de rien. Après tout, chacun sait que le Voyage ne mène nulle part en particulier, alors, ici ou ailleurs... Il suffit que les voyageurs donnent leur accord pour aller là-bas et rapporter ce qui s'y passe (ou ce qui ne s'y passe pas), jurent de garder le secret sur leur mission, et bonne route.

Maître Grêle ne paie pas un sou d'avance, mais il est bien évident que si les voyageurs servent utilement le baron, celui-ci sera généreux (Grêle évoque une bourse d'environ vingt sols par personne, ou quelque bien de valeur – un cheval, une épée...).

Cet engagement devrait plaire aux voyageurs, puisqu'il les laisse libres. Ostarlath, pourquoi pas ? C'était peut-être bien là qu'ils comptaient aller de toutes façons ! Une promenade sous les frondaisons de la fascinante Ostarlath, la forêt sans fin, loin des hommes...

CHAPITRE 1 – LA MALEDICTION A UN CHAPEAU

◆ 1. L'ombre de Gifoune

En passant par **Jugoth**, l'un des trois villages de Mirmid, les voyageurs peuvent s'entretenir avec des villageois ou des réfugiés de Gifoune. S'ils sont malins, les voyageurs recueillent des témoignages avec facilité – les pauvres paysans lésés et effrayés ont bien besoin de se plaindre. Il y a eu au moins une douzaine de disparitions. Toutes ont eu lieu de nuit, le plus souvent alors que la victime était isolée, dans la forêt.

Les réfugiés décrivent les mauvais esprits responsables (mais très peu les ont effectivement vus) : cornus, hirsutes, moqueurs, griffus ou parfois armés de bâtons et d'épées de feu. Certains affirment qu'ils ont plusieurs têtes. Ils frappent cruellement les gens et les emportent vers les abysses sylvestres d'où nul ne revient jamais. Les lieux sont tout bonnement envahis par le Cauchemar...

Les Gifounis mettent en garde les voyageurs. Si ceux-ci affirment qu'ils iront tout de même là-bas, les paysans hochent la tête avec un sourire empreint d'un fatalisme lugubre. On vous aura prévenus... S'ils marchent bien, les voyageurs peuvent passer la première nuit dans une des maisons de Gifoune. Le hameau, construit récemment, compte une dizaine de bâtiments en bois, tous désertés.

Rien à ramasser, aucune trace de violences, rien de plus bizarre que les brises qui soulèvent les feuilles mortes à l'improviste, le chaume qui s'effrite d'un coup ou le pot oublié qui tombe avec fracas... Mousse et herbacées poussent déjà leurs pointes au cœur de ce qui fut Gifoune.

Si les voyageurs examinent les lieux avec soin, ils peuvent néanmoins remarquer quelques détails étranges : le mur de planches de telle grange, un peu à l'écart, est déjà pourri et vermoulu, telle porte, lorsqu'on veut l'ouvrir, s'effondre en dégageant de forts relents d'humus. Un œil expert peut juger tout cela étrange (INTELLECT / Charpenterie à -2), Gifoune n'a pas un an ! Mais il est vrai que la forêt est humide, surtout en cette saison... D'autre part, un jet de VUE / Survie en Extérieur à -4 permet de dire qu'un homme seul est venu à plusieurs reprises et a parcouru les rues et les maisons. Sa dernière visite date de trois ou quatre jours, bien après la fuite des derniers Gifounis. Les voyageurs seront ainsi moins surpris par le visiteur du petit matin...

La nuit est tranquille. Sauf si l'on éprouve de l'aversion pour les glapissements de bêtes inconnues, les grincements du bois encore jeune des toits, les frissons à peine audibles dans les feuillages, et ainsi de suite... Lorsque l'heure du vaisseau donne toute sa voile, les voyageurs sont fatigués et tardent à se lever.

C'est alors qu'ils entendent le heurt caractéristique d'une porte qu'on décoinçait, dans la maison d'en face. Une ombre s'y est glissée... À l'intérieur, un homme est occupé à soulever la dalle du foyer, se servant de son bâton comme levier. L'inconnu a le visage noir, il est grand, embroussaillé, crasseux, vêtu de peaux, et à la moindre alerte, il brandit son gourdin en montrant les dents. Mais il a le même genre de regard inquiet que les voyageurs.

Nopic est charbonnier. Il n'a pas voulu quitter sa cabane quand tous les autres se sont enfuis. **Narce**, sa femme, est mûre, et Nopic tient à ce que son fils naisse dans la forêt pour être un vrai homme des bois. Et Nopic ne va pas abandonner sa cabane et son coin de forêt comme ça, non, il n'a pas peur des esprits sylvestres, lui ! Quand ils sont venus, ils ont su qu'ils n'avaient pas affaire à un lâche. Il faisait nuit. Ils étaient trois. Rien à voir avec les monstres buissonneux comme les touffus, plutôt des espèces de faunes : grands comme nous, la peau comme du bois, avec des cornes, oui, et aussi des lances et des flèches. Le visage comme celui d'un homme, avec des cheveux et tout, et des voix aiguës qui insultaient Nopic.

Mais le charbonnier n'est pas sorti, pas si bête, il a pris sa lance et a demandé à sa femme de crier de ne pas la laisser seule, comme s'il s'enfuyait par derrière. Ruse ! Les faunes ont donné dans le piège, et Nopic a fichu sa lance droit à travers la tête du premier : l'esprit l'a arrachée de son front et s'est enfui avec les deux autres en geignant et en maudissant Nopic. Le lendemain matin, la lance était toujours là, mais sans une trace de sang. Et elle était toute pourrie, comme du vieux bois... Crapules puantes du fond des bois ! Et Nopic crache.

Bien sûr, lorsque les voyageurs le découvrent, le charbonnier est occupé à chercher ce que les paysans auraient pu laisser derrière eux, des bibelots, des hardes, un magot... Les voyageurs ne devraient pas lui en vouloir (ils sont en général mal placés pour ça). Fouiller les maisons gifounies est la principale occupation diurne de Nopic, vu que le charbon n'est pas très demandé ces derniers temps, faute de gens pour le brûler. La nuit, le charbonnier se barricade chez lui.

Il attend que Narce accouche pour fuir lui aussi la région.

La description des créatures par Nopic correspond assez bien à celles des sylvains (qu'il appelle faunes - voir **Livre III p.42**), à quelques points près : la taille d'abord, la méchanceté ensuite. Les sylvains ne sont-ils pas ces petits bonhommes farceurs et mignons tout plein ? Ceci étant, quand on touche à leurs forêts, ils peuvent sûrement devenir pugnaces... Il a aussi l'histoire étrange de la lance pourrie et de l'absence de sang, détails qui sentent fort Thanatos. Tout ceci devrait pousser les voyageurs à la prudence et vers l'avant.

Nopic

Né à l'heure de la lyre, Beauté 09, 30 ans.
 TAI 13 APP 10 CONST 14 FOR 13 AGI 11 DEX 12 VUE 13
 OUIË 12 ODOG 07 VOL 11 INT 07 EMP 10 RÊVE 09
 Prot 1 +dom+1
 Vie 14 END 27 Mêlée 12 Tir 12 Lancer 12 Dérobée 09
 Gourdin+3 (Init 09, +dom+2*) Lance 1 main+2 (Init 08, +dom+2) Javelot+4 (Init10, +dom+2) Dague+1 (Init 07, +dom+2) Corps à corps+3 (Initi 09, +dom+1*)
 Esquive+2
 Bricolage+4, Course, Saut+3 Discrétion+1, Vigilance+3
 Charpenterie+1, Survie en Extérieur et Forêt+6, Survie en sous-sol-2, Botanique-3
 * *Coups non-mortels*

Narce

Née à l'heure de la Couronne, Beauté 11, 22 ans
 APP 08 VUE 09 OUIË 12 ODOG 11 VOL 08 INT 09 EMP
 12 RÊVE 13
 Cuisine 0 Survie en Extérieur et Forêt+3 Médecine-6
 Prendre des airs affolés+5

Nopic





♦ 2. La nuit de l'omelette

Il est temps de glisser dans le cours de l'histoire une ou deux journées ordinaires en forêt : baies et fruits sauvages, chasse à surprises, rencontres d'animaux étranges (gibiers potentiels, bestioles, calembours à pattes voire prédateurs féroces) et autres petits incidents naturels.

Ostarlath est haute, vierge, ses sous-bois sont épais, mais elle n'est pas mauvaise mère et fournit d'agréables compléments au rata de blé, pois et lard, pour peu que les voyageurs sachent s'y prendre (Survie en Forêt à -3).

Or, peu avant le coucher du soleil, vient un jeune gars titubant, hâve, fébrile, marmonnant des discours sans suite. Il est nu et boueux, mais son accent indique clairement un paysan du coin. Dès qu'il aperçoit les voyageurs, il essaie de s'enfuir, se débat en ouvrant grand la gueule, comme s'il hurlait – mais sans émettre de son. Puis il tombe dans une sorte d'apathie larmoyante. Il est impossible de tirer quoi que ce soit du malheureux, qui n'interrompt ses litanies vides de sens que pour pousser des espèces de cris muets, en roulant des yeux terrifiés. Il suit les voyageurs à quelque distance, comme sans les voir.

Si une DÉTECTION D'AURA est accomplie sur le fou, elle révèle une double aura : l'aura de rêve et une aura magique. Une LECTURE D'AURA permet de préciser que l'aura magique est plus forte que l'autre : en fait, elle grandit d'instant en instant. Au-delà, ça n'est pas déchiffrable : tout se perd dans le Fleuve de l'Oubli. Plus tard, le fou paraît soudain réaliser que les voyageurs l'emmènent encore plus loin dans la forêt. Ou bien est-ce le crépuscule qui l'affole à ce point ? Voilà qu'il bondit soudain en arrière, s'accroche à une souche moussue, et tend le bras vers les voyageurs en criant : "*Fuyez ! Fuyez la malédiction !*" Les voyageurs auront ensuite toutes les peines du monde à l'arracher à sa souche. Mais ils seront à peine repartis, sans doute à la recherche d'un campement, que l'inconnu s'évanouira.

Sans bruit, en un seul instant – les voyageurs l'ont à peine lâché des yeux ! Aucune trace aux alentours, sauf, abandonnée, la couverture ou la chemise dont les voyageurs ont pu le couvrir. Pourtant, avec la lumière du lendemain, les voyageurs peuvent repérer (VUE / Survie en Forêt à 0) une piste fraîche dans l'humus herbeux et couvert de rosée.

Le fou s'est enfui précisément de l'endroit où ils l'ont perdu, la veille, comme s'il n'en avait pas bougé entre-temps, comme s'il était resté debout à rien faire sous leurs yeux ! Incompréhensible. À ce moment, il est peu probable que les voyageurs se soient intéressés à ce qui croît dans les herbes...

Le fou

Né à l'heure du roseau, Beauté 11, 20 ans
 TAI 10 APP 07 CONST 13 FOR 11 AGI 13 DEX 09 VUE 13
 OUIE 14 ODOG 11 VOL 10 INT 09 EMP 05 RÊVE 11
 Prot 0 +dom 0
 Vie 12 END 23 Mêlée 12 Tir 11 Lancer 11 Dérobée 12
 Corps à corps+1(Initi 07, +dom0*) Esquive+3 Course,
 Saut+4 Discrétion+3 Vigilance+4
 Survie en Extérieur et Forêt+3
 * Coups non-mortels
Il est en pleine crise de mycanthropie, voir
Mycanthropes !

Vient un soir où Flore a livré aux mains des voyageurs deux ingrédients fameux : dix œufs de *berluce* (un moineau coureur de la taille d'un chat, notoirement myope) et quatre gros champignons blanc crème, à chapeau torsadé, dont les voyageurs ne connaissent pas le nom mais qui ont été identifiés comme comestibles (ce jet est truqué, hin, hin, hin). Ah, la bonne omelette aux herbes et aux champignons ! La graisse est déjà en train de frire. Néanmoins, les champignons s'avèrent impossibles à couper : ils sont souples, mais élastiques, et aucun couteau ne les entame. Peut-être qu'il faut les faire cuire ?

À force d'essayer, le voyageur cuisinier fait voler sa proie dans les herbes. Lorsqu'il va pour le ramasser, un **sylvain** grand comme un homme jaillit des touffes en criant et brandissant un javelot. La suite étant très confuse du point de vue des voyageurs, observons-la de manière froide et objective. Les voyageurs sont attaqués par des créatures mystérieuses qui sont capables de créer des hallucinations chez leurs adversaires. Donc, chaque voyageur se voit soudain seul dans le campement, entourés de sylvains agressifs : ce sont non seulement les assaillants, mais aussi les autres voyageurs qui ont cet aspect. Nos héros risquent donc de se taper dessus entre eux...

Le but des créatures est d'affoler les voyageurs et de les pousser, en quelques passes d'armes, à se blesser mutuellement. Les créatures sont au nombre de six : quatre qui participent à l'attaque et activent l'hallucination, deux qui sont venus pour un bel acte d'amour dès que le sang aura coulé (voir **Mycanthropes** !)...



Si l'affaire tourne mal ou bien dès que deux voyageurs sont blessés de façon sanglante (blessure légère ou plus), les assaillants décampent, laissant nos héros à leur surprise. Les créatures peuvent aisément semer leurs poursuivants en " s'évanouissant " à la manière du fou. Il est donc improbable que les voyageurs traquent les créatures jusqu'à leur village (voir plus loin **Le village au fond des bois**).

♦ 3. L'hallucination

Elle affecte tous les voyageurs qui se trouvent dans un rayon de trois mètres d'une des créatures. L'hallucination revient à un ensemble de sortilèges de MÉTAMORPHOSE améliorés, contrôlés et modifiables par la créature. Cela touche l'ouïe et la vue seulement, et en cas de conflit se produit l'habituelle " *brume limbaire* " (**Livre II p. 42-43**), en l'occurrence extrêmement tourbillonnante et versicolore. L'illusion se dissipe en un round dès que la victime sort de la zone d'effet. Pendant ce round, la victime est aveuglée par une cataracte de bigarrures chatoyantes et diaprées. Chaque créature ne peut générer que trois hallucinations différentes par nuit. À noter qu'il s'agit d'une magie naturelle (comme pour les tournevents, sirènes, harpies etc.) et qu'elle ne peut être annulée par les rituels ordinaires (Fleuve de l'Oubli).

Les sylvains hallucinés (entités de Rêve incarnées)

TAI 10 RÊVE 14 ENDURANCE 22 Prot : Rêve à -6
+dom+1
Mêlée 12 Dérobée 12
Épée ou Lance 1 main +1 (Init 07, +dom+2 ou +3)
Corps à corps+2 (Init 08, +dom+1*)
Course, Saut+2 Discrétion+4 Vigilance+5
Survie en Extérieur et Forêt+7

Deux portent des épées courtes, deux des lances. Les deux derniers (sans pouvoir d'hallucination) se tiennent à l'écart tant qu'aucun voyageur n'est blessé, et ne sont pas armés.

La bataille terminée, les voyageurs n'ont plus qu'à panser leurs plaies et remettre de l'ordre dans leur campement comme dans leurs idées. C'est l'occasion de ramasser quelques indices de plus : si des " sylvains " ont été blessés, les armes des voyageurs sentent l'humus et on n'y trouve pas trace de sang. Si les parties en bois des armes ont été souillées, elles deviennent dans les heures qui suivent légèrement vermoulues et sont peut-être même sérieusement affaiblies par la pourriture (voir **Mycanthropes** !). Nopic disait vrai ! Enfin, mais encore faut-il que les voyageurs y pensent, les quatre champignons blancs cueillis pour l'omelette ont disparu... Il est très improbable que les voyageurs aient tué un de leurs attaquants, ou simplement vu leur véritable aspect. Si c'était le cas, ils ont devant eux une invraisemblable créature, et l'histoire fait un bond (voir **Mycanthropes** !).

CHAPITRE 2 - LE VILLAGE AU FOND DES BOIS

Les voyageurs peuvent essayer de retrouver les traces de leurs agresseurs de la veille et les suivre (VUE / Survie en Forêt à -4, 3 points de tâche pour garder la piste) ou utiliser la créature qu'ils ont pu capturer ou tuer. Sinon, ils ne peuvent qu'errer à travers bois au hasard. Jouez alors la moins bonne CHANCE avec la meilleure Survie en Forêt à -5, deux fois par jour : il faut 4 points de tâche pour trouver. D'autres attaques peuvent avoir lieu, visant les voyageurs qui n'ont pas déjà été blessés. Ainsi, à moins qu'ils ne renoncent, ce qui pourrait leur valoir des ennuis par la suite (voir **Mycanthropes** !), les voyageurs finiront par dénicher le village.

Rien ne permet de le trouver à moins d'avoir le nez dessus, sinon les traces légères dues aux discrètes allées et venues des habitants : pas de sentiers, pas de larges clairières dues aux champs, pas de sous-bois entretenus.

Les voyageurs arrivent vers midi. Ils rencontrent d'abord des bûcherons à l'œuvre. Paisibles, aimables mais peu causants comme tous les habitants du lieu, ils indiquent la direction du village. Son nom ? Les bûcherons hésitent. **Soularbre**. Ils regardent les voyageurs en tâchant de sourire, les yeux vagues. Le village, quoi.

Soularbre est étonnamment grand. Une centaine de maisons étagées sur le flanc d'une double colline boisée, aux alentours d'une source. Plusieurs centaines de villageois qui vaquent tranquillement à leurs activités. L'arrivée des voyageurs ne provoque aucune curiosité. Il n'y a pas d'auberge, bien sûr, mais on leur offre l'hospitalité avec un empressement timide, dans le grenier d'une des grandes maisons.



En effet, tandis qu'à peu près la moitié des maisons du village sont des cabanes de pierre sèche et de torchis, une quarantaine sont de grandes bâtisses en pierre de taille, dotées d'un étage, parfois des restes d'une petite tour, d'une promenade, de sculptures... Malgré les nombreuses reconstructions, ces maisons sont encore de belle et ancienne facture (INTELLECT / Maçonnerie à -3 permet de juger que certains éléments remontent au bas Second Âge). Le fait n'est pas exceptionnel : ce qui l'est, c'est le nombre des maisons conservées et leur relatif bon état.

Les habitants ne connaissent apparemment rien, ou presque, de l'extérieur ; en tous cas, l'extérieur ne connaît rien d'eux ! Oui, un ou deux errants passent de temps à autre, c'est tout... Et ils sont accueillis à bras ouverts. Les voyageurs peuvent rester autant qu'ils veulent, si si, vraiment.

Les gens de Soularbre connaissent bien les sylvains. Au sommet de la colline pousse un chêne colossal (vous pouvez voir son faite d'ici) où les esprits sylvestres ont fait leur nid. Ils tuent quiconque s'en approche, c'est un endroit **maugre**. Il arrive que les sylvains s'aventurent au-dehors, oui, allez savoir pour quelles manigances... Il est possible que les voyageurs, abusés par l'hallucination lors de l'attaque, aillent aussitôt vers le grand chêne pour demander des comptes aux sylvains (voir **Auprès de leur Arbre...**). Mais pour peu qu'ils passent une nuit au village (ou plus, on les y encourage : « *Reposez-vous donc, vous êtes tout secs – euh, tout pâles...* »), les voyageurs vont vite constater qu'il y a comme une ombre à Soularbre...

Les villageois collectionnent les bizarreries. D'abord, pourquoi ne sont-ils pas plus curieux des voyageurs ? Les villageois coupés du monde sont moins discrets, d'habitude. N'y a-t-il pas quelque chose de forcé dans cette indifférence ? Et puis, ces Soularbois, que font-ils au juste de leurs journées ? Ils travaillent aux bois, disent-ils. Certains sont des artisans (forgeron, tanneur, charpentier...) et bon, là, tout est à peu près normal. Mais une sorte d'indolence domine la vie des Soularbois. Ils passent beaucoup de temps à ne rien faire. Regardez la nourriture : on offre aux voyageurs des baies, de la bouillie de racines, et de l'eau pour égayer le tout. Avec de la chance, un lapin. Le village est pauvre...

C'est vrai qu'on ne les voit jamais manger, ces braves gens – les voyageurs prennent leurs repas à part. Ils n'ont pas de pain ? Remarquez, ils n'ont pas de champs ni de potagers non plus. À peine un ou deux jardins à simples. Interrogés à ce sujet, les Soularbois disent qu'ils vivent de chasse. Mais en ce moment, elle n'est pas bonne. Pauvres gens. Ils ne sont pourtant pas maigres et famineux... C'est peut-être pour ça que le village est si silencieux : pas d'aboiements de chiens, de cris de bête (tiens, ils ne font pas d'élevage non plus), d'appels, de rires d'enfants... Les enfants, c'est vrai, où sont-ils ? Ils sont cinq ou six dans tout le village, chéris de tous. Et aucune femme grosse.

Ce n'est pas tout. Soularbre est aussi un village ombré : avec tous ces arbres qui poussent même entre les maisons, rien d'étonnant. Et il ne faut pas craindre les rhumatismes, avec ces salles de pierre froide qui conservent si bien l'humidité ! Mais ces inconvénients ne semblent pas déplaire aux Soularbois, qui font de petits feux et évitent de toutes façons le plein jour. L'habitude... À propos, puisqu'il n'y a pas d'agriculture, pourquoi tous ces bûcherons qui travaillent quotidiennement à faire des petites montagnes de bois et de rondins ? Les besoins du bâtiment sont limités. Le bois n'est pas non plus exporté, puisque Soularbre n'a aucun rapport avec le reste du monde.

Si les voyageurs questionnent les bûcherons, ceux-ci, décontenancés, leur répondent en substance de se mêler de leurs affaires. Ils coupent du bois, c'est leur métier, qu'on les laisse travailler ! À propos de métier, les voyageurs qui s'y connaissent réalisent qu'il est aberrant qu'on laisse le bois coupé pourrir de cette manière (VUE / Charpenterie à +2) : après l'avoir entassé, les bûcherons le laissent être envahi par la mousse, ils ne font aucun effort pour le sécher. Au contraire, ils l'arrosent en douce !

Dans la journée, de petits incidents se produisent. Un geste maladroit d'un villageois fait qu'un voyageur se coupe en dépiotant le lapin du jour. On adresse des clins d'œil aux voyageurs blessés lors de l'attaque, comme s'ils étaient de connivence avec *allez-savoir-quoi*. Et lorsqu'en fin d'après-midi, une averse effleure Soularbre, les gens deviennent silencieux, attentifs, épanouis... Certains semblent même se pâmer. Quand la pluie cesse, les Soularbois sont tout souriants, satisfaits.

Bah oui, c'est un bel automne. C'est bon pour les champs. Pardon, les bêtes. Et les arbres. Enfin, ça fait du bien, un peu de pluie. Non ? Même pris individuellement, les Soularbois sont bizarres.

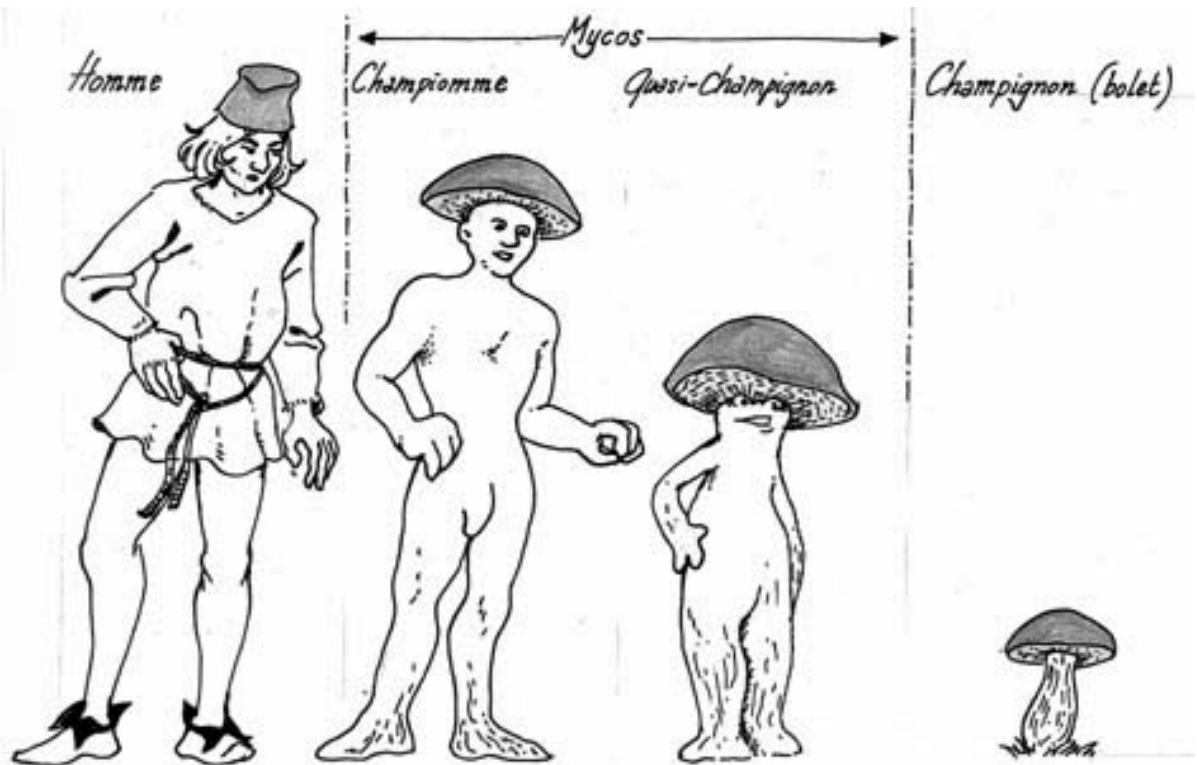
Regardez **Tomog**, le potier, qui prend un plaisir si visible à écraser les mouches d'un seul coup, et qui garde les cadavres dans une petite boîte. **Boutucho**, le charpentier ventru, gentil mais aussi dénué de conversation que satisfait. Voyez donc **Fistel** le boutonneux, ce jeune corniaud toujours dans les pattes des voyageurs. Au moins, **Cantille**, grande et élancée, la fille du père **Roussoul**, est fofolle mais agréable, toujours à chanter ou à jeter des regards gourmands... Les voyageurs ont peut-être visité le père **Oïdius**, grand vieillard avachi qui est le "saveux" du village (c'est-à-dire qu'il en sait, des choses). Oïdius est fier de déclarer qu'il a une petite bibliothèque, mais s'est affolé dès que les voyageurs ont souhaité y jeter un œil (il faut toujours fouiner dans les bibliothèques, c'est connu) : le savant s'est excusé, tout est dans un tel désordre, c'est beaucoup d'entretien, les voyageurs devront attendre un peu. Merci, au revoir...

Enfin, les Soularbois sont des couche-tôt. Pas de veillée, d'ailleurs, on ne parle pas de ses rêves à Soularbre - c'est comme ça.

Dès fin épées, tout le monde est chez soi et se barricade : c'est à cause des sylvains. On pousse le loquet de la trappe qui mène au grenier des voyageurs. Et avec la nuit vient un profond silence...

Il existe deux moyens de faire éclater l'abcès de mystère qui gonfle à Soularbre. Premièrement, un mot malheureux : parler de champignons met mal à l'aise ; parler d'en manger engendre un éclat. Par exemple, souhaiter une bonne soupe aux champignons (avec la pluie d'hier, il doit y en avoir !) ou se renseigner sur l'espèce consommée le soir de l'omelette. Les Soularbois se mettent en colère. Manger des champignons ! Leur regard s'emplit de haine et de peur. Vous n'êtes pas fous ? On ne mange pas de champignons à Soularbre, monsieur. Jamais. Oui, monsieur. C'est comme ça, monsieur ! Cet accès de fureur, joint aux nombreuses bizarreries du village, devrait permettre aux voyageurs de soupçonner l'atroce vérité.

Sortir la nuit est un autre moyen de comprendre : Soularbre est alors aussi désert que Gifoune. Si les voyageurs ont l'occasion d'observer les Soularbois à l'heure de la lyre, ils les voient se dévêtir entièrement, puis sortir par famille et se rendre tranquillement sous un arbre, près d'une souche, un coin de fougères, un dessous de rocher moussu...





Là, ils attendent, les pieds sur l'humus, que commence la métamorphose. Celle-ci vient plus vite si la rosée est abondante ou s'il a récemment plu. Impassibles, les Soularbois se tordent, se gondolent, se racornissent, rapetissent, pâlisent jusqu'à plus n'être que de simples champignons. Certains ont interrompu le phénomène à mi-chemin et sont à présent des créatures hybrides, mi-homme, mi-champignon, qui s'égaillent par petits groupes dans quelque but mystérieux. Une bonne trentaine de ces champignons-garous, de l'espèce plate qui pousse le long des arbres, se met à ramper en remontant la pente de la colline. Mais regardez ceux-là ! Cette poignée de champignons variés ne se dirige-t-elle pas vers le grenier où se terrent les voyageurs ? Il est possible en effet que les Soularbois aient décidé de mycoser les voyageurs la nuit-même où ceux-ci découvrent l'incroyable vérité. Terreur, bousculade, fuite éperdue !

♦ 1. Mycanthropes !

Qui sont les habitants de Soularbre ? Hommes ou champignons ? L'un et l'autre en même temps : les Soularbois sont des *mycanthropes*. Ils souffrent d'un mal magique, qui se transmet lorsque les spores d'un mycanthrope se mêlent au sang d'un homme. Les mystérieux assaillants de **La nuit de l'omelette**, des Soularbois bien sûr, n'avaient pas d'autre but que de *mycoser* les voyageurs. Les mycanthropes n'ont pas d'autre moyen de reproduction, et comme tout le monde, ils veulent se perpétuer... Il est donc possible qu'au moment où ils réalisent quel est le mal qui frappe Soularbre, certains voyageurs soient déjà atteints de *mycanthropie*.

Le mycanthrope se change en champignon de sa propre espèce (tout dépend des spores qui l'ont mycosé) à l'heure de la lyre et reprend forme humaine à l'heure du château dormant. Un mycanthrope apprend peu à peu à atteindre durant ce temps une forme intermédiaire appelée *mycos* : le mycanthrope a alors un corps de champignon, une taille humaine, le pied divisé en deux jambes, deux bras légèrement atrophiés, deux yeux dans l'ombre du chapeau et une petite bouche. Le mycanthrope peut alors parler, mais n'a plus le sens du goût ni de l'odorat. Les vieux mycanthropes sont capables non seulement de passer d'une forme à l'autre, mais aussi de contrôler leurs transformations et de créer de nouveaux intermédiaires.

Le *quasi-champignon*, qui a juste des yeux et une bouche ou encore le *championne*, être humain qui n'a du champignon que la chair et le chapeau. Il leur est aussi possible de devenir champignon de jour. Un mycanthrope peut aussi retarder sa transformation nocturne, mais il ne peut pas l'éviter tout à fait. Même un mycanthrope très ancien ne peut éviter de montrer quelques signes de métamorphose. Les soirs humides, l'appel de la terre est si fort que le mycanthrope risque de perdre tout contrôle... Une nuit d'automne tiède, juste après la pluie, le mycanthrope perd toute humanité. Même sous forme intermédiaire, il est loin de nous. Mais son pouvoir champignonin est d'autant plus redoutable.

Le mycanthrope a plusieurs particularités. Il n'a plus besoin de manger ni de boire, même s'il peut s'y forcer. Il devient stérile, mais, s'il est adulte, il peut se reproduire par sporisation. Le mycanthrope vieillit aussi vite qu'un homme. Sous forme humaine, il est vulnérable, mais résiste très bien aux maladies et aux divers empoisonnements. Sous forme champignon (ou tout intermédiaire), le mycanthrope régénère les blessures subies sous forme humaine. De plus, il est alors presque invincible aux coups qu'on lui porte (rappelez-vous les champignons rétifs de **La nuit de l'omelette** !), et il pourrit le bois...

Les insectes et les vers mangeurs de champignons ne sont généralement qu'un désagrément, pas un danger (les chrasmes et autres horreurs sont inconnus en ces bois), sauf pour le jeune mycanthrope qui ne sait pas encore devenir un mycos avec des bras pour écraser la vermine ! Le mycanthrope aime l'humidité et l'ombre : le sec et le lumineux le mettent mal à l'aise et provoquent une vraie souffrance si le séjour se prolonge, souffrance d'autant plus grande si le champignon est en lui à ce moment.

Au fil des ans, le mycanthrope développe certaines caractéristiques. Une vague odeur de renfermé ou de sous-bois l'accompagne. Sa personnalité tend à devenir paisible, voire vaguement végétative – on dit rarement d'un champignon qu'il est fougueux – et globalement se rapproche des traits propres au champignon dont il est fait. Avec l'âge, les modifications deviennent physiques. Rappelez-vous les bizarreries des Soularbois...

Il arrive que cela donne au mycanthrope certains pouvoirs.



La nuit de l'omelette, les attaquants mycanthropes étaient pour quatre d'entre eux des *pisse-l'eau*, espèce connue pour ses vertus diurétiques mais aussi pour leur effet hallucinogène. Les mycanthropes *primelunes* savent toujours exactement où en est le cycle lunaire même par nuit d'orage, les mycanthropes *cornes-de-rêve* ont des songes merveilleux, et ainsi de suite (voir **Livre III p. 24-25**, et n'importe quel dictionnaire mycologique !).

♦ 2. La mycanthropie

Tout humanoïde dont le sang est infecté par des spores contracte la mycanthropie. Chaque nuit, on joue CONSTITUTION à une difficulté égale au niveau de RÊVE du mycanthrope "géniteur", plus les points de mycanthropie, pour l'instant à 0 (dans le cas des voyageurs, le premier jet est donc à -3). S'il pleut durant cette nuit, la difficulté finale du jet est doublée. Un échec apporte 1 point de mycanthropie, 2 en cas d'échec particulier, 4 en cas d'échec total. Seule une réussite particulière permet de retirer 1 point de mycanthropie et, si ceux-ci sont à 0, d'échapper définitivement au mal. Dès que les points de mycanthropie dépassent le RÊVE de la créature, celle-ci devient un mycanthrope.

Le gardien des rêves doit prendre soin de décrire aux voyageurs en pleine métamorphose leur attirance irraisonnée pour la mousse mouillée de rosée, leur fringale d'humus, leur haine des asticots, l'envie de rester là planté dans l'ombre, tranquilles... Les Queues de Dragon qui surviennent peuvent être choisies en harmonie avec le bouleversement mycanthropique.

La nature des mycanthropes "géniteurs" est laissée au choix du gardien des rêves. L'idéal est que le champignon corresponde au physique et au mental du voyageur (voir **Livre III p. 24-25**) : un élégant deviendra un asper violet, une belle fille une jolie girolle, ce guerrier une brave morille, cet autre un honnête salsimir... Tous les haut-révants ne seront pas forcément des cornes-de-rêve ! Ne pas oublier qu'il ne devrait pas y avoir d'hallucinogènes, ni de véritables vénéneux – à la limite, un petit nanar...

Pour mycoser un humanoïde, il faut lâcher ses spores sur lui (à moins d'un mètre) alors qu'il souffre d'une plaie sanglante (blessure légère au moins). Un mycanthrope ne peut donner des spores qu'une fois par nuit.

La mycanthropie est une maladie magique, détectable comme telle mais impossible à exorciser (les LECTURES D'AURA indiquent le Fleuve, sans autre précision).

– **Sous forme humaine**, le mycanthrope est parfaitement semblable à nous. Il résiste aux maladies et aux poisons (bonus égal au double du niveau du Rêve du mycanthrope – voir tableau des entités, **Livre III p. 57**).

– **Sous forme champignon**, le mycanthrope est une entité de Rêve incarnée, de TAILLE 01. Cependant, contrairement aux entités classiques, le mycanthrope conserve ses niveaux de compétences propres. Il faut un jet de RÊVE pour le toucher, de difficulté *double*. Cela signifie qu'un mycanthrope ne souffre d'aucune blessure sous cette forme (seulement des pertes d'ENDURANCE, conservées sous forme humaine) à moins qu'il ne soit détruit (ENDURANCE à zéro). Le mycanthrope régénère les blessures subies sous forme humaine s'il est inactif : toute hémorragie s'arrête, la guérison commence comme s'il y avait "soins complets" et le mycanthrope élimine une blessure légère en 2 heures draconiques, une grave en 4 heures, une critique en 6 heures, puis 1 point de Vie par heure. Naturellement, sous cette forme, le mycanthrope ne fait rien et n'a que des compétences "passives" (connaissances, draconics – un mycanthrope peut parfaitement être haut-révant). Enfin, si un mycanthrope sous cette forme est blessé par une arme en partie en bois (flèche, lance, hache...), celle-ci subit ensuite des dommages au rythme de 2 points de Résistance par heure. Rien ne peut arrêter ce pourrissement accéléré.

– **Sous forme mycos** (ou autre intermédiaire), le mycanthrope est également une entité de Rêve incarnée, mais conservant sa TAILLE humaine et des possibilités d'action physique. À cela près, le mycos a les mêmes pouvoirs que la forme champignon.

Les nuits chaudes et humides, le RÊVE d'un mycanthrope augmente de +1 ou +2, ainsi que ses compétences physiques. Inversement, s'il fait sec, le mycanthrope est diminué et souffre de malus équivalents.

Le passage d'une forme à l'autre, le contrôle et la connaissance de la voie du champignon se fait grâce une compétence appelée Mycos, qui débute à -4.



Mycos s'utilise en général avec VOLONTÉ, mais on peut imaginer que pour reconnaître un type de mycanthrope sous forme humaine, on joue VUE ou ODORAT-GOÛT / Mycos, pour connaître la mythologie mycologique, INTELLECT / Mycos...

Exemples :

Devenir Mycos au crépuscule, 0
 Devenir Mycos durant la nuit, -2
 Créer un Mycos intermédiaire, -4
 Devenir Mycos de jour, -6 (-4 s'il pleut)
 Devenir champignon de jour, -8 (-6 s'il pleut)
 Résister à l'appel de la terre de nuit, à chaque heure -8 (-10 s'il pleut)...

Mycanthropes de Soularbre (par temps normal)

Sous forme humaine

PER 12 VOL 09 EMP 09 RÊVE 14
 Mêlée 10 Tir 11 Lancer 11 Dérobée 10
 Vie 11 END 21
 Prot 1 +dom 0
 Bâton, Dague ou autre Arme+1 (Init 06, +dom selon)
 Certains Arc ou Javelot+2 (Init 07, +dom +2 ou +1)
 Corps à corps+2 (Init 07, +dom0*) Esquive+2
 Bricolage+2 Course, Saut+2 Discrétion+4 Vigilance+5
 Survie en Extérieur et Forêt+7
 Botanique+1 Zoologie-3
 Mycos+5

Sous forme mycos ou champiomme

TAI 10 RÊVE 14 ENDURANCE 22
 Prot : Rêve à -6 +dom+1
 Mêlée 12 Dérobée 12
 Épée ou Lance 1 main +1 (Init 07, +dom+2 ou +3)
 Corps à corps+2 (Init 08, +dom+1*)
 Les autres compétences sont les mêmes.

Sous forme champignon

TAI 01 RÊVE 14 ENDURANCE 15
 Prot : Rêve à -6
 Survie en Extérieur et Forêt+7, Botanique+1 Zoologie-3
 Mycos+5
 Pas d'autres compétences sous cette forme.

Sous forme de quasi-champignon

Voir ci-dessus, avec Vigilance+5

* Coups non-mortels

Toutes les formes bénéficient d'un +6 de résistance aux poisons et à la maladie.

◆ 3. Parmi les champignons

La confrontation avec les Soularbois peut entraîner la fuite des voyageurs, probablement vers le chêne des sylvains (voir **Auprès de leur Arbre...**) – à travers bois, les voyageurs ne peuvent pas lutter avec les mycanthropes, qui sont dans leur domaine... Mais il n'est pas certain que les rapports soient hostiles.

Si les Soularbois ont la certitude (à tort ou à raison, mais il est rare qu'on y résiste) que les voyageurs seront bientôt des mycanthropes comme eux, ils se montrent très gentils. Chaque voyageur est invité dans la maison de son "géniteur", qui lui présente sa famille (de champignons), lui explique les transformations qui vont avoir lieu dans son corps et les moyens d'apprendre à contrôler l'appel des champignons, les pièges, les trucs, les différentes espèces, les bons coins pour pousser, et ainsi de suite.

Le "géniteur" organise même une petite sauterie entre champignons le soir où le voyageur se métamorphose pour la première fois. C'est finalement la meilleure voie pour apprendre tout ce que savent les Soularbois de leur étrange destin. Si les voyageurs demandent à voir la bibliothèque de maître Oïdius, les Soularbois rigolent. Oïdius ne doit plus avoir un seul livre intact. Le pauvre homme est terriblement embarrassé par sa nature de mycanthrope *nectoure* (INTELLECT / Botanique à -4), un petit champignon noir dont les fringales se réservent le papier et le parchemin !

« Apprends, mon fils, que les mycanthropes ont toujours vécu ici et n'ont jamais été différents. D'où venons-nous ? C'est très simple. L'Humus qui nous rêve vit un jour le malheur des hommes, toujours affamés, et la détresse des champignons, seuls et muets. L'Humus sauva l'homme de la famine et le champignon de la solitude en les fondant en une seule créature parfaite : le mycanthrope. Et cela était bon. Oh oui. Mais tout n'est pas si aisé. D'abord, les mycanthropes eurent des ennemis : les hommes, qui voulurent soit les manger soit les brûler en les accusant de sourcellerie – les hommes sont étranges. Et aussi certains champignons qui, jaloux, proliférèrent autrefois et tâchèrent de voler l'Humus aux mycanthropes. Aujourd'hui, nous ne craignons ni les uns ni les autres, car ils ont disparu de nos bois – il vient juste assez d'hommes pour nous perpétuer. Mais les sylvains nous haïssent et veulent notre perte. Ils vivent dans les branches, comme les oiseaux, ils veulent manger les fruits de l'Humus comme les insectes, les livrer aux racines goulues de leur grand arbre. Il faut craindre les sylvains, ne jamais pousser seul la nuit, surtout auprès de leur arbre, dans lequel brillent des lueurs répugnantes. Heureusement, notre communauté est forte.

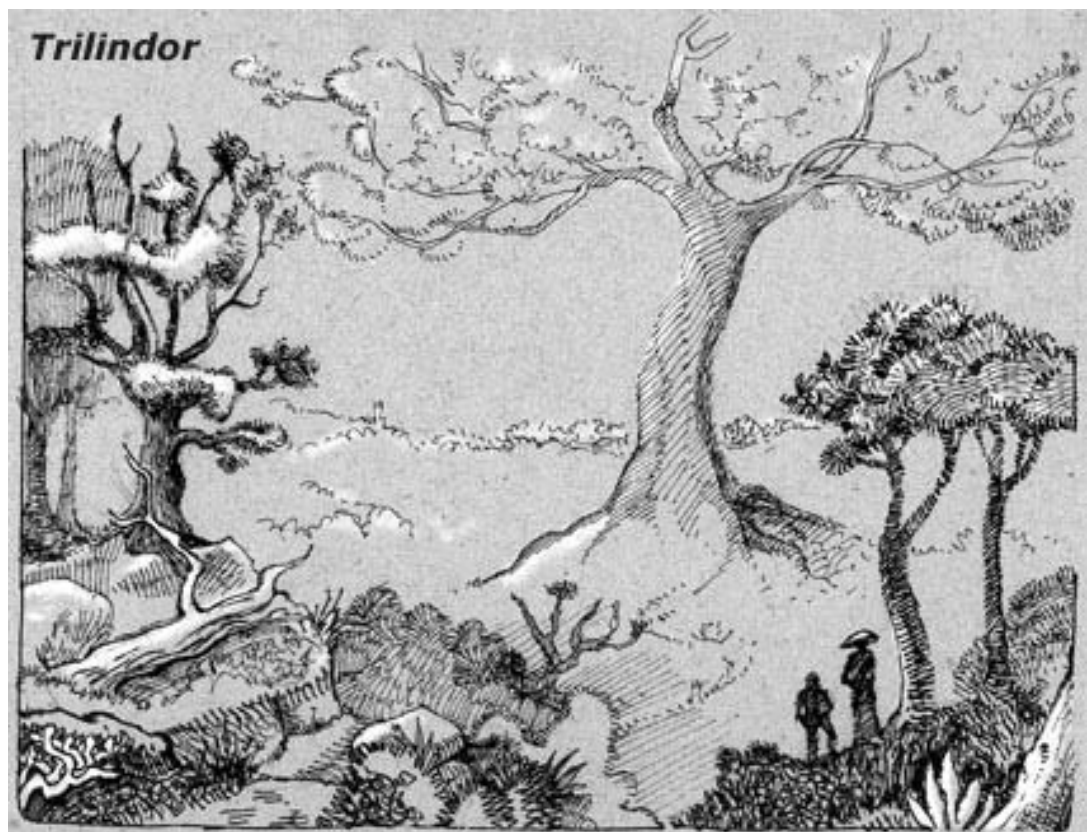
Ce n'est pas toujours facile, car certains d'entre nous sont fous. Les champignons-qui-donnent-des-rêves ne sont pas raisonnables, mais sans méchanceté. Les champignons vénéneux, il faut s'en tenir à l'écart : ils ne vivent pas au village, ils préfèrent errer dans les sous-bois ingrats à la recherche de proies mycosables. Les pauvres vénéneux souffrent, car les spores qui sont dans leurs veines provoquent de grandes douleurs. Quand ils mycosent des hommes, ceux-ci n'y survivent que rarement... Il faut plaindre les vénéneux, et aussi éviter qu'ils ne nous mettent les hommes à dos. Il y a aussi la malédiction des langues-de-bœuf, ceux qui poussent le long des troncs. Depuis toujours, ils s'obstinent à se nourrir du grand chêne des sylvains. Cela, plus que tout, fait des sylvains nos ennemis, car leur chêne souffre beaucoup chaque nuit.

Les langues-de-bœuf ne peuvent pas s'écarter longtemps de ce grand chêne, ni se nourrir d'un autre bois malgré les efforts de nos bûcherons pour les satisfaire. Les langues-de-bœuf sont très voraces. Certains d'entre nous disent qu'elles nous mettent en péril et devraient être détruites. Ceux-là travaillent du chapeau. Les mycanthropes ne se nuisent jamais les uns aux autres, tous les mycanthropes sont frères quelle que soit la couleur de leur chapeau. L'Humus est à tous. Toi, jeune mycanthrope, tu es libre de pousser où tu veux, mais si tu es sage, tu resteras dans l'ombre de tes aînés. Ne va pas trop vers le couchant, car là-bas, il y a trop d'hommes. Évite la colline aux sylvains. Et ne musarde jamais au sud, car là-bas, les limaces prolifèrent et te mangeront tout cru. Je t'ai éveillé à la voie du champignon, mon fils. Que l'Humus soit avec toi. »

CHAPITRE 3 - AUPRES DE LEUR ARBRE...

Tôt ou tard, les voyageurs traverseront les bosquets touffus qui couvrent le sommet de la colline soularboise ; ils oseront aller vers ce qui pousse à son sommet... L'arbre s'élève à une septantaine de pieds. Ses racines s'enfoncent dans la colline comme dans une motte. Son feuillage est un lac de verdure aérienne.

Son tronc est presque nu jusqu'au tiers de la hauteur de l'arbre : ensuite, il se divise en trois grosses branches dont les ramifications innombrables et touffues voilent aux regards d'en bas le royaume des sylvains. C'est bien un chêne, antique et vigoureux, aux proportions gigantesques : les glands mûrs sont hauts d'un mètre, les branches servent de ruelles et les feuilles les plus épanouies pourraient servir de couvertures.



Il est cependant évident que l'Arbre est malade. Si les vingt premiers pieds du tronc sont aussi dégagés, c'est que les branches tombent, que l'écorce s'effrite, dévorée par une mousse verdâtre et dégoulinante. Comme un voyageur ami des plantes peut le dire,



(VUE / Botanique à -3), cette mousse n'est pas responsable des dégradations : elle profite de la pourriture qui résulte du travail des champignons de troncs, vous savez, *les cascadois, les pirelins, les langues-de-boeuf* et autres.

Ce qui est étrange, c'est qu'aucun de ces champignons n'est visible, sauf de nuit (voir plus haut Parmi les champignons)... L'arbre est très atteint, des failles et des cavités le rongent, les moignons laissés par les chutes de branches se corrompent, et ainsi de suite. On peut estimer (INTELLECT / Botanique à -1) qu'il n'a plus que quelques années à vivre, cinq, dix peut-être : une bagatelle pour un chêne douze fois séculaire !

L'arbre a une dernière particularité. Dès le coucher du soleil, certains glands se mettent à diffuser une vive lumière semblable à celle du jour : une multitude de petits soleils défend le sommet de l'arbre contre les mycanthropes.

Sylvains

PER13 VOL11 EMP12 RÊVE11
 Mêlée11 Tir13 Lancer09 Dérobée14 Prot0 +dom-1
 Lance+2 (Init07, +dom+1) Javelot+2 (Init06, +dom0)
 Arc+4 (Init10, +dom+2) Corps à corps0 (Init05, +dom-1*) Esquive+3
 Bricolage+3 Course0 Saut+4
 Discrétion+3 Vigilance+5
 Survie en Forêt+6
 Acrobatie+1
 Botanique+2 Zoologie+2

* Coups non-mortels

Les haut-révants (une douzaine, dont deux sont assez puissants) maîtrisent d'abord et surtout la sphère du bois (transmutations d'Oniros), ensuite seulement les jeux d'Hypos. Narcos et l'alchimie sont aussi privilégiés, car les sylvains espèrent y trouver un remède contre la mycanthropie. En vain.

Les sylvains (voir **Livre III p. 42**) font une garde vigilante autour de leur arbre-mère. La lumière suffit en général à écarter les mycanthropes nocturnes, mais par crainte des audacieux, des archers veillent jour et nuit, camouflés dans des glands illusoire ou par des branches habilement courbées.

Les voyageurs vont avoir quelques difficultés à se faire accepter comme des amis, surtout s'ils sont mycanthropes. Les sylvains ne peuvent rien pour les guérir et craignent comme la peste les fourbes champignons-garous, même s'ils ne sont pas de l'espèce qui poussent sur les troncs.

Aux voyageurs d'être convaincants.

Il est tout de même probable qu'au moins les non-mycanthropes pourront parvenir à séjourner dans l'arbre dès qu'ils auront été perçus comme tels par un des sylvains haut-révants (rituel de DÉTECTION D'AURA). Peu de sylvains parlent la langue des hommes, en une version abâtardie de gazouillis et vieillotte, mais il faut faire avec. Les sylvains appellent l'arbre **Trilindor**, et ils se considèrent comme ses rejetons. Ils n'ont pas d'autre roi. Les sylvains de Trilindor sont nettement moins gais et insouciant que ceux de leur race sont supposés être ; il faut dire qu'ils ont de gros soucis. Trilindor se meurt par faute des mycanthropes. Depuis d'innombrables saisons, les sylvains luttent, mais ils ne sont pas bons pour faire la guerre, ils ne sont pas nombreux – une petite centaine, et les mycanthropes sont bien quatre ou cinq fois plus nombreux – et leur art du haut-rêve a faibli, à force de magiciens tués, du temps qui passe et des soins oniriques permanents que nécessitent l'arbre et ses défenses. D'ailleurs, les mycanthropes sont pratiquement invincibles la nuit (les coups ne les atteignent pas) comme le jour (ils ne meurent que rarement de leurs blessures, qui guérissent sous forme champignon). Pire que tout, les sylvains infectés par des spores ne deviennent pas mycanthropes mais meurent dans d'atroces souffrances : fils du bois, ils pourrissent lentement (la mycanthropie accumulée agit comme un poison de force équivalente)...

À cause de cette menace horrible, les sylvains ne descendent pratiquement plus de leur arbre, à peine s'ils font des expéditions de branche en branche. Heureusement que Trilindor est généreux en glands, qu'il y coule une source miraculeuse (une élégante zone d'AIR EN EAU permanente), et que les sylvains ont encore des amis parmi le peuple des oiseaux et celui des écureuils, qui cueillent des fruits pour nourrir les sylvains et leurs enfants. La résistance des sylvains est aujourd'hui très faible. Trilindor meurt doucement, entraînant avec lui le dépérissement de ses fils, la lassitude de l'amour qui multiplie les naissances... Malgré la méfiance traditionnelle que les sylvains portent aux "*mangeurs de forêts*", le secours des hommes serait vraiment bienvenu.

Les sylvains savent bien d'où vient la malédiction des mycanthropes : c'est un nécromant appelé **Jarjamel** qui, des siècles plus tôt, invoqua ce mal dans le but de ronger Trilindor.



Jarjamel le Lunaire détestait les sylvains, car il était jaloux des beautés et du bien-être que créait leur magie. Après des poussées et des poussées de lutte, la malédiction est bien prête de porter ses fruits nauséabonds. Il est dit que lorsque Trilindor s'effondrera, pourri sur pied, la lune éclatera et couvrira toutes les forêts du monde de spores défoliants.

Oui, la lune. Ne savez-vous pas que Jarjamel détestait tant toute espèce de compagnie qu'il avait établi son laboratoire sur la face glacée de la lune ? Que la magie du thanataire a corrompu l'astre au point d'en faire l'horreur blême et boursoufflée que nous connaissons aujourd'hui ? Autrefois, au temps du Long Printemps, la lune était lisse, plate et dorée. Aujourd'hui, elle est si gonflée de pourriture qu'elle n'est plus qu'un gros champignon. Et les temps sont proches, soupirent les sylvains : la lune est un peu plus grosse à chaque saison humide (c'est exact, mais le phénomène est naturel et, qu'on se rassure tout de suite, la lune n'éclatera pas au cours de cette histoire).

Les sylvains se souviennent aussi comment Jarjamel enseigna la mycanthropie dans la forêt de Trilindor. D'abord en volant à l'arbre une large esquille, en son cœur : au centre des trois maîtresses branches de l'arbre se trouve en effet une mince faille de deux mètres, inguérissable, appelée la Blessure. Puis Jarjamel a envoyé une graine jetée de son antre sur la lune. Cette graine est tombée au midi de l'arbre, et là-bas, une horrible corruption a transformé la forêt en cauchemar. C'est de cette corruption qu'est née la race des mycanthropes, et au moyen du bois volé à la Blessure, Jarjamel leur a donné Trilindor comme proie. Les voyageurs ont peut-être bien entendu parler de Jarjamel (INTELLECT / Légendes à +1), mais pas de la malédiction des mycanthropes.

Le sorcier Jarjamel est un mauvais génie familier des paysans d'Ostarlath, maître des gelées qui foutent en l'air la récolte, de la moisissure qui pousse dans le cerveau des vaches et autres malheurs. Un voyageur se souvient l'avoir vu représenté sur un almanach ou une pierre levée : un homme maigre comme la famine, habillé d'une robe de pluie froide, et brandissant un long bâton tordu au bout duquel mûrit un vilain champignon de tronc... En cas de réussite significative, le voyageur se souvient aussi que certaines chroniques du Second Âge parlent d'un Jarjamel, misanthrope haïssant le bonheur et thanataire autodidacte.

C'était un génie en deux domaines : la nécromancie sub-aquatique (une spécialité snob du Second Âge) et la corruption des sept éléments. Non content de vicier l'air ou décomposer le granit, il parvenait même à faire pourrir les flammes...

On dit qu'il fut nommé docteur ès purulence par la sombre université de Scholomance uniquement à cause de sa réputation d'excellence, sans passer de diplôme ni assassiner aucun professeur. Un fait exceptionnel dans l'histoire de Scholomance (INTELLECT / Légendes à -1 : vous savez, la célèbre universitaire thanataire interonirique), qui indique à coup sûr que Jarjamel était vraiment très fort dans sa spécialité, et sûrement très méchant...

♦ 1. La vallée des limaces

Les voyageurs sont à présent libres de leurs actes. Vont-ils prêter main forte aux gentils sylvains, comme d'habitude ? Ou bien considérer les misères de mycanthropes, surtout que certains voyageurs devraient se sentir de plus en plus proches de la voie du champignon ? Il est en tous cas évident que le conflit qui déchire les deux peuples doit être étouffé, et, espérons-le, la mycanthropie guérie.

Il semble en tous cas que la malédiction de Jarjamel soit bien une réalité, qui affecte l'espèce des troncs appelée langue-de-bœuf, obstinée malgré elle à dévorer l'arbre. Les voyageurs devraient prendre sur eux et aller voir ce qui se trouve au sud de Trilindor et Soularbre, en cette contrée que les sylvains semblent autant redouter que les mycanthropes, et dont les hommes n'ont jamais entendu parler. Après tout, si c'était bien là qu'est née la malédiction...

Le voyage à travers la forêt sauvage va durer quelques jours. Ostarlath est plus touffue et puissante que jamais. Le relief est accidenté, semé de buttes, de failles et de roches amassées, comme des ruines gigantesques de bâtiments abandonnés en pleins travaux. Le gardien des rêves peut provoquer une rencontre avec les mycanthropes parias, les vénéreux, qui vagabondent dans cette désolation et ruminent leur haine non seulement des autres mycanthropes, mais aussi des hommes qu'ils rêvent de mycoser pour les voir souffrir comme eux.



Spectacle d'épouvante que celui de ces mycanthropes qui, la nuit, errent dans les ténèbres en glapissant la rage d'être et le martyr d'un sang empoisonné qui brûle, ronge mais ne tue pas... Les vénéreux n'ont pas besoin d'être nombreux (ils sont plutôt solitaires et sont difficiles à détruire), il suffit que leur menace soit constante. Il s'agira d'amanites thanataires (de très beaux mycanthropes) ou d'arrache-rêves (voir **Livre III p. 25**), peut-être de bolets de Thanatos. Cependant, même les pires vénéreux ne poussent pas très loin dans ce coin méridional de la forêt. C'est à cause des limaces.

Mycanthropes vénéreux

Prenez les caractéristiques des mycanthropes de Soularbre, avec un armement plus primitif et une méchanceté bien plus grande.

Si un voyageur est mycosé par un de ces mycanthropes, il souffre des attaques de la mycanthropie, mais aussi d'un empoisonnement équivalent à celui de l'espèce, avec un jet de CONSTITUTION par nuit. L'empoisonnement cesse si, par miracle, le voyageur devient mycanthrope avant de mourir.

♦ 2. Gare aux limaces !

Les Soularbois ont dit vrai : ces gastéropodes sont anormalement nombreux au sud, se traînant par bandes et grouillant en vrais nids dans l'ombre fraîche des rochers. Les arbres en souffrent, moins cependant que le sous-bois, dévoré jusqu'à la tige. En revanche, les oiseaux et les bestioles insectivores (grenouilles, hérissons) sont contents et viennent ici faire des festins – au point d'en perdre la prudence : les voyageurs assistent à la chute d'un pivert gourmand dans une masse de plusieurs dizaines de limaces, dont il ne sort pas...

Les voyageurs mycanthropes vont avoir des sueurs froides : sans la vigilance de leurs compagnons ou une aide magique, ils risquent de se réveiller avec le nez ou un bras en moins !

Un voyageur logique (INTELLECT / Zoologie à 0) peut se demander comment les limaces survivent avec un tel déséquilibre naturel. Le manque de pâture et le nombre de prédateurs attirés par l'aubaine devrait engendrer une crise et réduire leur nombre. Mais ce n'est pas le cas, et cet état de choses, à en croire les Soularbois, dure depuis très longtemps...

Les voyageurs peuvent errer longtemps sans rien trouver s'ils ne prennent pas la peine de se demander d'où viennent toutes ces limaces. VUE / Zoologie à -3 (+1 si le voyageur pose la question de lui-même) peut permettre de noter, à force, que ces vermines semblent toutes provenir d'un même endroit, vers lequel elles se font de plus en plus fréquentes et nombreuses. Les traces de bave indiquent de vraies processions de limaces, émigrées d'un même côté. Peu à peu, les voyageurs se rapprochent. Il n'y a qu'une journée de voyage jusqu'au cœur de toute cette limacerie, mais la nuit risque d'être pénible pour nos héros mycanthropes. Les limaces, affolées par tant de champignons (une friandise dont elles ont oublié le goût depuis des générations), grimpent même aux arbres pour ronger pieds et corolles...

Sous forme humaine, un mycanthrope n'a rien à craindre des limaces, malgré la phobie qu'il en a. Mais sous forme champignon ou mycos, il risque d'être dévoré vif si les limaces sont en nombre. Chaque round passé dans un grouillement de limaces oblige le malheureux à un jet de Mêlée / Corps à corps ou Bouclier le cas échéant à – le nombre de centaines de limaces, faute de quoi il encaisse des dommages. Une réussite permet d'infliger des dégâts à la masse.

Masse de limaces (500)

ENDURANCE 5 / centaine (25)

+dom+3 (contre les champignons...)

CHAPITRE 4 - L'ANTRE DE JARJAMEL

Là où les limaces grouillent en troupes s'ouvre une clairière lugubre d'environ deux cents pieds. Elle est craquelée, dépourvue de végétation, ronde et creusée comme un cratère. La dénivellation est parfois rude et le gardien des rêves peut obliger les voyageurs à un peu d'escalade – difficile d'avoir le pied sûr avec toutes ces limaces qui glissent sous le pied...

Le cœur du cratère est une roche noire, ovale, basaltique, de quarante pieds de long, à demi-enterrée. Elle est curieusement visible dans la nuit sans avoir réellement de luminescence. Un examen rapide révèle que sa surface sur laquelle rien ne pousse, pas un lichen, prend par endroit un aspect lisse et vitreux, comme fondu.



Une pierre couleur de nuit, d'une nature inconnue, mais un astrologue suffisamment instruit (jet d'INTELLECT / Astrologie à -4) peut penser à l'une de ces légendaires et sinistres roches tombées du fond du ciel. Le silence est absolu, sauf, à la limite de l'audible, le subtil chuintement des limaces innombrables... Des vagues de limaces sont vomies sporadiquement par les failles obscures sur les flancs de la roche. C'est là qu'il faut aller, de jour bien sûr.

Une des failles, sur le flanc ouest, ouvre six mètres plus bas sur une caverne à l'intérieur de la roche. La faille est gluante, des filets de bave à demi séchée parfois aussi amples que des rideaux s'étendent d'une paroi à l'autre. Les parois ? Elles sont noires, brunes, visqueuses, et elles rampent sous les doigts. Limaces ! Limaces ! Grimace... Il faut avoir du cœur pour descendre là-dedans ! Surmontant leur répugnance (VOLONTÉ à +2), les voyageurs n'ont plus qu'à trouver un moyen de descendre sans tomber (la présence des limaces donne -4 à tous les jets d'Escalade sans pitons, mais fait tapis en cas de chute - diminuer le +dom de 2).

Une série de souterrains et sept cavernes ont été creusés dans la roche. Leur description précise n'a pas d'intérêt (voir plan), car tout y est limaces. Une étrange mousse arborescente bleutée pousse sur les parois, épargnée par les gueules de la vermine. Les fruits de cette plante inconnue émettent une brillance douce et pâle ; ils ont une forme apparemment ronde, mais qui, lorsqu'on force son regard, paraît plus exactement celle d'une *sphère à sept côtés*...

Un botaniste juge (VUE / Botanique à -5) que cette plante est proche de l'herbe de lune, sans en être. Elle n'a d'ailleurs pas d'effet onirique si elle est fumée, mangée ou bue en décoction. Est-ce là une plante venue de la lune ? Mystère. En tous cas, elle est bien utile pour y voir clair.

La pierre des cavernes indique un travail humain, lisse, angulaire, parfait et absolument pas usé malgré son ancienneté insondable (VUE / Maçonnerie à 0). Cependant, les portes, en pierre blanche, sont souvent brisées par gros morceaux, les murs et les plafonds bouleversés comme si un terrible choc avait eu lieu. Dans chaque caverne, on trouve des alcôves, des conduits et des fosses à l'utilité oubliée. Des débris de cuves et de tuyères en verre ou en cuivre émergent parfois sous les limaces. Ici, les restes concassés de ce qui devait être un remarquable laboratoire alchimique.

Du matériel de maître : tout alchimiste (niveau 0) identifie les restes comme tel. Rien de récupérable, malheureusement - à moins que le gardien des rêves ne veuille amuser ses voyageurs avec quelques gemmes tombées de matériels magiques, un ou deux outils alchimiques rares, des tables de recettes originales ou autres babioles...

En inspectant ces restes, les voyageurs vont vite comprendre que les recherches qui avaient lieu ici concernaient les champignons. Deux des cavernes sont étagées en **mycocultures** désertées (on trouve gravés sur les murs les noms savants des espèces). Dans cette autre, les voyageurs découvrent une dizaine de cuves intactes, taillées dans le cristal de roche. En écartant les limaces, on peut deviner qu'à l'intérieur de chaque cuve flotte, dans un liquide jaune-vert, une créature hybride et monstrueuse : hommes-girolles, femme à mamelles-champignons, nourrissons-vestes-de-loup... Tous ces êtres sont, sans doute, morts depuis longtemps. De toutes façons, les cuves sont indestructibles (sauf par magie ou... voir juste après).

Les voyageurs peuvent aussi avoir la malchance d'exhumer deux bocalux intacts, clos et marqués d'une rune de garde dont la magie est morte. L'inscription sur le sceau qui sert d'étiquettes signifie (INTELLECT / Écriture à -2) "**guenille**". C'est le nom d'un champignon microscopique inventé par Jarjamel (voir ses carnets de notes, ci-après), plat et brunâtre, dont la croissance est semblable à un feu : tant qu'il a de la matière, il s'en nourrit et se multiplie. La guenille ne se nourrit pas de chair ni d'eau pure, mais ce sont les seules exceptions (et les voyageurs ne le savent peut-être pas s'ils n'ont pas encore pris connaissance des carnets de Jarjamel) - tout le reste, cheveux, poils, tissus, bois, fer, pierre, les autres champignons eux-mêmes, tout est rongé à une vitesse phénoménale.

Espérons que les voyageurs n'ouvriront pas un des bocalux avant de savoir ce qu'est la guenille ! Sinon, seul le tapis de limaces empêchera que toute la roche ne soit rongée, créant un cataclysme dans la forêt d'Ostarlath. Le seul moyen de préserver ses biens est de s'en séparer à temps (jets d'AGILITÉ ou DEXTÉRITÉ à -2) avant que le reste ne soit contaminé. La guenille meurt dès qu'elle ne s'étend plus, mais les dégâts restent.



Dans une nouvelle caverne, au bout d'un éboulis dangereux, émerge un écritoire de pierre figurant un dragon à tête de crâne. Là, les voyageurs désolés trouvent les restes d'une bibliothèque. Les limaces ont tout mangé ! Néanmoins, en se mouillant les mains, les voyageurs dégagent des miraculés : peut-être quelques tablettes de pierre gravées (l'occasion d'offrir aux voyageurs avides des formules, sujets de méditation, opuscules de philosophie thanataire, etc.), mais surtout trois livres enchaînés les uns aux autres, enfermés dans des coffres de fer scellés.

Ils ne sont pas difficiles à forcer. Les limaces n'ont pas pu s'y introduire, mais l'humidité a si bien gâté le contenu que les grimoires qui s'y trouvent sont pratiquement illisibles. Il s'agit des carnets dans lesquels Jarjamel (ou quel qu'était son nom) a noté les résultats de ses expériences et l'évolution de ses recherches. Outre la rareté des passages conservés, le style est crypté, et l'écriture de Jarjamel, semblable à une ribambelle de minuscules araignées hargneuses, n'aide en rien ; néanmoins, les voyageurs peuvent en tirer quelques renseignements (INTELLECT / Écriture à -6, périodicité 2 heures, chaque point de tâche donne une information - il y a deux informations par tome) :

1. *Le fluide primordial de méta(...) ne prend pas facilement. Penser à ajouter l'essence lunaire, malgré les risques d'allergie et (...). Pépins de non-argent pur : 13,2. 24,7. 36,7. Baisser à 33,3. Mes (...) vont (...) l'argent ! J'ai (...) dans l'annexe.*

2. *Les spécimens de tierce génération sont (...) Celui (...) trop affreux. L'ajout du poison est une cruauté inefficace, on n'y survit pas. (...) corbeille limbaire pour les vénéneux. Cela m'épargnera du moins le commerce de ces insupportables faux-jetons d'empoisonneurs de Vénéneuse.*

3. *(...) amoureux de l'amanite thanataire. Incontrôlable (...). Mise au point du baume que j'appellerai JARJAGEL, en l'honneur de (...). Recette : [en suit la description, en notes alchimiques totalement inconnues des voyageurs] (...). Coûteux. Changer de fournisseur pour les ingrédients.*

4. *Le mycanthrope guenille (...) très cher. Tout y est passé. Seul le septième élément, la bonne vieille chair (...). Je me suis fait peur, c'est drôle, ça ! (...) enchantements, voir avec les gnomes des Cracombres.*

5. *Eurêka ! Ces lutins merdiques vont enfin apprendre ce qu'est la vie. Le spécimen langue-de-bœuf est parfait, obéissant et (...). Le focus (...) avec mon bâton d'étudiant (...). Puis (...) un simple envoûtement de tâche et (...) rébellion !*

6. *(...) des ennuis. (...) par le choc (...) dispersés dans la nature (...). Nouvelles recherches pour (...). Les mycanthropes sont trop fertiles et peuvent se croiser (...) d'autres espèces inutiles à ma vengeance. Commande : 315 pépins de métal (...). (...) en attendant, Elle gardera (...) voir annexe pour les détails de l'invocation.*

Évidemment, les annexes sont introuvables. Digérées depuis longtemps par les limaces. Aux voyageurs de méditer ces débris.

◆ 1. Derrière la porte d'argent

Le pire se trouve dans la septième caverne. Son entrée est barrée par une haute grille croisée qui, s'avère être, ô miracle, en acier recouvert d'une bonne couche d'argent pur (VUE / Métallurgie à +1) ! Cette porte n'a ni serrure ni mécanisme d'ouverture, sans doute était-elle assujettie à un mot magique, avec les dragons savent quelles protections. Mais ces enchantements, comme tous ceux de l'ancre, se sont évanouis (Jarjamel n'était sans doute qu'un narcocien à la petite semaine, ou ses fournisseurs étaient des escrocs).

Il suffit donc de la desceller (DEXTÉRITÉ / Maçonnerie à -1, périodicité 1 heure, 10 points de tâche avec les outils nécessaires) ou plus probablement d'utiliser une transmutation élémentaire : TERRE EN *** sur la pierre - ou MÉTAL EN *** sur la grille, mais quel gâchis ! En effet, si les voyageurs prennent le temps de gratter l'argent de la grille (DEXTÉRITÉ / Métallurgie facultativement à -3, périodicité 1 demi-heure, 1 point de tâche pour l'équivalent de 2 sols), ils sont riches : il y en a pour 500 sols, au prix d'heures entières de grattage, il est vrai. Cela irait plus vite dans un vrai atelier de bijoutier, mais il faudrait desceller et emporter une grille de trois cents livres...

La grille peut aussi être vaincue par une utilisation mesurée de la guenille (voir plus haut L'ancre de Jarjamel). En présence de la grille d'argent, les voyageurs mycanthropes sont mal à l'aise, sans qu'ils puissent définir pourquoi. Ce sentiment va devenir pure terreur s'ils s'engagent au-delà de la porte...

Dans cette caverne ronde s'élève une colline uniquement faite de limaces. Elles sont si nombreuses qu'aucun lichen bleu ne permet d'éclairer l'endroit, il faut faire confiance aux torches, et elles ne permettent pas de voir le sommet de la colline. Qu'est-ce qu'on a voulu cacher dans cette salle ? Il faut avoir le pied léger pour attaquer la pente du pandémonium de limaces. Naturellement, un mycanthrope sous forme champignon (ou mycos) n'y survivrait pas, mais même un humain risque de périr étouffé s'il s'enfonce...

Il faut réussir **Dérobée** / **Acrobatie** facultativement à 0 et accumuler 3 points de tâche pour parvenir au sommet sans problème. Chaque point d'encombrement au-delà de 4, rajoute un malus d'1, et le gardien des rêves peut octroyer des bonus en cas d'idée ingénieuse (comme le bricolage de raquettes à limaces !). Si un voyageur accumule autant de points de tâche négatifs que son **Seuil de TAILLE**, le pauvre s'enfonce entièrement dans la boue limaceuse et commence à étouffer si personne ne l'aide (voir **Asphyxie**, **Livre I p. 53**).

Enfin, les flammes révèlent qu'un bâton est fiché au sommet de la colline grouillante. Un grand bâton de marche tordu, où pousse une unique champignon... Un gros spécimen d'une espèce commune, la langue-de-bœuf (**INTELLECT** / **Botanique** à +2 si les voyageurs n'ont pas observé cette espèce de champignon à Soularbre, sans quoi, ils le reconnaissent aussitôt...). Le bon moment pour une **DÉTECTION D'AURA**, qui révèle que le bâton est magique, et que la langue-de-bœuf possède une double aura, magique et de rêve. Toutes sont impossibles à analyser, perdues dans le Fleuve, mais la **LECTURE** révèle tout de même que l'aura magique du champignon est beaucoup plus forte que son aura de rêve, et l'aura du bâton encore plus forte, lié à celle du champignon... Les voyageurs remarquent aussi que le bâton est fiché sur un gros rocher brun, luisant de bave. Non, tiens. Ce n'est pas de la roche. Lorsqu'un flanc grumeleux roule sur la masse des limaces, semant derrière lui des centaines d'œufs translucides, qu'une tête informe darde vers les intrus des cornes comme des pylônes, qu'une gueule molle s'ouvre dans la masse en

découvrant une multitude de dents aiguës, alors seulement les voyageurs réalisent que le bâton de Jarjamel est planté dans la peau d'une limace grosse comme deux éléphants. S'ils veulent le bâton, les voyageurs doivent vaincre la bête qui fut invoquée des siècles plus tôt pour tenir les mycanthropes à l'écart du bâton. Le combat va être titanesque. Ou alors, il va falloir arracher le bâton (attaque de Corps à corps non contrée pour le saisir, puis FOR à -6) et courir vite !

La Mère de toutes les limaces

Née à l'heure du serpent

TAI 66 CONST 24 FOR 20 PER 09 VOL 06 RÊVE 13

Vie 30 END 60 Vitesse 10/20 Prot 10

Écrasement mou 20 à +6 (étouffement)

Morsure 15 à +6 (+dom+10), Esquive 11 à +6, Vigilance+3, Résistance à la magie+6

Le monstre a le contrôle de toutes les limaces dans un rayon équivalent à son RÊVE. Elles peuvent faire glisser un voyageur, essayer de l'aveugler, etc.

Masse de limaces furieuses (par 1 000)

ENDURANCE 50

+dom+3 (contre les champignons)

Chaque round passé dans un grouillement de limaces oblige le malheureux à un jet de Mêlée / Corps à corps ou Bouclier à - le nombre de centaines de limaces, faute de quoi il a un malus équivalent pour toutes ses actions du round. Un échec total double le malus.

Une réussite permet d'infliger des dégâts à la masse.

Sous forme champignon ou mycos, un voyageur risque d'être dévoré vif si les limaces sont en nombre (il encaisse alors, avec +5 en cas d'échec total).

Notez que les limaces n'ont pas besoin d'un jet de Rêve pour faire des dégâts à un mycanthrope !





♦ 2. La morale de cette histoire

Les voyageurs tiennent dans leurs mains l'avenir de Soularbre, de Trilindor et même de Gifoune. La lecture des carnets de Jarjamel a dû leur apprendre qu'il y avait un bon moyen de vaincre les mycanthropes : l'argent, mais c'est bien sûr !

Avec la grille, ils disposent d'une masse d'argent pur qu'ils peuvent utiliser pour eux-mêmes ou offrir à qui ils veulent. Une arme recouverte d'argent est fatale pour le mycanthrope... Ce secret permet de faire triompher les sylvains ou les hommes des mycanthropes, en peu de temps (tous ou seulement certaines espèces : les champignons de tronc, les vénéneux...).

Les sylvains peuvent rapidement fabriquer des armes en argent grâce à leur magie élémentaire. Si on ajoute à cela le secret du **JARJAGEL**, pommade qui est un vrai poison pour les mycanthropes (Malignité 7, 3 points de Vie ou 6 points d'ENDURANCE par round), ce peut être un massacre. Les voyageurs ne sont pas capables de fabriquer eux-mêmes ce baume (voir **L'antre de Jarjamel**) dont ils ignorent la recette, sauf si le gardien des rêves est d'humeur pour une bonne vieille quête d'ingrédients. En revanche, les sylvains peuvent déchiffrer et réaliser la recette, aussi bien qu'un bon alchimiste de **Balène**. Mais les voyageurs préfèrent peut-être provoquer la défaite des sylvains, qui meurent tous avec le Trilindor si les voyageurs encadrent les mycanthropes par un bon plan d'attaque (trahison, destruction des glands-soleils, magie, nuage de spores...). La mort de l'arbre délivre les langues-de-bœuf de leurs obligations magiques. Vive la mycanthropie ! Bref, une bataille finale. Qui l'emportera ?

♦ 3. L'effet de l'argent

Un mycanthrope éprouve du mal-être en présence d'une certaine quantité d'argent pur, sans aller jusqu'à la peur. En revanche, le mycanthrope est facilement et cruellement blessé par les armes couvertes d'argent : celui qui frappe d'une arme d'argent un mycanthrope sous forme humaine a un bonus aux dommages égal à son niveau de RÊVE. Si le mycanthrope est sous forme champignon (ou mycos), le porteur a le même bonus pour le jet de RÊVE destiné à lui infliger des dommages, comme à toute entité incarnée.

Tout n'est pas peut-être pas si simple. Après tout, ce qui pose problème, ce n'est pas tant les mycanthropes eux-mêmes que la malédiction jetée par Jarjamel, qui oblige les langues-de-bœuf à se nourrir exclusivement du bois de l'arbre. Pour les délivrer de cette tâche, il faut agir sur le **focus**, c'est-à-dire le bâton de Jarjamel où pousse le premier des mycanthropes. Le bâton est fait en chêne, celui de la Blessure de l'Arbre, bien sûr. Quant à l'antique mycanthrope langue-de-bœuf qui y pousse, jaune, sclérosé et pustuleux, il ne prend jamais forme humaine, au plus celle d'un intermédiaire mycos : un œil pour pleurer, une bouche pour gémir.

Le premier mycanthrope se nourrit sans trêve du bois indestructible du bâton, obligeant tous les descendants de son espèce à en faire autant. Les autres espèces de mycanthropes, nées de mutations incontrôlées, sont libres. Le symbole magique est clair : si on sépare la langue-de-bœuf du bâton de chêne, la malédiction qui pèse sur ces champignons de tronc sera levée.

On peut alors envisager de détruire ou le bâton, ou le mycanthrope. Tuer le premier mycanthrope est très difficile, car il se défend féroce, et les voyageurs mycanthropes répugnent naturellement à ce parricide. Quant au bâton, il est à l'abri de toutes les attaques physiques et magiques, sauf une : la terrifiante guenille, justement (voir **L'antre de Jarjamel...**).

On peut aussi vouloir séparer bâton et mycanthrope sans détruire l'un ou l'autre : cette simple opération s'avère délicate, le focus bâton-champignon paraît protégé de tout. Mais les voyageurs, malins, savent bien comment faire : il suffit d'une lame d'argent pur pour couper délicatement le pied du champignon et l'enlever enfin du bâton de chêne. Une simple cueillette ; aux conséquences immenses. Le premier mycanthrope devient un court instant un homme nu incroyablement âgé, avant de soupirer "*Enfin...*" et de s'effondrer en poussière sèche en même temps que le bâton.

Le maléfice a été brisé ! Cela ne veut pas dire que la tâche des voyageurs soit finie, à moins qu'ils ne veuillent fuir leurs responsabilités (ce qui est très vilain). Le prestige qu'ils ont acquis tant auprès des mycanthropes (surtout les langues-de-bœuf) que des sylvains les posent en arbitres naturels dans les conflits qui vont inévitablement surgir.



On n'efface pas d'un seul coup de lame d'argent des siècles de défiance et de guerre ! C'est aussi l'occasion pour les voyageurs de tirer leur épingle du jeu. En supposant la paix (fragilement) établie par la levée du maléfice, il faut encore que mycanthropes et sylvaains se mettent d'accord pour vivre en bon voisinage.

Les mycanthropes ne sont pas voyageurs et n'ont pas envie de migrer loin de leurs sous-bois et de leurs vieilles maisons. Les sylvaains voient d'un mauvais œil que les champignons de tronc continuent à se nourrir des arbres, même si ce n'est pas de leur chêne. Il faut parvenir à un accord et éviter une colère fatale, au cours de palabres animées où le moindre problème ne sera pas les difficultés de langage ! Un voyageur vif d'esprit et bon siffleur ferait un interprète idéal pour les sylvaains. Malgré leur rancune amère envers les mycanthropes, les sylvaains sont prêts à faire des efforts pour assurer une vie paisible à tout le monde, y compris en offrant aux champignons de tronc un tribut régulier de bois obtenu par transmutation (ce qui épargne la forêt). Ils peuvent aussi faire pousser des maisons de bois aux champignons de tronc, pour qu'ils puissent vivre confortablement ailleurs.

Les mycanthropes sont plutôt benoîts et veulent juste être sûrs qu'on les laissera tranquilles – seuls les bûcherons n'apprécient guère qu'on veuille les empêcher de faire leur métier. Peu de mycanthropes vont profiter de leur liberté tranquille pour aller vivre ailleurs dans l'immense Ostarlath. Un champignon, c'est plutôt sédentaire. La question des champignons vénéneux (et, à moindre titre, des hallucinogènes) est un vrai point de discorde entre sylvaains et mycanthropes : les premiers sont favorables à leur élimination, les seconds invoquent la fraternité de l'Humus. Grave problème !

Naturellement, les voyageurs devraient bien se garder de révéler aux sylvaains le secret du JARJAGEL ou de l'argent, car nos gentils lutins des bois seraient trop tentés d'utiliser ces armes pour dominer les mycanthropes et garantir ainsi la protection de leur chère forêt.

Les négociations ne se feraient plus sur un pied d'égalité... Et les hommes ? Ils ne sont pas encore là, mais les voyageurs sont bien placés pour savoir qu'ils ne vont pas tarder à venir. Les mycanthropes ne s'en affolent pas trop (il faut bien se reproduire !), mais les sylvaains, qui n'ont entendu que de vagues rumeurs, se cabrent d'indignation à l'idée qu'on veuille tailler dans la forêt ! La forêt, c'est eux. Ils vont résister aux défricheurs, et leur magie leur donne un grand atout pour peu que la paix avec les mycanthropes leur laisse les mains libres. Les sylvaains sont un obstacle aux projets du baron Mirmid et de ses semblables, donc à la récompense promise aux voyageurs. D'un certain point de vue, ceux-ci gagneraient beaucoup à éliminer les sylvaains rebelles à la civilisation bouffeuse d'arbres. Puis, ensuite, les mycanthropes... Ce serait immoral, bien sûr, mais qui sait ? On trouve de tout sur les routes.

Les mycanthropes font d'ailleurs des alliés de choix pour le défrichage, à commencer par les espèces de tronc. Si efficaces que le baron nouvellement des Quatre-Clairières serait prêt à oublier l'aspect notoirement magique de la chose. Mieux vaut avoir les esprits de la forêt avec soi, fussent-ils champignons-garous... Ce n'est pas invraisemblable, car pour peu qu'on les laisse se reproduire (et ça, il faudra le cacher !), les mycanthropes sont de bonne volonté, faciles à berner, si innocents, coupés de tout, un rien légumineux. De la tarte.

Enfin, les voyageurs peuvent vouloir utiliser la fameuse guenille pour défricher en un temps record. Ce serait une grave erreur : le défrichage à la guenille, si on ne trouve pas moyen de le délimiter, dépasserait toute espérance et toute mesure, en dévorant les arbres, mais aussi la terre, les maisons, sans trêve ! Si les voyageurs préfèrent décidément le parti des gentils habitants de la forêt, ils ne gagnent pas de richesses, mais la reconnaissance éternelle de tous les mycanthropes, voire l'amitié des sylvaains. Ces derniers ont des savoirs précieux et adorent faire des cadeaux à ceux qu'ils aiment : fleurs à signes draconiques, savoirs magiques, chansons enchantées...



ÉPILOGUES

Ainsi cette histoire mygolote ouvre-t-elle vers bien d'autres aventures. Outre ce qui a été dit plus haut, voici quelques suggestions. Si les voyageurs restent quelque temps parmi leurs amis de la forêt, il peut survenir une étrange affaire : de jeunes mycanthropes comestibles (chanterelles, agarics, fricortilles, tricollets...) disparaissent sans explication. Une bande d'aventuriers sans scrupules, conseillés par un magicien gourmet, a mis sur pied un affreux trafic. Ils enlèvent les pauvres comestibles la nuit, soit par force, soit en leur promettant de beaux prés (ça fait rêver les jeunes), avant de les vendre à prix d'or à des hobereaux cossus qui les consomment pour leurs dîners aux chandelles, avec des couverts en argent... D'authentiques champignons féériques en sauce, quel délice pour les snobs ! Aux voyageurs de conjurer cet esclavagisme cannibale, et de punir les méchants (un bon nuage de spores vénéneux paraît tout choisi).

Ensuite, le problème de la mycanthropie demeure. Il est presque sûr que tout ou partie de la bande des voyageurs est désormais constituée de champignons vagabonds. Les Soularbois sont heureux comme ça, mais les voyageurs ? À moins de se promener toujours avec son petit pot d'humus, ou de ne jamais quitter longtemps la forêt, c'est une drôle de vie. Il faut donc trouver un remède.

Herboristes, médecins, rebouteux, mycomanciens, enchanteurs essayeront en vain leurs remèdes. Il faut remonter à la source du mal : Thanatos. Des entrevues furtives avec des nécromants nerveux le confirmeront : **Scholomance, Vénénisse, Cracombres**, ces noms égrenés dans les notes de Jarjamel mènent tout droit vers les indicibles terres du Cauchemar. Les maîtres de conférences de la sombre université interonirique possèdent-ils le secret de la guérison ? Les voyageurs devront-ils s'enfoncer au plus profond des terres honnies de tout Rêve ? Le sinistre repaire de Jarjamel comporte-t-il un passage, quelque part sous la masse ignoble des limaces ? Ou possède-t-il encore – s'il l'a jamais possédée – la vertu de s'élever jusqu'à l'astre lunaire, vers cette face cachée qui ouvre vers les terres du Cauchemar et abriterait les tours glacées de Scholomance ? Quel combustible sans nom est nécessaire pour réveiller les enchantements éteints de l'onironef ?

Nous ne le dirons pas, c'est le gardien des rêves qui le sait.

Il est aussi possible (vraiment ?) que le gardien des rêves et ses voyageurs aient soupé des champignons. Auquel cas une pirouette onirique finale est toute indiquée. Après le final de cette histoire de champignons (bataille, parlement, coucher de soleil, banquet...), les voyageurs se réveillent dans la forêt. Un reste d'omelette achève de se carboniser sur le feu de camp à demi-mort. Les voyageurs sont effondrés de-ci de-là, ils ont mal au crâne, des frissons, les tripes malmenées, des impressions bizarres. D'après le désordre du campement, ils ont dû beaucoup s'agiter. Vraiment, ils n'auraient pas dû manger de ces champignons prétendument comestibles. C'était sûrement des *pisse-l'eau*, des champignons hallucinogènes... Bien sûr, toute l'expérience acquise lors de ce rêve halluciné demeure. Mais les voyageurs vont-ils oser continuer leur exploration de la forêt ? Si oui, vont-ils trouver Soularbre ? Leur rêve a-t-il quelque réalité, toute indigestion mise à part ?

Scholomance, la plus fameuse des écoles de nécromancie, forteresse inexpugnable, bibliothèque en spirale, œuvre céleste faite de pierre de nuit où fermentait le pire de l'art sombre Thanatos et dont les professeurs comme les étudiants n'avaient plus rien d'humain, sauf peut-être les classes de première année. Affolant dédale interonirique dont les multiples portes ouvraient – et, dit-on, ouvrent parfois aujourd'hui encore – vers les recoins les plus maussades, les plus maugres de chaque rêve.

Les terres du Cauchemar, part ténébreuse du Rêve que les mages de l'Empire Blanc ont jadis enfermé derrière les étendues grises de la Mer de l'Oubli et vers lesquelles tendent les songeries scabreuses des plus exaltés. Pays de folie, d'absurde, de merveilles et de terreurs, où le soleil ne se lève ni ne se couche. Royaume redoutable où se cachent bien des secrets et où les errants découvriront la puissance... Ou iront de mort en mort jusqu'à l'épuisement limbaire de leur archétype maudit.

Si le gardien des rêves souhaite entraîner les voyageurs vers ces sombres sentes, il se réfèrera utilement aux Grimoires des Gratteurs de Lunes :



Tome 5 « **Soixante marches vers l'Oubli** », 108 pages illustrées, contenant :

- « *L'Arbre qui pleure* » un scénario de 38 pages suivi de ;
- « *Soixante marches vers l'Oubli* » un scénario de 48 pages où les voyageurs en apprendront beaucoup sur l'antique lutte d'Oniros et du Cauchemar, de Scholomance et de l'Empire Blanc ;
- « *Le grimoire de l'invocateur : Thanatos* » une

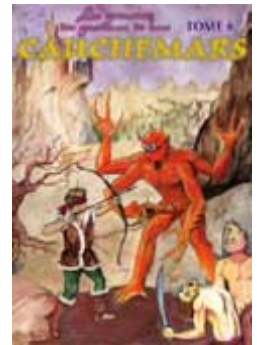
aide de jeu de 11 pages de nature à remonter le moral des nécromants en variant leur menu : il n'y a pas que les zombies et les squelettes dans la vie.

mais surtout

Tome 6 « **Cauchemar** », 108 pages illustrées, contenant :

- « *Le Maître des cauchemars* », un long scénario de 38 pages qui mettra les voyageurs aux prises avec le débris de Scholomance et leur découvrira les pouvoirs de la sombre voie ;

- « *L'Encyclopédie des terres du Cauchemar* », 63 pages, tout ce que le gardien des rêves a voulu savoir, et que les voyageurs auraient préféré ne jamais apprendre sur les fameuses terres du Cauchemar.



© Ghislain Thiery

La Première Aimée

Un scénario fantastique contemporain écrit par Pascal Rivière

Un scénario adapté du film *Intuitions (The gift)* de Sam Raimi et inspiré de *Lily*, titre de Kate Bush – album *The red shoes*. Ajoutez une pincée de Buffy et une pinte de Anne Rice...

La peinture de Lilith et d'Adam est reprise du roman *Walhalla* de Graham Masterton et le thème de la spirale et du code démiurgique de *Pi*, film de Darren Aronowsky.

Note : ce scénario exclusivement masculin peut judicieusement avoir une variante fille : il suffit de remplacer Marianne par Marc, Paul par Paula, Elaine par Walter et d'inverser les données sur le rapport entre le sexe et la capacité magique. Nous suggérons aux joueuses de rôle de s'offrir ce petit trip entre elles – le passage sur Lucie Collins ne les laissera sans doute pas de glace – et de renvoyer le temps de quelques soirées leurs copains à une sortie entre hommes...

I. DE VIEILLES RELATIONS

Marianne MacLeight a aimé chacun d'entre eux, l'un après l'autre. Cela se passa durant leurs années d'étude. Effrayée par les sentiments qu'elle porta au premier, elle le quitta pour regagner sa liberté. La seconde relation fut brève, passionnelle et charnelle ; elle quitta un homme fou amoureux d'elle avec un baiser et un sourire tendre deux jours après l'avoir rencontré. Le troisième l'a trouva perdue, désespérée. Il lui apporta réconfort et stabilité, averti par elle que leur relation n'aurait pas d'avenir et ils se quittèrent telle qu'elle l'avait prédit, avec ses remerciements les plus sincères.

En vérité, elle aima chacun des trois et ne put s'attacher durablement à aucun d'entre eux. Puis elle disparut.

Les années passèrent. Aujourd'hui, ils sont célibataires, veufs ou divorcés.



Ils reçoivent un jour un paquet de Marianne : elle leur annonce qu'atteinte d'une maladie grave, elle va s'éteindre. Elle leur adresse ses dernières pensées, son affection et leur offre pour souvenir un objet qui représente au plus sincèrement ce qu'elle est, ce qu'elle fut : un vieux bouquin en cuir vermoûlu intitulé Manuel de sorcellerie. Aucun auteur ne figure, il n'y a pas plus de traces de l'éditeur. Le papier est jaunâtre et écrit en anglais – voir la liste des sortilèges présentés dans le chapitre magie.

Un désir les prend chacun, à la façon d'une intuition :

celui de la revoir une dernière fois. Ils partent en Louisiane, dans une ville appelée Richemont, logée au bord des bayous, non loin de la Nouvelle-Orléans – le cachet de la poste indiquant cette destination.



Ils posent leurs jours de vacance ou quittent un emploi haï sans avertissements, explications et états d'âme.

Richemont est une cité de 4 000 habitants, provinciale et paisible. Ses squares sont verdoyants et ses rues propres. Le soleil du printemps illumine de vieilles maisons datant du début du XXe siècle. Les vérandas accueillent des habitants souriants, buvant une bière ou de la limonade, prenant l'air et le frais. Les gens y sont cordiaux et accueillants, bien qu'un peu vieux jeu. Étrangement, ils sont très ouverts au surnaturel.

En vérité, chacun connaît la famille MacLeight et nombreux ont des ancêtres ou des parents qui furent « aidés » par les femmes MacLeight, un peu considérées comme des « protectrices » – sans qu'aucun mot ne le dise. Mais l'habitude de s'adresser à elles a un peu disparu avec la modernisation des mœurs – et aussi du fait que

Marianne n'a jamais totalement admis sa « nature » et son curieux statut...

Marianne vit avec sa tante, **Elaine MacLeight**, une vieille dame charmante, dans une grande maison à la peinture blanche un peu passée, émergeant d'un jardin laissé à l'abandon. Arrivés en même temps, ils ont évidemment le déplaisir de se reconnaître comme d'anciens rivaux.

Ils découvrent Marianne atteinte d'une « leucémie ». Elle est alitée et affaiblie. Étrangement, il n'y a ni infirmière, ni médicaments.

Elle les reçoit brièvement, étonnée de les voir arriver tous les trois ensemble. Un œil soupçonneux se pose sur sa tante, mais elle ne dit mot et les remercie chaleureusement d'être venus, avec un sourire éclatant.

On remarquera sur la table de chevet des fleurs et une carte sur laquelle on peut lire « *Bon rétablissement. Paul* ».

II. LES SORCIERES MACLEIGHT

La maison est énorme et témoigne de l'ancienne fortune des MacLeight. Il y a suffisamment de chambre pour accueillir un « band » de jazz et les personnages sont invités par Elaine.

Pour elle, la vérité sur la maladie de Marianne est autre, et elle ne se cache de rien auprès des personnages : les femmes MacLeight sont sorcières de génération en génération et Marianne a été maudite par un être maléfique nommé **John Curwen**, esprit d'un sorcier ayant vécu au 18e siècle à Richemont. Marianne a été frappée par le mal pour avoir contrecarré les plans de l'esprit malin qui tenta de se réincarner dans un enfant : une femme vivant dans les bayous était enceinte et devait accoucher. L'enfantement se présenta mal, un esprit malfaisant voulait posséder l'enfant et tuer la mère. La famille – des descendants d'esclaves noirs – en appelèrent à Marianne qui intervint et sauva l'enfant et la mère. Mais Curwen s'est vengé sur elle. La maladie de Marianne est magique : une force noire la dévore de l'intérieur. Aucun médicament ne peut rien pour elle.

Pour Elaine, Marianne a baissé les bras – elle a d'ailleurs toujours éprouvé des difficultés à accommoder son identité de femme moderne et un héritage familial porté sur le surnaturel et les esprits.

Elle s'est réfugiée dans la solitude, dans cette vieille maison poussiéreuse, attendant la mort avec fatalité. Elle s'est penchée sur son passé, a regardé ses vieilles photos, relut ses vieilles lettres et s'est remémoré ses anciens amours.

Elaine avoue avoir jeté un sort sur le courrier que Marianne leur a envoyé pour les convaincre de venir. Pourquoi ? « *Mais pour repousser la malédiction et vaincre Curwen bien sûr !* » Des preuves de ses allégations ? « *Rendez-vous dans la maison de Curwen, un manoir abandonné dans les bayous, cette nuit. Vous verrez bien si je mens. Oh, j'oubliais, n'oubliez pas votre livre de magie. Vous en aurez besoin si Curwen décide de s'en prendre à vous. Son usage est simple : il suffit de choisir un sortilège et de prononcer la formule.* »

◆ Le vieux manoir

Il faut se rendre à la maison Curwen en bateau à moteur. Abandonnée, sinistre, elle s'élève sur un îlot. L'intérieur est en ruine : la moisissure a gagné, des animaux en firent manifestement leur repaire. Étonnement, le mobilier a été laissé en l'état. On peut visiter une maison à l'abandon laissant l'étrange impression que ses occupants vont revenir.

Insistez sur deux détails.

- Il y a un vieux gramophone dans le salon et des disques vinyles de fox-trot et de classique. Il y a plus de deux cents disques. Un personnage peut avoir l'idée de vouloir tous les vérifier : ne le laissez pas faire et passez à la scène suivante, l'arrivée de Curwen – voir plus loin.
- Dans un coude formé entre deux pièces perpendiculaires – le salon et la salle à manger – une pièce de transition a la curieuse particularité d'avoir un plafond peint. La scène représente le jardin d'Eden. « **Ève** » est vue de face, nue et altière. Adam, vu de dos, laisse une impression malade et famélique. Son visage n'est pas visible. Les os de ses côtes sont voyants, sa peau est grisâtre. Il semble rachitique.

Mais brusquement, les personnages assistent à l'apparition d'un homme qui surgit – l'émergence de cette scène est avancée si un personnage fait mine de monter à l'étage. Au passage, pour dissuader, faites remarquer que l'escalier, totalement vermoulu, n'est pas sûr.

L'individu apparaît donc à la balustrade de l'étage supérieur, au-dessus du grand escalier de bois pourri. Il s'extrait d'une pièce et verrouille derrière lui – détail important à ne pas omettre, ô maître du jeu... – en lançant un regard mauvais aux intrus, puis, il les accuse de s'être introduit chez lui sans son autorisation et leur ordonne de sortir immédiatement de sa demeure. Il porte un costume curieusement passé de mode. Grand, maigre et sec, il laisse une impression malsaine. Ses yeux semblent animés d'un éclat démentiel. Il reste toutefois rigide et froidement menaçant, pesant chacun de ses mots.

S'ils s'obstinent, l'altercation va prendre un tour surprenant.

La porte claque derrière eux, puis se verrouille, et un incendie se déclenche à leurs pieds. Les flammes s'étendent de manière surprenante. L'homme reste immobile et, alors que les flammes gagnent l'étage, se détourne calmement, ricane et disparaît par une porte...

Ils s'en sortent sans doute en fuyant par une fenêtre dont il faudra briser les volets, fermés.

◆ **Devant le shérif**

Sur les berges, de retour, ils trouvent à côté de leur véhicule un individu leur faisant signe avec une lampe torche et un pick-up garé. L'individu porte un uniforme : c'est le shérif de Richemont, **Paul Morgan**, un type carré d'épaule et sûr de lui. Il les interroge sur leur vadrouille en pleine nuit dans les marais, sur leurs traces de brûlures, vérifie leurs papiers et leur demande d'où ils viennent et où ils logent. On peut remarquer que l'évocation de la famille MacLeight vaut un air de surprise, mais il n'en dit mot et les raccompagnera chez les MacLeight ou chez le docteur de Richemont, un vieil homme portant le nœud papillon, **Ernest Mildow**.

Paul Morgan



© Elisabeth Thierly

Au lendemain, à leur retour sur les lieux ou à l'arrivée du shérif et des personnages convoqués, on découvre que la maison est intacte – du moins dans l'état où elle fut découverte au soir. Les adjoints de Morgan ne se montrent évidemment pas heureux.



Cependant, le shérif Paul Morgan sera étonnement enclin à laisser passer la chose – pour connaissance, il croit en la sorcellerie et est particulièrement bienveillant avec les amis de Marianne qu’il aime secrètement au lycée et dont il est encore épris.

Accessoirement, Paul Morgan est probablement

l’homme de la vie de Marianne qui l’ignore.

Si Marianne s’en réchappe, et s’ils le réalisent, par leur propre moyen ou au moyen de la magie, il peut être possible de les pousser un peu l’un vers l’autre, malgré les silences, les malentendus passés et la gêne de Morgan. Mais nous y reviendrons plus tard.

III. LA REVELATION

Quelle est la signification de ces événements ? Elaine pourra le leur expliquer, par déduction, après qu’ils aient fait rapport des événements de la soirée et de la matinée.

Curwen est protégé contre les sortilèges opposés aux spectres. Pour ce faire, il a logé avant de disparaître son essence spirituelle dans un diamant perdu au centre du marais. Ce phylactère est également protégé de la détection magique. Elaine s’en doute. Seul un pacte – voir le Manuel de sorcellerie – peut leur permettre d’accéder à cette révélation. Ce puissant sortilège prendra pour l’un d’eux la forme d’une capacité médiumnique et divinatoire qui apportera l’intuition de la présence et de la localisation du phylactère. Ce sortilège ne peut être lancé qu’à la pleine lune – soit dans 6 jours. Malheureusement, le phylactère est protégé sur les lieux par un démon gardien repoussant.

Les personnages voudront peut-être savoir ce que révélait la pièce du premier de laquelle est sorti Curwen avant de verrouiller la porte. Ou alors, ils voudront plus simplement revenir pour fouiller la maison, sans plus penser à ce détail.

Curwen n’apparaîtra plus.

Au premier, dans la chambre verrouillée – qui l’est toujours –, ils découvriront la chambre de Curwen et remarqueront un livre de chevet, le fameux **Malleus Maleficarum**, dans lequel (c’est ici ce qui importe en premier lieu) un marque-page en forme d’image pieuse étrangement pervertie reproduit l’exacte peinture de Adam et « Ève » localisée au rez-de-chaussée.

Malleus Maleficarum – en latin, par Jakob Sprenger et Heinrich Kramertrans, 1486 ap. JC. Traduit dans de nombreuses langues, le « Marteau des Sorcières » était un guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Âge, expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Cet effroyable livre a joué un rôle dans la mort de près de neuf millions de personnes. Une traduction allemande publiée en 1906 portait le titre **Der Hexenhammer**.

(tiré de L’Appel de Cthulhu, édition 5.5, p.90)

De retour chez Elaine, celle-ci, si elle est interrogée, pourra leur expliquer que cette représentation du jardin d’Eden ne représente pas Ève, mais Lilith, première épouse d’Adam.

Laissons ici la parole à Graham Masterton :

« Ève n’était pas la première femme : c’était Lilith. Dieu a accepté de la créer parce qu’Adam se sentait terriblement seul. Il l’a façonnée avec de la boue, l’argile que les hommes piétinent, et elle n’a jamais été rien d’autre que de la boue. Mais, très vite, Lilith a voulu être l’égale d’Adam. Elle refusa de lui obéir. Comme elle ne voulait pas être sa servante, elle le quitta. C’est ainsi qu’elle fut chassée du Paradis terrestre... Dieu ne lui a pas donné une chance ! Il chargea trois de ses anges de la rattraper et de la persuader de revenir... Ils offrirent tout à Lilith, à condition qu’elle accepte de servir Adam et tous les fils d’Adam. Mais elle refusa. Alors Dieu plaça sur elle une malédiction qui faisait mourir cent de ses enfants chaque jour. Depuis ce temps-là, Lilith se cache dans chaque lit conjugal, dans l’espoir de saisir des gouttes de sperme afin d’augmenter sa progéniture. Pour cette raison, chaque soir, les parents chantent une chanson à leurs enfants. Ils appellent cela une lullaby, une berceuse, ce qui signifie ni plus ni moins que « Lilla-bi ! »... « Lilith, va-t-en ! ».

(tiré de **Walhalla**, Graham Masterton, Edition Pocket, collection Terreur, p. 258-259)

Et Elaine précisera pour achever qu’en réalité les enfants de Lilith, s’ils n’égalent pas en nombre ceux d’Ève, sont encore vivants : ce sont les sorciers et les sorcières !

Il va donc falloir attendre 6 jours pour lancer le pacte. On risquera de trouver le temps long, peuvent se dire les personnages – s’ils n’ont pas purement fuit.

En réalité, très rapidement, ils vont être pris dans la trame des événements divers qui vont les intégrer dans les petites histoires de vie et les drames de Richemont.

Voici quelques possibilités :



◆ Les évadés

Garrett François et **David Lewis**, deux prisonniers échappés du pénitencier, gagnent Richemont et kidnappent **Lucie Richards**, la fille de **William Richards**, un ancien complice qui les a livrés à la justice. Leur repaire – une ferme abandonnée à quelques kilomètres – échappe à la police. Étrangement, Paul Morgan, qui est certain qu'ils sont restés dans le coin, vient demander leur aide : il est convaincu qu'ils « peuvent » localiser les criminels – sans rien préciser du moyen qu'il espère d'eux. Le sortilège *Miroir de fortune* peut être utilisé à cet usage.

◆ Violences conjugales

Samantha Willson, institutrice de Richemont, est harcelée par son ex-mari, **Carlson Dunnan**, un type violent qui terrorise les habitants de Richemont. Morgan aimerait le coffrer, mais Samantha refuse de témoigner, certaine que, libéré, il l'a tuera. Ils découvrent un jour le malheur de Mlle Willson, qui vient d'être agressée par Dunnan, appelant à l'aide alors qu'ils passent devant sa maison et qu'un individu – Dunnan – quitte le lieu dans un pick-up. Elle est découverte en sanglot, battue.

Dunnan est un danger public qui n'hésite pas à sortir son fusil de chasse et à menacer toute personne qui voudrait s'en prendre à lui. Par contre, il est superstitieux.

◆ Les ravages de l'amour

Lucie Collins vient voir les personnages, qui commencent à « avoir de la réputation ». Elle est éprise au désespoir de **Mark Wellby**, capitaine de l'équipe de football américain locale, grand gars athlétique et blond qui ne la voit pas. S'ils refusent, Lucie fait une bêtise, se tranchant les veines au soir même. Elle rate son suicide, découverte à temps par ses parents dans sa chambre. Il est évidemment possible de parler à Wellby et de le convaincre de s'intéresser à Lucie sans user de magie.

◆ Le fils tant aimé

Les Donaldson, **Maria et Walter**, sont un couple de retraités charmants. Souriants et munis d'un gâteau au chocolat et d'un bouquet d'œuillets pour Marianne, ils rendent visite et parlent avec insistance de leur fils aîné, **Luc**, mort lors du conflit du Vietnam, il y a quarante ans, « sans avoir pu lui parler une dernière fois ».

Ils ne diront pas ouvertement qu'ils souhaitent communiquer avec lui – ce que Marianne a toujours refusé de leur accorder – et partiront presque souriants s'ils sont éconduits dans leur espérance. Ils reviendront deux jours plus tard. Si les personnages refusent ou ne comprennent pas, ils vont avoir affaire à Elaine, furieuse. « *N'ont-ils aucun cœur ?* » Le débat pourra éclater sur l'incapacité de Marianne et sur celle des personnages à assumer le don magique de celle-ci et le pouvoir inné des hommes – voir le paragraphe sur la magie.

S'ils acceptent, Luc apparaît dans une vision spectrale et effrayante. Il porte son uniforme de combat, taché par le sang. Un impact de balle noir troue sa poitrine. Ses traits sont pâles, inexpressifs, vides. Son sang a giclé jusque sur son visage. Maria Donaldson éclate en sanglot, et Walter a épouvantablement pâli, murmurant « *mon fils, mon fils...* » Lentement, les yeux glacés de Luc Donaldson se penchent vers les protagonistes comme s'il était attiré par un signe lointain, et enfin s'animent. La vision se modifie, et un adolescent de 16 ans rayonnant apparaît, en tenue d'été. Au-dessus de son épaule, le soleil brille et un vent fantomatique soulève ses cheveux rebelles. Son sourire est immense, il salue longuement de la main ses parents, puis se détourne et disparaît en courant vers le sommet d'une colline verdoyante, derrière laquelle le soleil se couche. La vision s'achève. Le silence est tombé dans le salon des MacLeight, puis les Donaldson s'en vont, en remerciant pudiquement les personnages. Elaine est ravie.

◆ La malédiction

Une nuit avant la première pleine lune – temps où les personnages vont pouvoir tenter le pacte –, Curwen lance une malédiction sur Richemont ; il invoque un démon qui prend la forme d'un motard ténébreux adepte du fusil à pompe. Morgan est abattu, et laissé entre la vie et la mort. L'être semble invulnérable aux balles et laisse à Richemont une piste sanglante si les personnages n'interviennent pas rapidement.

L'un des personnages est averti de l'arrivée de l'être par sa mère, un peu avant que le soleil se couche. Elle apparaît au détour d'un chemin ou assise sur le lit de sa chambre, ou marchant dans le jardin. Elle est décédée il y a 10 ans. La rencontre prend un aspect étrange : souriante et paisible, elle ne dit rien de la mort, suggère qu'elle ne l'a jamais vraiment quitté, parle de choses liées à l'enfance et à la vie.

Puis elle annonce qu'un mal terrible approche et que Paul Morgan va mourir – ce qui ne sera dieu merci pas le cas. D'ailleurs où est Morgan ? Il se tient actuellement au bar du **Black Crow** – peut-on l'apprendre par la bouche de **Barney**, son assistant –, sirotant un café, ignorant que l'établissement est la première étape de la chevauchée sauvage du démon à la moto.

Ce dernier, avant de disparaître, lâche haineusement une vacherie sur Marianne du genre « *la pute va bientôt crever* ».

Si les personnages n'en sont pas encore convaincus, il est temps de passer à une sorcellerie plus puissante, car Curwen n'abandonnera pas.

IV. COMMENT SAUVER MARIANNE ?

Apparemment, il faut détruire Curwen au moyen du phylactère, après être parvenu à réussir le pacte.

Au lendemain, d'une *nuit de Walpurgis* où Elaine leur a fait boire une curieuse décoction aux effets manifestement hallucinogènes, les personnages auront réalisé leur pacte.

L'un d'eux va être doté en particulier d'un nouveau pouvoir des plus remarquables. Ses yeux vont lui renvoyer une nouvelle image du monde. En effet, tout ce que le personnage voit lui révèle une structure fondamentale qui se trouve à la base de la construction de tout objet ou phénomène. Cette combinaison – en quelque sorte le code de la création du monde – reprend la forme d'une spirale, et cette figure devient bientôt une obsession pour le personnage. Il pose un regard neuf sur le monde et réalise comment la réalité se construit sur la base d'un schéma d'expansion et de développement – la spirale.

Il réalisera bientôt que, naturellement, le démon de Curwen est au centre de la spirale formée par le marais. Il conduira au moyen d'un bateau à moteur ses amis jusqu'à ce lieu, non sans s'en approcher au moyen d'un parcours circulaire et concentrique se refermant sur... la maison de Curwen.

La structure mystique de la maison l'a fait s'enrouler sur un point nodal : la petite pièce de la peinture. Mais ici, les personnages sont bloqués.

◆ Que faire ?

Voici l'explication : l'image pieuse est une clé permettant d'ouvrir la peinture murale et de faire apparaître le démon. Pour actionner la clé, il faut utiliser le gramophone et passer un disque particulier qui a été rayé, ces marques formant des symboles ésotériques.

La musique discordante fera s'animer la peinture, qui semble devenir réelle :



Curwen en araignée

dans une pluie de pétales blancs, Lilith, blanche et nue descend du plafond et se présente à eux... Avant, saisie de transformations effroyables, de se muer en une araignée géante à visage humain : le démon est là.

Tué, son enveloppe se dissoudra et laissera apparaître un diamant : le phylactère.

Il reste à le détruire et à observer la silhouette hurlante de Curwen s'en échapper, bientôt engloutie par les ténèbres.

La solution du disque a l'air complexe – quoique mes joueurs, lors de la partie test, aient compris sans difficultés. Si jamais vos joueurs butent à cette étape, faites faire un jet en Idée (règle de l'Appel de Cthulhu ou règles Basic) au personnage qui perçoit les formes spiralées pour réaliser que les disques constituent idéalement une spirale...

Débrouillez-vous également pour qu'ils réalisent que l'image pieuse est un élément majeur. Demandez-leur fréquemment au long de la partie qui parmi eux a l'image. Ils doivent parvenir à associer la peinture et le disque – grâce à la forme récurrente de la spirale – et l'image – issue de cette pièce que Curwen verrouilla lors de son apparition.

Une fois le démon du marais et le phylactère détruits, les personnages ont une mauvaise surprise. Les choses ne vont pas mieux pour Marianne, qui n'a pas guéri, malgré les espérances d'Elaine.

Paul Morgan, lui, sort de l'hôpital et rend visite aux personnages. Un peu de jugeote permettra de comprendre des sentiments tus et contrariés – si ce n'est pas déjà fait grâce à Elaine qui n'a pas le doigt dans l'œil – ou plus simplement de convaincre Morgan de monter à la chambre de Marianne malgré ses réticences à la déranger.

Il se déclarera alors peut-être, ce qui anéantira purement et simplement la force qui détruit la sorcière MacLeight. La princesse est réveillée.

ANNEXE : UN PEU DE MAGIE...

◆ Manuel de sorcellerie

Appliquez la liste des sortilèges suivants à votre système de jeu préféré – par exemple l'Appel de Cthulhu ou Vampire. Un système de jeu simple et complet vous est proposé en fin d'annexe.

Considérez que ces sortilèges sont aisés à lancer et qu'ils ne coûtent pas de points de magie ou de pouvoir comme dans l'Appel de Cthulhu. Ne réfrénez pas leur usage – évitez plus simplement des joueurs « gros bills » qui n'apprécieront probablement pas, de toute façon, le « sentimentalisme » de cette intrigue.

Serviteur céleste : invoque un oiseau qui devient son familier. Il peut voir par ses yeux et communiquer télépathiquement.

Bénédiction d'Uriel : fait fuir les forces malignes – fonctionne par exemple à l'Appel de Cthulhu par opposition de pouvoir.

Convocation des sphères : appelle un ange à son service pour quelques instants – 1d6 rounds. Donnez à « l'être de lumière » l'apparence qu'il vous sied, classique – ailé et lumineux – ou parodique – chippendale bronzé.

◆ Quant aux personnages ?

Ils sont sans doute un peu de trop dans le nouveau bonheur de Marianne. Bien sûr, ils ne s'étonneront pas du fait qu'aucun habitant de Richemont n'a l'air d'être surpris du rétablissement miraculeux de la jeune femme. Ces derniers d'ailleurs saluent très courtoisement les personnages – acceptés dans la communauté comme les « successeurs », nom étrange qu'ils surprennent parfois en des conversations qui se voilent à leur approche.

Vont-ils s'installer à Richemont – où la population est plus qu'encline à leur trouver un travail ou une occupation – ou vont-ils découvrir que les grandes métropoles américaines couvent des secrets enfouis, des sorciers maléfiques et des alliés inattendus ?



Bénédiction de Salomon : bénit une arme contre les forces maléfiques, permettant ainsi de les affecter s'ils sont invulnérables aux armes courantes. Du plus bel effet sur une épée, il sied également sur un calibre 38.

Exorcisme profane : libère une âme d'un esprit malin possédant au prix d'une opposition de pouvoir.



Pacte avec les morts : permet de contacter un esprit défunt et de communiquer avec lui.

Convocation amicale : permet d'appeler à l'aide un ami qui viendra sous le coup d'une émotion brusque.

Purification : détruire une force maléfique par le feu. Occasionne des points de dommages – par exemple 3d6 à l'Appel de Cthulhu – et un effet variable mais certainement du plus bel effet.

Télékinésie : permet de déplacer des objets d'un poids allant jusqu'à 6 kilos à distance de vue.

Bienveillance : permet de s'attirer les bonnes grâces d'un humain.

Mauvais œil : vise un humain et lui fait encourir des malheurs communs et sans gravité comme une maladie bénigne ou de la malchance.

Communion des âmes : télépathie. Dure jusqu'à ce que la personne soit perdue de vue.

Communion des cœurs : permet d'attacher un sentiment amoureux entre deux personnes visées. Ne fonctionne pas au bénéfice du sorcier.

Protection de Uriel : crée un cercle magique de protection contre les esprits maléfiques qui ne peuvent le passer – jet d'opposition de pouvoir. Plusieurs sorciers peuvent cumuler leur pouvoir dans le cercle.

Bannissement : détruit un fantôme maléfique hantant des lieux.

Masque de Nach-Thyy : permet de changer d'apparence pendant 1d3 heures.

Injonction nécromantique : permet de prendre le contrôle d'un fantôme.

Convocation d'Arziel : invoque à son service un démon mineur et facétieux ayant le don de prendre l'apparence désirée ou de se rendre invisible. Le lien doit être renouvelé tous les six jours.

Miroir de la fortune : permet de voir une vision de l'avenir liée à l'événement qui préoccupe actuellement le sorcier.

Clôture de Rabal : verrouille magiquement une porte ou une fenêtre.

Voyageur de verre : en enchantant deux miroirs dont la taille permettrait de laisser passage à un humain, permet de se transporter d'un lieu à l'autre au travers des deux miroirs.

Protection magique de Richmäusen : protège durant 1d3+2 rounds le sorcier de dommages physiques – par exemple à l'Appel de Cthulhu pour un nombre de 1d6+2 points de dommages.

Le Pacte : sort absolu, il prend une forme propre à chaque individualité. Il nécessite une nuit de pleine lune entière d'évocation ; la réussite est rare et réservée seule aux meilleurs magiciens – à ceux qui sont le plus dotés de force intérieure. Il déclenche chez certains un lien subtil avec les morts, les animaux ou les forces climatiques qu'il devient possible de contrôler. Il confère à d'autres une capacité de séduction irrésistible ; pour d'autres, il

attire la fortune et la chance. Mais attention : les puissances célestes sont jalouses de leur pouvoir et punissent ceux qui usent de ce don par égoïsme et par cruauté.

Note : les personnages de ce scénario parviendront chacun à accomplir ce rituel.

◆ Les principes

Les sorcières utilisent leur « don » de manière intuitive. Les hommes, pour leur part, ont un rapport d'érudition à la magie : ils emploient des sortilèges écrits et/ou appris – ce que ne peuvent faire les femmes, bien qu'elles disposent fréquemment d'un traité de sorcellerie. Les sorcières perdent leur don à la ménopause – aussi Elaine n'a-t-elle presque plus de pouvoir. Elle est parvenue à enchanter leur courrier au prix d'un énorme effort, mais ne peut plus rien faire avant longtemps – elle ignore combien de temps –, voir plus jamais. Les sortilèges peuvent être utilisés par les hommes en étant directement lus sur un livre de sorcellerie ou appris par cœur.

◆ Le démon de la maison Curwen

Si vous employez les règles de l'Appel de Cthulhu ou le système Basic fondé sur le d100, voici les caractéristiques du démon.

Rappelons qu'il s'agit d'une araignée de 2 mètres au garrot doté d'un visage humain.

Il s'agit d'un combat périlleux. Le monstre a autant de points de vie que le groupe réuni. Ses huit pattes d'araignée sont achevées par des griffes tranchantes. Elle attaque quatre fois et cause 1d8 + 10 points de vie. Une armure chitineuse noire et luisante la protège de 6 points. Sa mâchoire, une atrocité claquante et hérissée de crocs, occasionne 1d6 + 8 points de dégâts. Un poison émane de ses crocs. Un jet pour résister aux poisons est nécessaire. S'il est raté, la vue du personnage se trouble... Sans un nouveau jet lancé sous une caractéristique physique (ex : Constitution dans l'Appel de Cthulhu/Basic), il tombe inanimé. Sinon, il subit un malus de 25 % à tous ses jets, et son bonus de Physique aux dommages est annulé.

Ses jets d'attaque sont égaux à une chance de 70 %.

Nous proposons, enfin, un bref livre de magie à imprimer et à transmettre aux personnages (c'est le condensé du livre de sorcellerie envoyé par Elaine MacLeight). Il s'agit d'une copie expurgée des sorts présentés plus hauts – les points de règle ne concernant pas les personnages ne sont pas indiqués....

Manuel de sorcellerie

Serviteur céleste : le sorcier invoque un oiseau qui devient son familier. Il peut voir par ses yeux et communiquer par la pensée.

Bénédiction d'Uriel : ce sortilège fait fuir les forces malignes.

Convocation des sphères : le sorcier appelle un ange à son service pour quelques instants. Le sorcier confère à « l'être de lumière » l'apparence qu'il lui sied.

Bénédiction de Salomon : ce rituel bénit une arme contre les forces maléfiques, permettant ainsi de les affecter s'ils sont invulnérables aux armes courantes. Du plus bel effet sur une épée, il sied également sur un calibre 38.

Exorcisme profane : ce sortilège libère une âme d'un esprit malin possédant.

Pacte avec les morts : ce rituel permet au sorcier de contacter un esprit défunt et de communiquer avec lui.

Convocation amicale : le sorcier appelle ainsi à son secours un ami qui viendra sous le coup d'une émotion brusque.

Purification : ce rituel détruira une force maléfique par le feu.

Télékinésie : la télékinésie permet au sorcier de déplacer des objets d'un poids allant jusqu'à 6 kilos à distance de vue.

Bienveillance : ce charme permet de s'attirer les bonnes grâces d'un humain.

Mauvais oeil : cette malédiction commune affecte un humain et lui fait encourir des malheurs communs et sans gravité comme une maladie bénigne ou de la malchance.

Communion des âmes : ce rituel permet au sorcier de communiquer par la pensée. Dure jusqu'à ce que la personne soit perdue de vue.

Communion des cœurs : elle attache un sentiment amoureux entre deux personnes visées. Ce rituel ne fonctionne toutefois pas au bénéfice du sorcier.



Protection de Uriel : un cercle magique de protection s'oppose aux esprits maléfiques qui ne peuvent le passer. Plusieurs sorciers peuvent cumuler leur pouvoir dans le cercle.

Bannissement : il détruit un fantôme maléfique hantant des lieux.

Masque de Nach-Thyy : ce rituel confère au sorcier le pouvoir de changer d'apparence pendant quelques heures.

Injonction nécromantique : l'injonction permet au sorcier de prendre le contrôle d'un fantôme.

Convocation d'Arziel : le sorcier invoque à son service un démon mineur et facétieux ayant le don de prendre l'apparence désirée ou de se rendre invisible. Le lien doit être renouvelé tous les six jours.

Miroir de la fortune : il accorde au sorcier une vision de l'avenir liée à l'événement qui préoccupe actuellement ce dernier.

Clôture de Rabal : ce rituel verrouille magiquement une porte ou une fenêtre.

Voyageur de verre : en enchantant deux miroirs dont la taille permettrait de laisser passage à un humain, ce puissant sortilège permet de se transporter d'un lieu à l'autre au travers des deux miroirs s'y trouvant.

Protection magique de Richmaüsen : elle protège pendant quelques instants le sorcier de dommages physiques.

Le Pacte : sortilège absolu, il prend une forme propre à chaque individualité. Il nécessite une nuit de pleine lune entière d'évocation. La réussite est rare et réservée seule aux meilleurs magiciens – à ceux qui sont le plus dotés de force intérieure. Il déclenche chez certains un lien subtil avec les morts, les animaux ou les forces climatiques qu'il devient possible de contrôler. Il confère à d'autres une capacité de séduction irrésistible ; pour d'autres, il attire la fortune et la chance. Mais attention : les puissances célestes sont jalouses de leur pouvoir et punissent ceux qui usent de ce don par égoïsme et par cruauté.



Joueur :

La Première Aimée

Physique _____

Nom :

Mental _____

Sexe :

Ame _____

Age :

Profession :

Compétences artistiques

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Combat

Armes à feu (25) _____
 Blanches (30) _____
 Contondantes (30) _____
 Corps à corps (30) _____
 Escrime (25) _____
 Esquiver (30) _____

Mécanique (20) _____
 Perception (25) _____
 Pistage et survie (05) _____
 Premiers soins (10) _____
 Psychologie (20) _____

Compétences techniques

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Athlétisme (20) _____
 Baratin (05) _____
 Bibliothèque (25) _____
 Conduire (20) _____
 Crédit (15) _____

_____ [] _____
 _____ [] _____
 _____ [] _____

Connaissances universitaires

_____ (05) _____
 _____ (05) _____
 _____ (05) _____

Dextérité (15) _____
 Discrétion (20) _____
 Eloquence (15) _____
 Equitation (10) _____
 Fouiller (25) _____
 Furtivité (15) _____

* * *

Connaissances générales (30) _____

Langues

_____ (00) _____
 _____ (00) _____
 _____ (00) _____

Points de vie [phy + 1d6] :

 Blessure critique [vie / 2]

 Blessure mortelle [vie / 5]

LA PREMIERE AIMEE, REGLES DE JEU

Je répartis 44 points dans mes trois caractéristiques, qui vont de 1 à 20.

Mes compétences sont des pourcentages. Parmi ces compétences, j'en choisis 6 à 8 qui définiront globalement les activités principales du personnage : je répartis Mental x 15 points dans ces compétences principales, sans oublier qu'elles ont un pourcentage de base qui s'ajoute aux points répartis.

Pour affiner mon personnage, je répartis ensuite Mental X 5 points dans d'autres compétences. Ai-je le permis de conduire ? Un don pour la peinture ? Un goût pour les bibliothèques ?...

Voici l'humain tel que je fus avant ma mort.

Les points de vie sont égaux à $\text{Phy} + 1d6$.

Seuil de blessure critique : vie / 2 (arrondi au supérieur) ; si une blessure occasionne ce nombre de dégâts, faire un jet sous physique, sinon le personnage tombe inconscient pour 1 d 10 rounds.

Seuil de blessure mortelle : vie / 5 (arrondi à l'inférieur) : perd un point de vie par tranche d'une demi-heure, si n'a pas bénéficié d'un jet de soins réussi. De même, réussir un jet sous [phy - 5], sinon inconscience jusqu'à ce qu'un soin soit réalisé.

◆ Fumbles et Critiques :

Fumbles : un jet supérieur et égal à 95 %. Au maître de décider des effets...

Réussite critique : un jet inférieur et égal au score équivalent à 20 % de la compétence totale. En combat, les dommages sont aggravés : le bonus ajouté au dé (ex : épée : 1 d 10 + 8) est doublé.

◆ Combat - table des dommages

Corps à corps :

1 d 6 + phy / 2 (assommants) + 1 pt de dégâts physiques par tranche de 5 points du score de Phy - arrondi au plus proche - de l'agresseur.

Escrime :

1 d 8 + 4 + [phy / 4 arrondi à l'inférieur] : couteau, dague, matraque

1 d 8 + 6 + [idem] : fleuret, rapière, masse

1 d 10 + 8 + [idem] : épée large, hache de combat

Armes à feu :

1 d 10 + 5 : arme de poing

1 d 10 + 5 : pistolet-mitrailleur (coup par coup)

1 d 10 + 7 : fusil à pompe (chevrotine)

1 d 10 + 7 : fusil-mitrailleur (coup par coup)

1 d 10 + 9 : pistolet-mitrailleur (rafale)

1 d 10 + 9 : fusil-mitrailleur (rafale)

1 d 10 + 9 : fusil à pompe (balle)

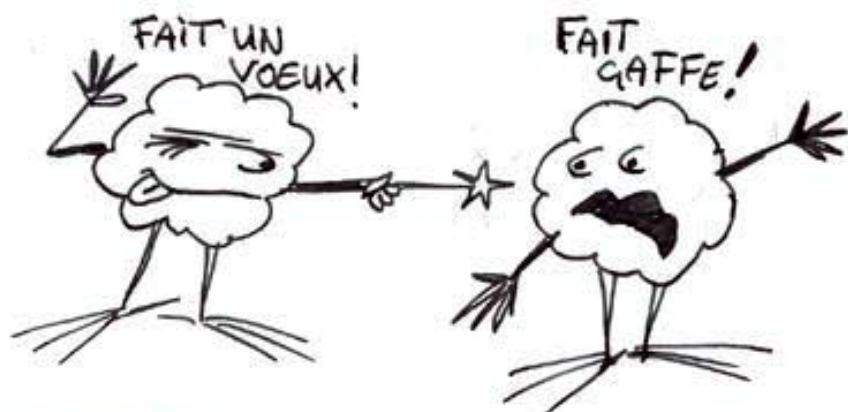
Coup par coup : possibilité de tirer jusqu'à trois fois par action, avec malus successif de - 15, - 30, - 45

◆ Soins :

Premiers soins : 1d 3 points de vie

Médecine

- sans équipement : 1 d 3
- équipement sommaire : 1 d 3 + 2
- hospitalisation : 1 d 3 + 5
[par cycles de 12 h.]



© Ghislain Thiery

Des ailes et des ires

Scénario Magna Veritas écrit par Benjamin Schwarz et illustré avec Justyna Jedrzejewska

*"Lorsqu'on est ancien,
Ou bien l'on est vraiment balaise
Ou bien l'on est plein de tares."
Évangile selon Glinglin, 8-16*

LES AILES DU DESIR

La chute de l'ange

♦ Il est vraiment phénoménalalalanaleuh...

Myrabel était un ange exemplaire. Un de ceux-là qui sont appelés à gravir les échelons pour accéder aux plus hautes sphères angéliques, au moins du 500 000 barreaux sur l'échelle de Jacob. Treize fois cité à l'ordre du mérite en moins d'un siècle, Myrabel faisait partie de l'élite montante de la grande organisation de Dominique... Jusqu'à sa dernière mission.

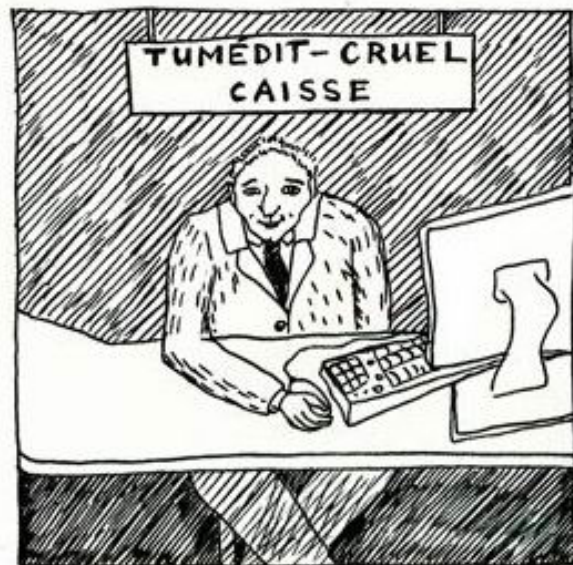
Il faut dire à sa décharge que dans sa volonté de battre le record du plus grand nombre de missions réussies en un siècle, Myrabel avait enchaîné à un rythme impressionnant. De quoi fatiguer les plus endurcis. Cette dernière mission s'acheva donc sur un résultat bien en deçà de ce que la réputation de l'ange promettait. Pour parler crûment, un fiasco : ayant infiltré une secte qui prétendait permettre à ses ouailles de voyager jusqu'à une galaxie lointaine, dans un moment d'inattention l'ange avait involontairement donné le signal de se donner la mort aux milliers de membres.

Ses excellents états de service lui valurent néanmoins d'être traité avec clémence, et on résolut de lui donner des vacances afin que l'ange surmené se refasse une santé. Myrabel se retrouva donc sur terre le 7 décembre 2002 dans la peau de l'employé de banque **Modeste Lange**, avec une simple mission "d'observateur", comprendre "farniente".

♦ Bien au chaud dans son petit trou

Au fil des mois, Myrabel s'était fait son petit trou, son cercle d'amis et avait finalement oublié l'échec de sa dernière mission. À vrai dire, s'il n'avait sympathisé avec un collègue du paradis, il en aurait presque même oublié son travail d'ange.

Le fait est que ces derniers temps le pauvre Myrabel en était venu à s'intéresser de moins en moins à ce travail d'ange; un travail si peu rémunérateur et tellement plein de responsabilités. Non, vraiment, ce petit poste de caissier au **Tumédit-Cruel** était une véritable aubaine, une charentaise dans sa vie tumultueuse. Bref, l'ange goûtait chaque jour un peu plus la douce quiétude d'un quotidien tranquille.



© Justyna Jedrzejewska



Cette lente dégradation n'était en fait que l'expression de la terrible limitation dont il avait écopé pour sa dernière mission ; une lâcheté dont le niveau augmentait inexorablement au fil des mois. Son récent changement de comportement face aux agressions communes du quotidien parisien lui avait bien mis la puce à l'oreille ; mais voilà, même pour cela il avait manqué de courage et avait préféré se cacher la cruelle vérité, s'enfonçant de plus en plus dans la médiocrité de son existence humaine, rejetant son identité angélique.

Dans ce minable mais rassurant quotidien, deux éléments rappelaient à Myrabel sa nature angélique : le rapport annuel qu'il faisait à sa hiérarchie, bien sûr ; mais aussi la soirée mensuelle qu'il passait avec **Héléasaar**, un collègue du paradis qu'il avait rencontré par hasard sur un bord de Seine dans ses premières semaines à Paris. Des soirées qui lui permettaient de recevoir des nouvelles fraîches de l'au-delà, mais aussi et surtout de s'évader de son quotidien banal, de se sentir comme un surhomme, confortablement installé dans son fauteuil en skaï, un verre de cognac à la main, et surtout, surtout loin de toute responsabilité.

◆ Le trou sentait le soufre

Et puis le quotidien humain étant riche en distractions paisibles, ce furent d'abord les parties de squash pour garder la forme, puis les parties de cartes, moins fatigantes et surtout moins dangereuses. Enfin vinrent les sorties au Moulin bleu. Le Moulin bleu est un club sur le modèle cabaret : les gens viennent pour y manger, pour le spectacle, mais souvent aussi tout simplement parce que le lieu est à la mode. Un des numéros a particulièrement retenu l'attention de Myrabel, enfin, pour être exact, ce serait plus les charmes de la jeune collaboratrice du prestidigitateur que le numéro lui-même qui auront ému notre ange... Le fait est que Myrabel se rendit chaque soir au Moulin bleu pour avoir le plaisir d'apercevoir la belle. De peur de se faire éconduire, il n'osait pas l'aborder, une situation qui attisa d'autant plus sa flamme.

Au cabaret il fit aussi la connaissance d'**Alexandre**, un jeune homme de bonne compagnie qui venait pour le même numéro que lui. S'il ne s'était désintéressé de la question depuis longtemps, Myrabel l'aurait reconnu au premier coup d'œil, son nouvel ami n'était autre qu'un démon !

Par un concours de circonstance, Alexandre devait découvrir la nature de l'ange ainsi que son petit problème de lâcheté. Maître chanteur né, Alexandre saisit l'occasion et monnaya son silence contre un document secret hebdomadaire. C'est ainsi que Myrabel remit les pieds au paradis pour chercher des documents qu'il remettait chaque lundi à son tortionnaire. Jusqu'à ce jour fatidique où Myrabel fut stoppé en pleine course...

◆ Cafouillage

Ayant courageusement résolu de fuir cette situation difficile, l'ange s'apprêtait à déclarer sa flamme à l'objet de ses désirs, la jeune assistante du magicien. Il n'eut malheureusement pas l'occasion de la rencontrer car sur son chemin il rencontra **Yrkanos**, un démon aussi puissant qu'ancien. Présent chaque soir au Moulin bleu, Yrkanos avait depuis longtemps repéré le manège des deux non-humains. Seulement voilà... depuis près de dix ans Yrkanos roule pour les anges !

C'est pourquoi il maîtrisa Myrabel, l'enferma dans la cave du cabaret et contacta, dès qu'il le put, son contact au paradis, à savoir Dominique lui-même. Pour l'heure, Dominique a d'autres chats à fouetter, mais nul doute qu'il enverra rapidement quelques nettoyeurs faire place nette et récupérer l'encombrant colis.

Mais le destin, qui décidément ne fait rien à moitié, voulut que le soir fatidique soit celui de la rencontre hebdomadaire entre Myrabel et Héléasaar. Sonnant en vain chez son ami, Héléasaar essaya de le contacter les deux jours suivants avec aussi peu de résultats. Croyant connaître la nature dangereuse de la mission d'infiltration de son collègue, il en conclut que ce dernier devait avoir été repéré. Il avertit donc ses zélés supérieurs, qui décidèrent que cela était du ressort de la hiérarchie de Dominique. Ces derniers décidèrent d'intervenir en envoyant un groupe d'anges enquêter sur cette mystérieuse disparition.

Les joueurs seront donc chargés par la hiérarchie de Dominique elle-même de découvrir ce qu'il est advenu de cet ange dont on ne connaît même pas l'identité. Une enquête qui risque de les confronter à un commando secret de Dominique qui œuvre parallèlement à l'éviction discrète de l'ange devenu boulet.



◆ Récapitulatif et Damoclès

Mercredi 31 janvier 2004

Myrabel veut déclarer sa flamme et est kidnappé par Yrkanos

Vendredi 2 février 2004

Héléasaar s'inquiète

Dimanche 4 février 2004

Yrkanos prévient Dominique

Lundi 5 février 2004

Héléasaar prévient sa hiérarchie

Mardi 6 février 2004

Modeste n'est pas présent à la soirée chantage hebdomadaire d'Alexandre

Mercredi 7 février 2004

Au matin, les joueurs sont invités à enquêter

Jedi 8 février 2004

(Événement mobile) Un commando angélique prend possession de Myrabel dans la cave du Moulin bleu.

Vendredi 9 février 2004

Le soir Alexandre envoie sa lettre anonyme à Notre-Dame

LE DESIR DES AILES

À la recherche de l'ange inconnu

◆ Introduire en douceur

Les personnages reçoivent la classique invitation à se rendre à Notre-Dame. Après l'éternel passage en salle d'attente, ils sont aiguillés vers des couloirs défraîchis longeant des salles mal éclairées. C'est dans l'une d'elles, ressemblant à s'y méprendre à un bureau de commissariat, que les attendent deux anges de Dominique, tous deux vêtus d'un costume trois pièces bleu de coupe simple. À leur entrée, le plus grand des deux se lève, et de derrière son bureau leur indique des sièges épars du plus pur style "plan Marshall", après quoi il se rassied.

Mongret est un ange entre deux âges. Tout dans son attitude et son physique confirment son efficacité et le sérieux avec lequel il considère sa mission. Bâti sur le modèle du cube, il est carré de visage, de corps, de voix, et d'esprit. Il n'a en outre vraisemblablement jamais entendu parler du verbe rire. Son acolyte, plus sec, est assis derrière un bureau en retrait où il passera l'entretien à taper à deux doigts sur un ordinateur datant d'il y a au moins vingt ans. À quelques rares reprises, il s'autorisera quelques pauses pour jeter un coup d'œil vers les joueurs.

Laconiquement Mongret résumera la problématique aux joueurs. *"Selon un de nos informateurs, un ange aurait disparu. Le fichier des anges en mission ne mentionne aucune couverture à ce nom. Nous savons tous que l'informatique n'est pas fiable à cent pour cent, aussi la charge vous incombe d'aller voir sur place de quoi il en retourne. Le dossier ici présent contient les informations que nous possédons déjà, je vous prierai de le lire et de le compléter lors de votre enquête."*

Après quoi il remettra une pochette cartonnée au personnage qui lui semblera le plus digne de confiance, et achèvera par un *"Si vous avez des questions..."* De manière générale Mongret préférera répondre par un *"c'est dans le dossier"* à chaque fois que cela sera possible. Il perdra rapidement patience et renverra les PJs.

Le dossier:

On y apprend que le Lundi 5 Février 2004, Héléasaar, ange de Janus, a averti sa hiérarchie de la disparition d'un collègue. Ils dinaient ensemble tous les premiers vendredis du mois, et ce depuis exactement un an, date qu'ils s'apprêtaient à célébrer. Ayant tenté de le joindre les samedi 3 et dimanche 4, et sans réponse de son ami, il s'est résolu à avertir sa hiérarchie, qui a fait suivre aux autorités compétentes.

Sur une seconde page on trouve le nom humain de l'ange présumé, Modeste Lange, ainsi que son adresse, 4, rue de la Chine, Paris 20e.

Sur une autre page enfin, on trouve les références de Héléasaar. Sa couverture, son numéro de téléphone, et son adresse.

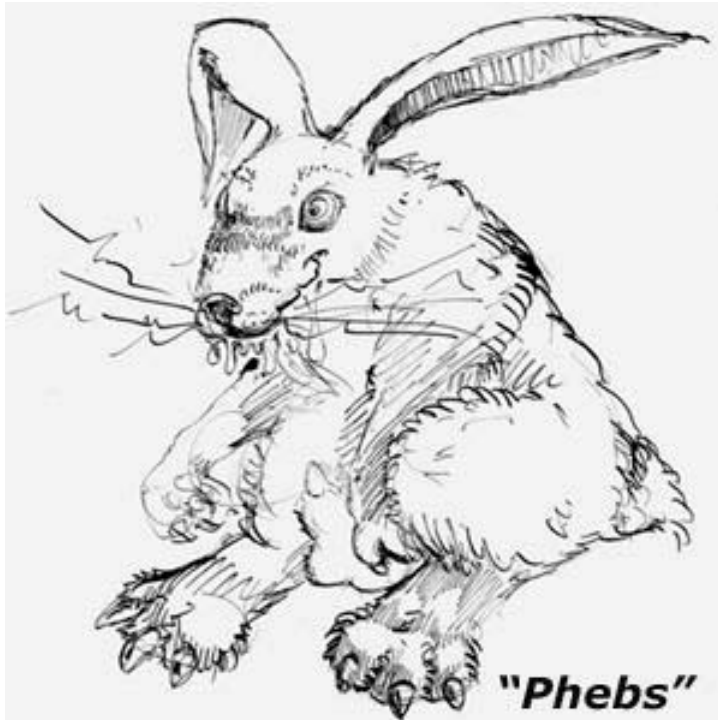
Les joueurs ont donc deux pistes pour commencer. Ils seraient bien avisés de commencer par leur collègue Héléasaar qui, lui, connaît bien l'appartement de Modeste Lange, ainsi que les deux codes de l'entrée...

◆ Héléasaar

Appelé par les joueurs, Héléasaar acceptera de les rencontrer soit le soir chez lui, soit à midi lors de la courte pause déjeuner qu'il prend systématiquement dans un snack japonais proche de l'Opéra.

Jeune golden boy dynamique, Héléasaar s'investit avec passion dans un cabinet boursier où il est très apprécié de son patron à qui il fait gagner beaucoup d'argent. Il a de grands gestes rapides et nerveux mais toujours précis. Ses cheveux sont impeccablement coiffés et ses vêtements certainement très très chers.

Ici-bas, le rôle de Héléasaar est très simple : veiller sur les comptes bancaires d'anges infiltrés, ce pour quoi il est véritablement bon. Cette couverture lui permet en outre de voir passer énormément d'argent, ce qui d'un point de vue technique lui permet de récupérer ses points de pouvoirs quasi instantanément.



Héléasaar pourra raconter qu'il a rencontré Modeste le 29 janvier 2002 sur un quai de Seine. Héléasaar était poursuivi par un client dont il n'avait pas deviné la nature démoniaque et Modeste lui a sauvé la mise. Dès lors, les deux anges avaient sympathisé et commencé de se voir régulièrement le premier vendredi de chaque mois pour dîner. Au début, ils mangeaient alternativement chez l'un puis chez l'autre. Puis de plus en plus souvent chez Modeste, car ce dernier semblait craindre quelque chose. Jusqu'à vendredi dernier où il n'était pas chez lui.

Héléasaar prétendra que Modeste était lui aussi un ange de Janus. C'est en effet ce que ce dernier avait prétendu pour ne pas attirer l'attention sur ses vacances anonymes prolongées. Son emploi de guichetier au Tumédit-Cruel de la rue du Faubourg Saint-Antoine semblait d'ailleurs confirmer un besoin de palper de l'argent.

De manière générale, Modeste était très discret, il n'a d'ailleurs jamais révélé son nom angélique à Héléasaar.

Sur le ton de la confiance, Héléasaar racontera que son ami était très évasif sur sa mission angélique. Vraisemblablement une infiltration. Sa conviction intime est que cela doit tourner autour du Tumédit-Cruel, pour cela il faudrait interroger ses collègues de bureau. Il convient de remarquer toutefois que cette fausse information risque de mettre les joueurs en planque devant la banque pour une longue durée d'inactivité.

Si on lui demande des précisions sur l'appartement de Modeste, Héléasaar donnera l'adresse, les deux codes du sas en verre de l'immeuble, ainsi que l'étage et la description de la porte : celle devant laquelle le tapis brosse annonce "Champion".

♦ Une petite fouille ?

Au numéro 4 de la rue de la Chine on trouvera un adorable blockhaus de béton blanchi à la peinture plastique maintenant écaillée. Dix mètres plus haut, quelques buissons rachitiques vomissent leurs branches par-dessus une rambarde de béton, comme s'ils essayaient de s'évader du sinistre jardinet du premier étage pompeusement appelé entresol, et dont les pourcentages respectifs de terre et de crottes de chien sont incertains, surtout par temps de pluie. Passées deux portes de verres entre lesquelles sont entassées une centaine de boîtes aux lettres, on accède à un hall étriqué où débouchent trois cages d'escalier et deux ascenseurs. Une recherche combinée sur les boîtes aux lettres et l'interphone permet d'extrapoler l'étage et le bâtiment : **324B**.

Malheureusement, au troisième étage du bâtiment B il y a une quinzaine de portes dont six portent le nom "sonnerie". Serait-ce celle dont le tapis annonce "je suis un ange" ? Ce serait trop simple, en effet, cette porte est celle d'une certaine madame Rose, qui pour son plus grand malheur a récemment fait la connaissance d'un gardien de nuit à face de pitbull qui ne supporte pas de se réveiller lorsqu'il rattrape ses nuits en pleine journée.

L'appartement de Myrabel est un deux pièces qui mériterait d'être renommé "studio" si un architecte fou n'avait cloisonné la surface en dépit de tout bon sens. On entre de plein pied dans un couloir au bout duquel on débouche dans un petit salon-balcon surplombant le jardin.



En retrait à gauche, la salle de bain en enfilade de la cuisine, en retrait à droite la chambre à coucher. De manière générale, l'intérieur est bien tenu et démontre la propreté méticuleuse, quasi obsessionnelle de son propriétaire.

Dans la chambre, on découvre une valise au pied d'un lit impeccablement bien fait. On y trouvera quelques affaires bien pliées, ainsi qu'une toute nouvelle brosse à dent encore sous plastique. Modeste envisageait certainement un départ ! Sur les murs, punaisées à même le papier peint, quelques photos de mauvaise qualité, vraisemblablement prises dans l'obscurité. On y devine une silhouette pourvue de grandes ailes sombres, surmontée d'un visage féminin. Les ailes semblent constellées de petites traces, peut-être sont-ce des reflets dans un liquide.

Sur la table de chevet une bible est fermée. Si les personnages s'intéressent au signet, celui-ci marque le tout début de l'apocalypse selon saint Jean. Rien de mystérieux en fait, Myrabel essayait simplement de se remotiver. Sur la table de chevet, sous la bible, les joueurs trouveront un dossier cartonné, sur le même type que celui qui leur aura été remis par Mongret.

À la surprise générale, ce dossier contient une soixantaine de pages tapées à la machine et contient des informations sur un des PJs... De préférence, celui qui a le plus à se reprocher. Compte-rendu d'écoutes et d'interrogatoires, certaines informations complètement aberrantes côtoient des vérités pas toujours reluisantes ou simplement compromettantes sorties du contexte. Le personnage en question pourra comprendre qu'il a fait l'objet d'une enquête il y a de cela quelques temps... Est-elle encore en cours ? Ce dossier est le dernier subtilisé par Myrabel, il devait le remettre à Alexandre le mardi 6. Une chance de le retrouver ici.

Dans le buffet du salon les PJs pourront trouver quelques bouteilles de cognac millésimé, à priori seul vice de l'habitant. On trouvera aussi un paquet de cartes en bon état, un paquet de trois appareils photo jetables dont un manque à l'appel, des factures, des fiches de paye ainsi qu'un carnet d'adresses dans lequel on ne trouvera que deux noms, si l'on excepte celui de Héléasaar : **Francis et Jean-Édouard**, ses deux collègues de bureau. À côté du nom, une adresse et un numéro de téléphone.

On trouvera enfin quelques dossiers de travail concernant un plan épargne de clients du Tumédit-Cruel.

Si les joueurs fouillent un peu la cuisine, dans la poubelle à papiers et cartons située dans le placard sous l'évier ils découvriront les restes d'un dossier consciencieusement lacéré. Avec beaucoup d'abnégation, de patience et de chance il sera possible de reconstituer quelques-unes des 120 pages, suffisamment pour découvrir un nom qui revient systématiquement en bas de page, celui de Myrabel. Il sera néanmoins plus simple d'ouvrir la boîte de café du placard du haut. Celle-ci, vidée de son contenu originel, contient maintenant la page 1 du dossier de la poubelle, la seule que l'ange nostalgique n'a pu se résoudre à détruire : son identité. Cette page contient donc son nom, son âge (234 ans) et son affiliation : Dominique. Encore faudra-t-il comprendre que Myrabel et Modeste Lange ne font qu'un.

◆ Et tu me dis cruel ?

En face de l'église Saint-Paul, l'agence Tumédit-Cruel de la rue du faubourg Saint-Antoine brasse assez peu de monde, la plupart des gens s'arrêtant en effet aux distributeurs de billets en façade. Le mur de la banque est maculé de slogans dithyrambiques, tels que "*Le Tumédit-Cruel aime pas les Arabes*", "*Tu bottes le cul de ton enfant et tu lèches le cul de ton patron*", ou le plus classique "*nike Tuméditcruel*". Passé le sas de verre façon douches modernes, on entre dans le saint des saints, là où ça fleure bon la moquette et où les plantes ne sont même pas en plastique.

En l'absence de Modeste, le personnel se trouve réduit à 3 personnes : **Üwe** le gérant, quadragénaire dynamique et fourbe sous un air débonnaire, Francis et Jean-Édouard deux guichetiers homosexuels et ventripotents qui n'ont pas encore réussi à s'avouer leur passion réciproque depuis 15 ans qu'ils travaillent ensemble... Ce n'est pourtant pas faute d'œillades. Tous les employés sont blonds aux yeux bleus sauf le gérant qui porte des lentilles vertes.

Les employés seront intéressés par la moindre nouvelle concernant leur collègue. Devant l'émoi aux guichets, le gérant sortira certainement de son bureau et calmera sa basse-cour en s'isolant avec les personnages.

Le gérant s'intéresse bien entendu aussi à ces nouvelles, mais plus du point de vue pratique : cela fait tout de même quelques jours que cet employé ne s'est pas présenté, ce qui constitue une faute grave. Mais au fait, les joueurs sont-ils de la famille ?

De manière évidente, ce sont les deux guichetiers homosexuels qui détiennent les informations qui nous intéressent. Ils ne se feront pas prier pour papoter avec de nouveaux clients ou profiteront d'une pose clope pour échanger des informations concernant leur ami. Les personnages pourront ainsi se voir confirmer que le disparu était encore à la banque le mardi 30 janvier, et n'y était plus le lendemain. Ils pourront aussi apprendre que Modeste jouait au squash avec un très bon ami à lui, **François Rupain**. Les quatre compères jouaient aussi régulièrement à la belote, mais depuis deux mois Modeste s'était lentement désolidarisé de cette activité. Il devait certainement avoir d'autres activités, mais François qui le connaît depuis plus longtemps saura certainement mieux répondre. Bien que gêné par la présence de Jean-Édouard, Francis pourra donner l'adresse et le numéro de téléphone de François.

◆ François Rupain

Quadragénaire athlétique blond aux yeux bleus, François est vendeur dans une boutique de textiles du quartier des halles; une situation délicate pour cet homophobe convaincu. Il a rencontré Modeste il y a six ans en jouant au squash. Le dynamisme des deux hommes a facilité leur rapprochement, et ils sont rapidement devenus très amis. François pourra témoigner que depuis un an environ son ami a changé, il semblait plus grave et avait perdu son sens de l'humour. Il avait même arrêté le squash il y a sept mois parce que, disait-il, il avait pris conscience qu'on pouvait facilement prendre une raquette en pleine figure... Devenu casanier, il préférait des activités plus calmes, comme les parties de belote que les deux hommes faisaient trois à quatre soirs par semaine avec ses deux sympathiques collègues de bureau. Le reste du temps, il le passait au **Moulin bleu**, un club du quartier Saint-Michel qu'il avait découvert dans le pariscopes. Modeste y avait emmené son ami une ou deux fois, aussi François pourra-t-il en donner l'adresse aux PJs. Si les personnages le lui demandent, François confirmera que depuis environ deux mois son ami se rendait plus rarement aux parties et plus

Angélique



souvent au Moulin bleu. Mais nous n'étions déjà plus très intimes. Il conclura philosophiquement en remarquant qu'en définitive on ne connaît jamais vraiment les gens...

◆ Au paradis

Si les joueurs ont retrouvé son dossier, il sera possible d'enquêter sur l'identité de Myrabel. N'importe quel ange de Dominique saura dire qu'il s'agit d'un des meilleurs éléments qui est en train de battre le record du nombre de missions réussies en un siècle. Les plus au fait pourront témoigner de sa grande discrétion toute cette année, certains pourtant prétendront l'avoir vu ici ces dernières semaines... Tenez, pas plus tard que mercredi 31 janvier ! Nul doute qu'il devait être en cours de résoudre une mission délicate. Infiltration ? S'ils demandent à consulter son dossier et qu'ils sont exhaussés, on sera bien embêté de constater que ce dernier a disparu, volé par Myrabel lui-même comme nous l'avons déjà appris. Mais les archives ne préféreront-elles pas mentir que d'admettre la disparition d'un dossier ? Et qui sont ces anges qui se permettent de réclamer des archives de Dominique ? En tout état de cause, faire beaucoup de vague autour de Myrabel au paradis risque d'attirer rapidement l'attention de Dominique lui-même.



LE DESIR DONNE DES AILES

L'ascension du démon ?

♦ Au Moulin bleu

Croisement "fashion" entre cabaret années 30 et tradition cafconc', le Moulin bleu a le vent en poupe. Repère d'une petite intelligentsia bobo, la recette de chaque soirée ferait pâlir les richissimes empoisonneurs grecs des rues avoisinantes. Dans un décor somptueux et une ambiance tamisée, une dizaine d'artistes se succèdent tous les soirs devant un public attablé.

Jean, le barman et cousin du patron, connaît assez bien les habitués. Il se rappellera sans problème de monsieur Lange qui venait pratiquement chaque soir, il a d'ailleurs sa bouteille de cognac personnelle. Jean pourra garantir que cet excellent client n'est pas reparu depuis mercredi dernier. Il avait même un énorme bouquet de roses ce soir-là.

Marie, la serveuse, confirmera ces informations. Si on lui en donne l'occasion, elle s'aventurera même peut-être à laisser entendre que ce client devait en pincer pour la petite **Angélique**, l'assistante de l'illusionniste. En tout cas, il n'a jamais raté un de ses numéros, et il faut voir la façon qu'il avait de l'observer. Les roses ? Nul doute que c'était pour elle.

Si on le leur demande, les employés répondront qu'ils n'ont pas vu Modeste partir ce soir-là. Il faut dire qu'il y a souvent des afflux de monde et que dans ces cas-là on n'a pas le loisir d'observer les clients. Ayant gardé un œil sur son client pour s'assurer de la personne à qui les fleurs étaient destinées, Marie pourra quand même affirmer que M. Lange est certainement parti avant 23h00, avant la fin du numéro du dompteur de chats en tous les cas, un numéro qu'il appréciait pourtant beaucoup.

Le programme des numéros est disposé à plusieurs endroits dans la salle. Pour les mercredis cela donne en effet :

21h15 Chey bakyah, chanteur oriental à la voix de miel

22h00 Albert Legrand, illusionniste prestidigitateur

22h30 Félix Greffier, fabuleux dompteur de chats

23h00 ...

Pour obtenir des réponses de la part d'un personnel accaparé par une clientèle difficile et « outrancièrement » parisienne, il faudra certainement consommer...

Et les prix aussi sont « outrancièrement » parisiens. Heureusement, il y a un guichet automatique à moins de huit cent mètres de là.

Questionnée sur les habitudes de Modeste, la serveuse pourra apprendre aux joueurs qu'il retrouvait souvent un ami ici. Marie pourra leur décrire l'individu : teint mat, cheveux noirs, mi-longs, des yeux noirs et un regard intense. Elle pourra encore révéler que cette personne vient surtout les mardis. Elle pourra en outre prévenir les personnages lorsqu'elle l'apercevra dans la salle, car cette semaine Alexandre attendra Myrabel tous les soirs jusqu'au vendredi inclus.

♦ Alexandre Jardinay

Démon en service, dans le civil il travaille dans une crèche pour enfants. Un boulot terriblement épuisant mais qui lui laisse le mercredi de libre, raison pour laquelle il va au music hall le mardi soir. Il y a rencontré Modeste et découvert sa nature angélique. L'ayant fait chanter depuis deux mois, il a entassé sept dossiers angéliques et s'attendait à en recevoir d'autres.

Il est très probable que les personnages accostent le démon au Moulin bleu. À la façon dont ils le feront, ce dernier pourra se douter de leur nature angélique ; après tout il sait que son soi-disant ami en était un !

Ses réponses seront assez évasives, c'est vrai qu'ils ne se connaissaient pas si bien que ça. Il essaiera certainement d'obtenir des informations de la part des personnages.

S'il suspecte quoi que ce soit, le démon ne reparaitra pas au Moulin bleu, mais se contentera d'attendre dans sa voiture à l'extérieur du club. Il faudra néanmoins qu'il craigne vraiment pour sa vie, pour qu'il expédie la collection de dossiers angéliques qu'il a amassés. Ambitieux, il compte en effet se servir de ces informations pour son propre bénéfice. Une aubaine qui permettra peut-être aux personnages de remettre la main sur les documents volés.

Dans tous les cas pour retrouver la trace du démon il suffira d'avoir l'idée d'en parler à la serveuse du Moulin bleu qui connaît le lieu de travail du démon. Appréciant énormément les enfants (peut-être parce qu'elle-même n'en a pas), Marie est subjuguée par ce charmant jeune homme au métier si intéressant. Nul doute qu'il ferait un bon père.

Alexandre ou Numénoch, démon de Nisroch

FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
4	4	2	5	3	2	11

Pouvoirs : Abs. Volonté (141), Abs. Douleur (144), Talent de ruse +1 (345), Boomerang (224), Accoutumance, Phobie des enfants (642)

Couverture : Instituteur dans une maternelle pour gosses de riches, où il accoutume lentement les gamins à diverses substances.

◆ Le numéro de prestidigitation

Si les PJ's arrivent au Moulin bleu à la bonne heure, ou s'ils l'attendent, ils pourront assister au numéro de l'illusionniste. Sur scène, un homme trapu en costume de monsieur loyal enchaîne des tours de passe-passe de difficulté croissante. Il est assisté d'une jeune fille que les joueurs reconnaîtront comme étant celle des photos dans la chambre de Modeste.

On comprendra que, prises dans le noir et à la dérobée, les ailes sombres de son costume de scène pailleté ont pu donner un effet étrangement réaliste. À quelques reprises le magicien quitte la scène pour interagir avec le public : faire choisir des cartes à une personne, faire des révélations sur une autre ou encore extraire un œuf de l'oreille d'une troisième. Parfois c'est Angélique, son assistante, qu'il envoie dans la salle. De manière générale, les tours sont plutôt spectaculaires et de bonne qualité. On sent le spectacle rôdé.

Le numéro s'achève sur un tour que le magicien prétend être le seul à réaliser au monde : il montre l'intérieur de son chapeau à l'assistance, le fait rouler sur ses bras d'une main à l'autre et l'envoie dans les airs, le rattrape et en extrait par les oreilles un gros lapin blanc remuant frénétiquement des babines et de l'arrière-train. Sous une salve d'applaudissements le magicien et son assistante saluent un public conquis. Quoique encore tenu par les oreilles, le lapin semble lui aussi saluer le public.

Les personnages voudront certainement rencontrer les artistes, et pour peu qu'ils sachent y mettre les formes on les conduira à la loge. Comme tous les envers de décor, l'endroit est délabré, à la limite de l'insalubre. Un radiocassette joue sans discontinuer "*l'amant sorcier*" de Manuel De Falla, un peu trop fort au goût des visiteurs, mais juste ce qu'il faut pour couvrir les propos orduriers d'un lapin décidément pas comme les autres.

Malgré la radio, avec un minimum d'attention il sera possible d'entendre le lapin marmonner des insanités à propos de sa carotte...

Albert et Angélique essaieront alors de couvrir ses propos en haussant la voix ou en chantant.

◆ ...Et le lapin kidnappa l'ange

Vous l'aurez certainement deviné, le lapin de l'illusionniste n'est rien moins qu'un familier. Sous sa forme démoniaque, sévissant depuis la nuit des temps sous les ordres de Kronos, il a gardé certaines de ses caractéristiques et de ses pouvoirs par-delà son passage à l'état de familier. Outre son extrême longévité et quelques autres points positifs, aux cours de ces éternités de bons et loyaux sévices, le démon n'a pu faire autrement que d'accumuler quelques tares irréversibles qu'il a aussi conservées.



Ravagé par des tics faciaux le pauvre rongeur ne peut s'empêcher de prononcer des propos orduriers. Un triste état dont il se rend bien entendu compte et dont il souffre énormément. Sans la musique de fond du spectacle, nul doute qu'il aurait déjà mis son patron en difficulté.

Comme seconde tare, **Phebs** (c'est son nom de scène) a été gratifié de luxure. Un inconvénient que son état de lapin a détourné en avantage en lui permettant de se faire plaisir plusieurs fois par jour. Mais ses tares les plus gênantes, bien que moins visibles proviennent de la gentillesse et la pitié qui lui sont venues au cours des derniers siècles. Sous le coup de ces nouvelles vertus il est venu de lui-même proposer ses services à la sphère angélique il y a de cela une dizaine d'années. Son premier et unique contact fut le bon : Dominique accepta ses services en l'avertissant qu'il nierait toute implication si le lapin devait se faire prendre.



De par son grand âge, la fiche de **Yrkanos** n'a jamais été entrée dans l'ordinateur central des enfers, et comme les fichiers papiers ont brûlé depuis longtemps le démon a quartier libre sur terre et aux enfers tant qu'il ne se fait pas remarquer. C'est donc une inestimable mine de renseignements pour Dominique.

C'est totalement par hasard qu'il a remarqué les tractations de Myrabel et Alexandre. Il a naturellement décidé d'agir, et malgré son état de rongeur n'a eu aucun mal à acculer Myrabel dans la cave de l'établissement. Il est vrai que même sous forme de lapin ses pouvoirs lui ont permis de contraindre un ange rétif, mais sa gentillesse l'aurait empêché de faire vraiment du mal à l'ange ! Heureusement, la lâcheté de Myrabel a permis que cela se fasse sans heurt. C'est donc par de simples menaces que le lapin a convaincu l'ange de s'enfermer dans la buanderie puis à lui glisser la clé sous la porte.

◆ **Yrkanos, démon antédiluvien et lapin onanique**

Malgré les apparences, ce lapin est le meilleur allié qu'aient les personnages. Lorsqu'il n'est ni sur scène, ni en coulisse il y a moyen de le trouver sous les sièges du premier rang du cinéma porno où il ne se lasse pas de voir le merveilleux jeu d'actrice de Raoul Bitamboi dans "Passe-moi un kleenex salope".

Yrkanos n'ira pas de lui-même voir les personnages... Il sait que s'il est pris, en haut lieu on niera toute implication. Pour lui, mieux vaut être discret. Néanmoins, si les personnages le démasquent et lui mettent la pression il crachera le morceau en gémissant. Outre donner le fin mot de l'histoire, il peut aussi s'être renseigné sur Alexandre : profession, habitation et points faibles.

Ayant expliqué où son prisonnier se situait, il se doute que Dominique enverra un commando spécial récupérer le colis. Suivant la façon dont les personnages s'adresseront à lui, il pourrait les prendre pour le commando angélique en question, mais c'est assez peu probable. En effet, ces derniers sont supposés connaître la cachette du colis. Dans tous les cas, Phebs n'est pas à l'abri d'une gaffe et pourrait révéler aux personnages qu'il attendait d'autres anges... Sauf cas extrême le lapin ne révélera pas son contact au paradis. Dominique niera bien évidemment, mais il faudra prévoir de nombreux retours de bâtons dans les missions futures.

Dans tous les cas le démon demandera aux joueurs d'être discrets quant à sa propre couverture. Tant pis pour eux s'ils n'en tiennent pas compte. Dominique risque de se trouver fâché d'être privé de cette aide privilégiée.

Les personnages pourront décider de se servir plus souvent des services du lapin, par exemple en le faisant chanter. Cela risque aussi de leur revenir dans les dents via la hiérarchie... Par contre, il sera assez facile de faire ami-ami avec lui. Un cadeau pour un renseignement devrait suffire. Et si vous pensez à une lapine gonflable, évitez le latex, il y est allergique.

Yrkanos

FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
5	3	6	3	2	1	13

Pouvoirs:

Peur +2 (134), Abs. Energie sexuelle +1 (143), Dents (111), Armure corporelle (211), Vol (332), Gentillesse (662), Pitié (663)

◆ **Albert Lepetit, l'illusion d'un sorcier**

Petit et trapu, bien que peu coureur de jupons, ce quinquagénaire dynamique a tout du vieux beau. Issu d'une famille de rebouteux de la région de Brie, il a renié son passé ancestral de sorcier pour entrer dans le show bizz.

Selon lui « *c'est là qu'est le vrai pouvoir. La connaissance c'est pour les cons. Un vieux en robe de chambre n'a jamais subjugué qui que ce soit. Soigner les hémorroïdes et empoisonner les vaches, tu parles d'un avenir ! Non, la fascination des foules, c'est ça qu'est bath. Et pour ça il faut du strass, des paillettes, du toc et des palmiers en plastique bon marché, tu vois coco ?* »

Il a évidemment conscience de la nature "paranormale" du lapin, mais "Si vous saviez ce à quoi est confronté un sorcier de campagne ! Quant à savoir exactement ce que c'est qu'est Phebs... Il est cent fois moins con qu'un vrai lapin, il parle, il est bon sur scène, son poil accroche la lumière et il n'est pas chiant dans le quotidien... Que demander de plus ? Oui, OK, il a des manies, mais à la ville qui n'en a pas ?"

◆ **Angélique, pas la marquise, l'autre...**

Un bon physionomiste reconnaîtra un lien de parenté entre l'assistante et son patron. **Marthe Legrand** (c'est son vrai nom) est en effet la nièce d'Albert. Cette oie blanche à la croupe large et aux accents campagnards est venue à la ville il y a de cela trois ans pour suivre des études de médecine qu'elle a dû abandonner rapidement, faute de capacités.

Elle se constitue un bas de laine en travaillant tous les soirs avec son oncle, et les week-ends comme ouvreuse dans un cinéma pornographique où elle emmène systématiquement Phebs.

Mais ni les perversions de la ville, ni celles du rongeur n'ont atteint ses vertus si délicieusement campagnardes, et au grand dam de son rugbyman de fiancé, ce ne sera pas avant le mariage.

Elle évoquera avec nostalgie les scènes de son enfance. La ferme, l'oncle Albert rebouteux qui a dû partir à la ville après avoir fait tourner le lait dans le pis des vaches...

N'ayant jamais remarqué Modeste dans la salle, elle sera certainement décontenancée par les questions des personnages. D'autant plus que l'individu n'est jamais arrivé jusqu'à elle.

LES AILES LAISSENT A DESIRER

La découverte de l'ange reconnu

◆ La serpillière était dans le placard

La chaufferie du Moulin bleu se trouve dans une des pièces de la cave du club. En temps normal, elle ne reçoit qu'une visite occasionnelle en dehors de la visite annuelle pour maintenance, mais toute cette semaine Phebs y est quotidiennement descendu avec quelques carottes pour nourrir son prisonnier qui y est enfermé dans un placard.

On accède à la cave par un escalier dont l'entrée est située dans le couloir des loges, non loin de celle du magicien.

Peu courageux de nature, l'attente et le séjour d'une semaine dans un placard ont totalement azimuthé le pauvre Myrabel. Mal rasé, négligé, ayant fait ses besoins sur lui l'ange fait peine à voir. Il ne cesse de se balancer d'avant en arrière en proférant des propos incohérents. Les personnages auront bien du mal à sortir quoi que ce soit de ce fantôme d'ange. Il faudra beaucoup d'abnégation et de douceur pour le faire revenir à lui, quant aux menaces elles constituent la pire des alternatives. À la simple évocation de Dominique l'ange fera montre d'une frénésie autodestructrice.

Myrabel

FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
3	4	3	3	3	4	21

Pouvoirs : Anaérobiose (216), Lumière (122), Coma +2 (136), Dét. Mensonge +2 (316), Lire les pensées +1 (323), Vol (332), Détection de l'invisible (313), Détection du mal (311), psychométrie (312), Talent de ruse (345), Jugement, Lâcheté (662)

◆ Le grand nettoyage

À un moment ou l'autre du scénario les PJs seront confrontés à un commando de trois nettoyeurs. Employés aux missions les plus délicates, **Victor**, **Nikita** et **Kajolyne** ont fait leurs preuves depuis bien longtemps.



© Justyna Jedrzejewska

Peu causants, ces trois professionnels à la carrure impressionnante ont l'habitude de travailler ensemble. Leur spécialité est le nettoyage dans ses grandes largeurs. Une demi-heure à peine leur suffit à nettoyer intégralement un appartement de cent mètres carrés, et à peine plus pour en transformer l'intérieur.

De ce fait, ils sont systématiquement employés par Dominique pour effacer les traces d'un passage angélique, surtout lorsque ces affaires touchent à un problème interne, ce qui est plus courant qu'on ne le pense.

Si les personnages retournent à l'appartement de Modeste, ils constateront qu'un minutieux ménage a été fait : il ne reste plus un meuble, la moquette et le papier peint ont été arrachés et changés. Mais qui a pu faire d'aussi rapides travaux ? Serait-ce ce trio d'armoires à glace en costume de peintres qu'ils ont croisé sortant de l'immeuble à leur arrivée ?

Plus sûrement ils rencontreront encore les trois gaillards au Moulin bleu. Les trois réparateurs de chaudière découvriront-ils le groupe de personnages déjà dans la cave ? Dans ce cas, ils ne voudront pas que des importuns s'emparent du colis et feront leur possible dans ce sens.

Si au cours de l'échauffourée ils se rendent compte que leurs opposants sont des anges, ils feront stopper le combat et, produisant un ordre de mission spéciale signé par Dominique, ils demanderont que le prisonnier leur soit remis.

Dans tous les cas, une fois le prisonnier entre leurs mains, les nettoyeurs ne seront pas longs à partir. Il vaudrait mieux que les personnages aient déjà les informations sur Alexandre à leur fournir s'ils souhaitent leur aide.

◆ Effacer les taches

À moins que cela ne se passe réellement mal, à la fin de cette histoire Myrabel sera récupéré par les cieus. Si ce sont les personnages qui l'ont retrouvé, Dominique craindra qu'ils puissent révéler une affaire gênante et devra publiquement désavouer Myrabel.

Si en outre Alexandre n'a pas été arrêté avant qu'il n'envoie sa lettre aux enfers, ce sera un coup dur pour les anges. Outre le fait de dévoiler l'incompétence de Dominique, les personnages n'auront pu empêcher que des

dossiers angéliques soient récupérés par ceux d'"en bas". Nul doute qu'ils soient utilisés prochainement pour chantage ! Et si un des personnages avait justement son dossier parmi ceux-là ? En tous les cas, cela vaudra peut-être déjà une limitation.

Si par contre les joueurs mettent Alexandre hors d'état de nuire, ils auront bien gagné une récompense. Suivant ce qu'ils décident de faire des dossiers volés, ils pourraient encore se faire mal voir de Dominique. Il serait en effet assez inconvenant que l'on produise au grand jour des fiches volées dans ses archives. D'autres archanges par contre pourraient apprécier le gag...

Viktor						
FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
6	3	3	2	5	3	14
Pouvoirs: Force (351), Sommeil +2 (132), Invisibilité +2 (261), Téléportation (331), Contrôle des humains (361), Jugement, Abs. Force (142)						
Nikita						
FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
3	3	6	5	3	3	16
Pouvoirs: Agilité (355), Eau bénite (124), Guérison de phobie +2 (155), Caméléon +2 (262), vitesse (334), Rêve +2 (325), Abs. Volonté (141)						
Kajolyne						
FO	VO	AG	AP	PE	PR	PP
4	5	4	2	3	3	17
Pouvoirs: Eau du robinet (125), Guérison de folie +2 (154), Forme gazeuse +2 (263), Passe muraille (335), Rêve +2 (325), Abs. Gentillesse (144)						



© Ghislain Thiery

LES ARTEFACTS DE MAGICIENS

Une aide de jeu pour Warhammer écrite par Antares et illustrée par Elisabeth Thiery

Le chapitre des artefacts magiques du Livre de Règles ne contient que peu ou pas d'indications sur des objets très personnels des magiciens, à savoir leur bâton et leur grimoire. C'est pour cette raison que dans ce numéro, nous vous proposons une nouvelle aide de jeu sur ce sujet. Les bâtons et les grimoires de magiciens ne sont ni communs ni faciles à découvrir et le maître de jeu devra faire attention en plaçant ceux-ci dans ses scénarios. Ils doivent rester extrêmement rares, pour que leur découverte (même entre les mains d'un enchanteur adverse) fasse toujours sensation parmi les personnages qui seraient eux-mêmes des enchanteurs, mais pas au point qu'ils désespèrent de ne jamais posséder pareils trésors.

Inutile de dire que plus le bâton et le grimoire sont rares et puissants, plus l'enchanteur adverse qui les détiendra sera "coriace".

LES BATONS

Les bâtons magiques ne sont pas seulement utilisés comme simple support par les sorciers âgés. Et leur valeur n'est pas liée uniquement aux matériaux qui les composent. Ils évoluent avec l'expérience de leurs possesseurs. Ils sont bien souvent rien de plus qu'un simple bâton sans pouvoir lorsqu'ils appartiennent à un apprenti sorcier. Mais cet objet qui ne quittera plus le sorcier expérimenté, aura subi des transformations magiques telles qu'il deviendra indispensable dans la pratique de son art. L'enchanteur qui est capable d'utiliser le type de magie auquel le pouvoir appartient peut s'en servir.

Il existe de nombreuses autres formes de pouvoirs spéciaux que ceux décrits dans le Livre de Base et plusieurs pouvoirs peuvent cohabiter dans le même bâton. Bien d'autres peuvent être créés à partir de sorts investis dans un bâton.

◆ Pouvoirs et Contraintes

Les bâtons magiques ont des effets variés, comme expliqués ci-dessous mais ils ont tous des Pouvoirs et des Contraintes en commun.

Ceux-ci sont :

1. Tous les bâtons magiques émettent une aura magique qui peut être décelée par tous les personnages disposant de la compétence Sens de la Magie.
2. Lorsqu'ils sont utilisés comme une arme, ils peuvent blesser des créatures mentionnées dans le **Bestiaire** comme étant immunisées aux armes normales.





3. Quand un bâton magique cause des dommages inhabituels ou supplémentaires, cela ne compte pas comme une attaque magique et les victimes ne se verront pas accorder un Test de Contre-Magie afin d'y résister.

4. Les pouvoirs spéciaux de chaque bâton nécessitent la dépense d'1 Point de Magie pour chaque utilisation. Un bâton ne peut donc être utilisé que par un lanceur de sort possédant des Points de Magie. Tous les types d'enchanteurs peuvent utiliser ces Pouvoirs Spéciaux.

5. Le possesseur du bâton ne pourra en aucun cas lancer des sorts de Niveau supérieur au sien ou dont le type de Magie lui est inconnu.

Exemple : Il est impossible pour un illusionniste de Niveau 3 d'utiliser tous les sorts de niveau 4 ou des sorts de Magie Nécromantique, Démonique ou autre qu'Illusionnisme, contenus dans un bâton.

◆ Utilisation des bâtons magiques

Les personnages qui découvrent un bâton magique ne peuvent pas simplement le prendre et l'utiliser. Le bâton a une volonté qui lui est propre et il n'acceptera pas facilement un nouveau propriétaire. Le personnage devra réussir un Test de Volonté de manière à maîtriser le bâton – pénalisé d'un malus égal à la différence de FM entre l'ancien propriétaire et celui qui tente de contrôler le bâton.

Exemple : L'ancien propriétaire du Bâton possédait une FM de 65 et votre enchanteur une pauvre FM de 39. Le Test de Volonté se voit donc infligé un malus de $65 - 39 = -26\%$. Soit un Test effectué à $39 - 26 = 13\%$; c.-à-d. bien peu de chance de réussite.

Si le test échoue, le bâton ne coopérera pas et le personnage ne pourra pas l'utiliser. Si le personnage persiste, en essayant malgré tout d'utiliser le bâton qu'il a trouvé, celui-ci utilisera ses facultés pour le gêner plutôt que pour l'aider.

Les bâtons ayant des Pouvoirs Spéciaux sont généralement mieux conçus par le maître de jeu, tenant compte de leurs antécédents, de leur histoire et des circonstances dans lesquelles ils ont été découverts. Mais le MJ pourra créer aléatoirement un bâton magique en utilisant les tables ci-dessous.

La première étape est de déterminer combien de Pouvoirs Spéciaux contient le bâton, s'il en a.

1D100	Nombre de Pouvoirs	Niveau de l'ancien propriétaire	FM du bâton
01-20	0	Apprenti	20+1D10
21-70	1	Niveau 1	25+1D10
71-90	2	Niveau 2	30+1D10
91-95	3	Niveau 3	40+1D10
96-99	4	Niveau 4	50+1D10
00	5	Archi-Mage	60+1D10

Ensuite, lancez 1D100 pour chaque Pouvoir. Si un Pouvoir apparaît plus d'une fois, il pourra être cumulé (ex., double Gain de Force), ou le MJ pourra ignorer le second résultat et lancer à nouveau les dés. Les bonus provenant des bâtons magiques pourront élever les Caractéristiques au-delà des niveaux maximaux normaux.

1D100	Pouvoir
01-35	<i>Protection</i> - Le porteur est complètement immunisé contre un type d'attaque, un effet magique ou une condition psychologique, quelle qu'en soit la cause. Déterminez la nature de la protection grâce à la table suivante :
	1D100 Effet Annulé
01-10	<i>Protection Locale</i> - Effectuez un jet sur la table des Protections Locales des Armures.
11-20	<i>Protection Locale</i> - Effectuez un jet sur la table des Protections contre les Attaques.
21-30	<i>Absorption de Caractéristiques.</i>
31-40	<i>Peur et Terreur</i> - y compris tous les sorts qui provoquent la peur ou la fuite.
41-50	<i>Feu</i>
51-60	<i>Eclair</i>
61-70	<i>Magie</i> - effectuez un jet sur la table suivante :
	1D100 Type de Magie
01-25	Magie Mineure
26-50	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1
51-60	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1-2
61-65	Magie Mineure et Magie de Bataille Niveau 1-3
66-75	Toute la Magie de Bataille
76-80	Toute la Magie Démonique
81-85	Toute la Magie Élémentaire



	86-90	Toute la Magie Illusoire
	91-95	Toute la Magie Nécromantique
	96-98	Toute la Magie Druidique
	99-00	Tous les sorts
	71-80	<i>Armes magiques</i> - effectuez un jet sur la table suivante :
	1D100	Type d'arme magique
	01-80	Arme +10 ou moins en CC et/ou +1 aux dommages
	81-95	Arme +20 ou moins en CC et/ou +2 aux dommages
	96-00	Arme +30 ou moins en CC et/ou +3 aux dommages
	81-85	<i>Toutes les armes non-magiques</i>
	86-00	<i>Tous les effets psychologiques</i>
	36-40	<i>Transformation</i> - Le bâton peut se transformer et être utilisé sous cette nouvelle forme. Déterminez la nature de la transformation grâce à la table suivante :
	1D100	Type de transformations
	01-30	<i>Corde magique</i> - Le bâton se transforme en une corde magique de 2 m de long. Elle aura les mêmes caractéristiques qu'une corde enchantée classique (voir chapitre Corde enchantée).
	31-60	<i>Serpent</i> - Le bâton se transforme en un serpent de roches de 2 m de long. Il aura les mêmes caractéristiques qu'un serpent de roches classique (voir chapitre Bestiaire).
	61-00	<i>Arme à 1M</i> - Le bâton se transforme en une arme à 1 main (épée, hache, ...) considérée comme une arme magique classique.
	41-50	<i>Gain de caractéristique</i> - Le bâton augmente l'une des caractéristiques de l'utilisateur. Le personnage doit tenir le bâton en main afin de bénéficier de l'augmentation. Déterminez dans la table suivante :
	1D100	Gain de caractéristique
	01-15	I +10
	16-30	Cd +10
	31-45	Cl +10
	46-60	Int +10
	61-75	FM +10
	76-80	I +1D3x10
	81-85	Cd +1D3x10

	86-90	Cl +1D3x10
	91-95	Int +1D3x10
	96-00	FM +1D3x10
	51-60	<i>Energie</i> - Ce bâton fonctionne exactement de la même manière qu'un Joyau d'énergie (voir Les Joyaux de pouvoir ci-après).
	61-65	<i>Absorption de sorts</i> - Le bâton peut agir comme une réserve de 10D6 Points de Magie. Au MJ de déterminer sa capacité maximale, mais sans en informer le joueur ! Sa charge initiale devrait être déterminée avec 4D6 (elle ne peut évidemment pas dépasser le résultat des 10D6). Un bâton d'Absorption acquiert d'autres Points de Magie en absorbant les sorts lancés sur son porteur. Si celui-ci réussit un Test de Contre-Magie, les Points de Magie employés pour le sort qui lui est destiné sont absorbés par le bâton et son effet est annulé. Cela ne s'applique qu'aux sorts qui lui sont spécifiquement destinés. Par exemple, si un sort Boule de Feu le vise personnellement, il peut être absorbé ; s'il vise un groupe dont il fait partie, il ne l'est pas. Si le bâton tente d'absorber plus de Points de Magie que son maximum prédéterminé, il explose, en créant une boule de fumée et de feu magique, en provoquant 1D10 Points de Dommages de F6 et en laissant un nuage de fumée dans la zone de détonation.
	66-73	<i>Dommages additionnels</i> - L'arme cause plus de dommages que la normale. Déterminez combien dans la table suivante :
	1D100	Dommages
	01-50	0 (pas de malus -1 habituel)
	51-75	+ 1
	76-90	+ 2
	91-95	+ 3
	96-98	<i>Attaques enflammées</i> - Le bâton s'embrase dans des flammes sur commande du porteur, causant les dommages standard du feu (voir la Section du Maître de Jeu - le Feu) en plus des dommages normaux.
	99-00	<i>Attaques réfrigérantes</i> - Le bâton scintille d'un froid glacial, causant 1D3 Points de dommages additionnels sur chaque toucher réussi, à moins que la créature frappée ne soit résistante au froid. La victime pourra tenter un Test d'Endurance afin d'éviter ces dommages additionnels.



74-75	<i>Instabilité</i> - Lorsque le bâton touche un adversaire sujet à l'Instabilité (exemple un démon, un mort-vivant ou un élémental), celui-ci devra effectuer immédiatement un Test pour déterminer s'il devient instable (voir Le Bestiaire - l'Instabilité). Le Test doit être effectué à chaque fois que la créature est touchée par le bâton, sans tenir compte si des dommages sont causés.
76-77	<i>Répulsion des morts-vivants</i> - La présence de ce bâton repoussera tous les morts-vivants, y compris les morts-vivants éthérés. Les morts-vivants devront réussir un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres du bâton.
78-79	<i>Répulsion des démons</i> - La présence de ce bâton repoussera tous les démons. Les démons devront effectuer un Test de Contre-Magie pour être capables d'approcher à moins de 6 mètres du bâton.
80-89	<i>Détournement de sorts</i> - Le bâton renvoie les sorts sur leur source. Lorsque l'utilisateur est attaqué par un sort, la réussite d'un Test d'I lui permet de le parer avec son bâton. Le sort est alors renvoyé sur l'enchanteur. Si le test échoue, l'utilisateur peut toujours tenter un Test de FM si la description du sort l'autorise.

90-00	<p><i>Bâton de sort</i> - Ce type de bâton contient un sort, que le porteur peut lancer à tout moment. L'enchanteur peut lancer ce sort à la moitié du coût de Points de Magie (arrondi au-dessus) s'il le connaît déjà.</p> <p>Ceux qu'il ne connaît pas (<i>mais dont le type de Magie lui est connu ou si le Niveau du sort est égal ou inférieur au sien</i>) peuvent être incantés mais en dépensant le nombre normal de Points de Magie.</p> <p>Pour déterminer le sort emmagasiné dans le bâton, il faudra se référer aux tables des <i>Sorts emmagasinés dans les objets magiques</i> dans le chapitre du même nom. Un bâton ne contient pas de Points de Magie (sauf ceux dotés d'un Pouvoir Spécial) ; ceux-ci doivent provenir de l'enchanteur.</p> <p>Si plusieurs sorts sont emmagasinés dans un même bâton, ils devront obligatoirement appartenir au même type de magie (Mineure, Bataille, ou autre).</p>
-------	---

LES GRIMOIRES

Les grimoires ne sont pas des objets magiques mais tombent dans la catégorie des trésors magiques. Ce sont les livres de sorts dans lesquels les enchanteurs pourront essayer d'apprendre de nouveaux sortilèges.

Tous les grands enchanteurs du Vieux Monde et d'au-delà tiennent des grimoires, livres épais dans lesquels ils consignent leurs découvertes, leurs recherches, leurs sortilèges, leurs vies et bien plus encore... Un grimoire est un objet toujours rare puisque unique, et nombreux sont les jeteurs de sort et érudits qui recherchent de tels ouvrages. Il s'agit d'une tâche bien difficile, les grimoires étant jalousement gardés ou bien cachés ou encore perdus de tous. Mais quelle chance pour celui qui retrouvera un grimoire et le pouvoir qu'il contient ! Encore que parfois...

Un grimoire ne contiendra normalement qu'un seul type de magie, appelée Magie Principale (ex. la Magie Élémentaire ou Nécromantique) écrit dans la langue hermétique appropriée.

Certain contiennent cependant divers sorts appartenant à un autre type de magie, appelée Magie Secondaire. Un personnage devra être compétent dans la langue hermétique correspondante pour être capable de lire le grimoire.

Il renfermera un nombre de sorts dépendant du Niveau de son créateur. Consultez la table suivante pour déterminer la nature et la quantité de sorts qu'il contient :

1D100	Niveau du Grimoire	Magie Mineure	Magie Principale	Magie Secondaire
01-55	1	1D4+2	1D4	-
56-85	2	2D4	1D4+2	1D4-1*
86-95	3	2D4+2	2D4	1D4
96-00	4	2D4+4	2D4+2	1D4+2

* : Minimum 0, le grimoire ne contient pas de Magie Secondaire



Se référer aux *Sorts emmagasinés dans les objets magiques* afin de déterminer quels types de magie il contient :

1D100	Type de Sort
01-20	Magie Mineure*
21-60	Magie de Bataille
61-65	Magie Démonique
66-80	Magie Élémentaire
81-95	Magie Illusoire
96-00	Magie Nécromantique

* : Magie Principale et Magie Secondaire peuvent être de même type. Dans ce cas, cumulez les sorts aux autres de même type. Le MJ peut néanmoins décider de relancer le dé ou de cumuler les sorts. Dans ce cas, le grimoire ne contiendrait pas de Magie Secondaire.

Le principal problème des grimoires, et autres manuscrits précieux, est leur poids et leur taille. La table suivante vous donnera une idée de ce qu'un lanceur de sorts devra transporter. Suivant le type et le nombre de sorts contenu dans le grimoire le MJ pourra ajouter +10 à +40 au D100 pour influencer sur le résultat.

1D100	Type de grimoire	Enc.
01-55	Petit livre épais (20x30 cm)	25
56-85	Épais volume (30x40 cm)	35
86-95	Grand livre, très lourd (40x40 cm)	50
96-00	Manuscrit enluminé bardé de fer (40x50 cm)	75

TABLE DE PROTECTION LOCALE

Certains objets magiques ont souvent pour fonction de protéger une partie ou la totalité du corps contre un type particulier d'attaque. Le porteur n'encaisse pas les dommages infligés par ce type d'attaque lorsqu'elles atteignent la localisation protégée.

Déterminez le type de protection locale par un jet sur la table suivante :

Protection locale	
1D100	La Localisation n'encaisse pas de dommages des :
01-15	Armes simples contondantes non-magiques
16-40	Armes simples non-magiques tranchantes et pointues
41-60	Armes de distance non-magiques
61-80	Armes naturelles (morsure, griffes, coup de pattes)
81-95	Armes de poing non-magiques
96-00	Toutes les armes non-magiques

TABLE DE PROTECTION CONTRE LES ATTAQUES

Certains types d'objets magiques protègent également leur utilisateur contre toutes les attaques portées par un type particulier d'adversaire. Déterminer ce type d'adversaire par un jet sur la table suivante :

Protection contre les attaques	
1D100	Type d'Adversaire
01-05	Gobelins et morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques
21-25	Tous les gobelinoïdes
26-27	Élémentaux
28-30	Démons
31-35	Mort-Vivants
36-45	Créatures et adeptes du chaos non-démoniques
46-50	Dragons
51-55	Tous les reptiles
56-60	Nains, gnomes et halfelings
61-65	Elfes
66-70	Fimir
71-75	Animaux géants
76-80	Skavens
81-85	Géants
86-90	Ogres et trolls
91-95	Lycanthropes
96-00	Vampires

C'EST MON BATON !

Tel est le cri que poussera votre joueur/enchanteur qui aura entre les mains son propre bâton, créé de ses propres mains. Mais pour cela, il lui faudra avoir beaucoup travaillé.

Le maître de jeu devra faire en sorte que la fabrication de son bâton soit une véritable aventure. Que ce soit pour les matériaux de base ou pour les ingrédients qui en développeront les pouvoirs, le personnage devra faire beaucoup de sacrifices.

Pour plus de simplification, les PJs devront respecter les règles suivantes :

Seul un magicien de niveau 3 où plus peut réellement fabriquer un bâton (même pour un "petit" bâton destiné à un apprenti). Car il faut être, au minimum de ce niveau, pour fabriquer un objet magique "permanent", à l'inverse des potions ou des parchemins qui sont "périssables" et peuvent être fabriqués par des magiciens de moindre importance.

Le futur propriétaire, de niveau inférieur, fera le plus gros du travail de recherche, mais c'est l'enchanteur de niveau 3 qui mettra la "touche" finale à la fabrication.

Celui qui enchante le bâton (le magicien de niveau 3 ou plus), doit impérativement posséder la Compétence Fabrication d'objets magiques (compétence obligatoire pour tous types d'objets magiques).

Le PJ/enchanteur doit préciser au MJ ce qu'il cherche à obtenir, à savoir :

Si c'est une réplique d'un bâton existant, en sa possession et dont les pouvoirs sont connus.

Si c'est un bâton, qu'il désire "compilé" lui-même avec divers pouvoirs, mais tous connus (de lui ou de ceux qui participent à la création).

Si c'est une création entièrement personnelle, un concept entièrement nouveau.



© Elisabeth Thiery

Et dans ce cas il faudra que le PJ soit particulièrement convainquant auprès de son MJ pour que celui-ci décide de la faisabilité de cette conception.

Au final, de combien de pouvoirs (de 0 à 5 maximum) le PJ désire-t-il voir doté son bâton.

Le bâton ne peut contenir qu'un nombre de pouvoir limité dépendant du niveau du futur propriétaire (voir la table des nombres de Pouvoirs, au début du chapitre). Dans tous les cas de figure, le MJ est le seul à pouvoir décider du degré de difficulté de la réalisation.

La table suivante vous permettra de déterminer le temps d'étude nécessaire avant de pouvoir tenter un Test d'Int. Le temps d'étude est valable pour UN seul pouvoir, et doit donc être cumulé lorsque plusieurs pouvoirs sont concernés.

Nombre de Pouvoirs	Difficulté	Temps d'études
0 (enchantement simple du bâton)	Facile	1D3 Semaines
1	Commun	1D4 Semaines
2	Peu courant	1D6 Semaines
3	Difficile	1D3 Mois
4	Très difficile	1D6 Mois
5	Presque impossible	2D6 Mois



Après ce temps d'étude écoulé, l'enchanteur tentera un Test d'Int pour savoir si toutes les recherches ont abouti et si l'ensemble des informations a été bien compris. La table suivante vous donne les modificateurs à appliquer selon le nombre de Pouvoirs recherchés, le Niveau du magicien, le lieu de la recherche (et donc la qualité des informations).

Nombre de Pouvoirs	Difficulté	Malus au Test d'Int
0 (enchantement simple du bâton)	Facile	Aucun
1	Commun	-10 %
2	Peu courant	-20%
3	Difficile	-30%
4	Très difficile	-40%
5	Presque impossible	-60%

Créateur du bâton	Bonus/Malus au Test d'Int
Magicien de Niveau 3	Aucun
Magicien de Niveau 4	+10%

Lieu de recherche	Bonus/Malus au Test d'Int
Dans un collège de magie	+5%
Dans un temple	+2%
Dans une simple bibliothèque	+0%

Objectif	Bonus/Malus au Test d'Int
Réplique d'un Pouvoir simplement vu ou confronté	+0%
Réplique d'un Pouvoir connu, avec un objet "porteur" du Pouvoir en sa possession	+10%
Réplique d'un Pouvoir décrit dans un manuscrit ou un livre	+5%
Création d'un Pouvoir personnalisé	De +0% à -60% Au choix du MJ et de la qualité d'interprétation du PJ

En cas d'échec, les recherches et le temps passé en étude sont perdus et doivent être repris depuis le début.

À la fin du temps d'étude, et si le Test d'Int est réussi, le PJ peut alors passer à la phase de réalisation.

La phase de réalisation est, en tout point, à la charge de l'enchanteur et de ses compagnons d'aventure. Le MJ devra faire en sorte que la recherche des composants soit une véritable aventure, voire même une très longue campagne, si la puissance du bâton est en conséquence.

Pour simplifier le travail du maître de jeu, nous vous conseillons d'établir une telle aventure en fonction des tables suivantes :

Nombre de Pouvoirs	Nombre de composants	Temps de recherche
0 (enchantement simple du bâton)	1D3	1D3 semaines
1	1D4	1D4 semaines
2 et +	1D6/Pouvoirs	1D6 semaines/Pouvoir

1D100	Type de composant	Description
01-20	Verbal (1)	Parchemin/grimoire/texte sacré
21-40	Somatique (2)	Gestuelle/ danse
41-60	Matériel (3)	Objet
61-00	Matériel (3)	Organe
(1) : Le composant est une formule, un texte sacré ou une liturgie à psalmodier pendant l'enchantement.		
(2) : le PJ ou l'un des ses acolytes, doté de la compétence <i>Danse</i> doit exécuter une gestuelle ou une danse pendant l'enchantement		
(3) : Le composant matériel est un objet bien précis ou une partie bien précise du corps d'une créature vivante qui sera brûlée ou liée magiquement au bâton lors de l'enchantement.		

Bonne création à tous !

L'œil sur la Porte

Un scénario DD3 écrit par Pascal Rivière

Un scénario DD3 niveau 8-10 à Mithril (Terres balafrees). Ce scénario est cependant et aisément adaptable à tout autre univers de jeu D20. Il tire quelques éléments d'inspiration du Joyau de Samarande, scénario pour Nightprowler, d'Un monde magique, roman de Jack Vance et de Neverwhere, roman de Neil Gaiman.

Il est constitué en première partie d'une enquête et en seconde d'un *donjon scrolling*. Les monstres sélectionnés sont principalement tirés des **Encyclopédie monstrueuse I et II** – les monstres des Terres balafrees emportant ma préférence. Ils sont naturellement interchangeables avec vos créatures préférées.

Le niveau des perso n'entre en jeu que pour la dernière partie, et encore, il est aisé de substituer aux monstres décrits des entités dont le facteur de puissance correspond à un autre niveau. Il faudra cependant revoir les caractéristiques d'un PNJ nommé Chariss Traverne, adversaire des personnages et voleur niveau 15 dans la perspective d'une aventure 8-10. Remarquons immédiatement qu'il n'est pas nécessaire de réussir l'enquête pour conduire au P.M.T. de fin – « porte-monstre-trésor » pour les profanes.

« *L'œil sur la Porte* » constitue cependant en sa forme un scénario exemplairement équilibré, laissant une part égale à l'intrigue, d'un côté, et à l'action, de l'autre. Enfin, il est préférable que le groupe dispose d'un voleur – mais ce n'est pas nécessaire, bien que franchement préjudiciable à leur survie...



© Ghislain Thiery

SYNOPSIS

Offren Valor est un bourgeois riche et rusé de la cité de Mithril – rusé façon « *je suis vénal et sans scrupules mais nul ne le sait car je joue les bons samaritains et ne me salis jamais moi-même les mains* ». Offren Valor, donc, un jour découvre dans la bibliothèque de sa sœur, **Mirande Déorande**, par le plus grand des hasards, quelques feuillets laissés dans un ouvrage par **Mantzen Déorande**, feu époux de Mirande. Il faut remarquer ici que visiblement, dans la famille, on n'est pas très porté sur les livres, puisque c'est un parent de passage qui tombe sur les dits-feuillets et non, madame elle-même ou monsieur le fils aîné – j'ai nommé **Verlyne Déorande**, future victime – ou encore mademoiselle la cadette, **Lucelle** – future employeuse des personnages.

Oncle Valor découvre alors une incroyable histoire. Mantzen Déorande, mort trois ans plus tôt d'une maladie foudroyante, laisse ici un curieux témoignage. Certes, personne n'ignore dans la famille que Déorande, né pauvre, fut un aventurier remarquable et que ses explorations lui valurent fortune et notoriété – ce qui lui permit même parmi la très aristocratique Mithril d'épouser Mirande, issue d'une excellente famille marchande. Bon, reconnaissons que Mirande, avec son menton en galoche n'est pas très jolie, mais... Mantzen et Mirande s'aiment d'un amour authentique – et le physique de Mantzen n'est pas non plus... bon, oublions cela. Cependant, ce que l'on ignorait, et ce que Mantzen laisse ici pour témoignage en ces quelques feuilles, c'est qu'il fut le garde du corps d'**Albius Amargène**.



Ce dernier était un très puissant mage, élève de **Gest Garnesh** lui-même. Amargêne lui abandonna – Mantzen ignore pourquoi – un secret et une faculté, laquelle est transmise aux enfants mâles de Mantzen (et donc à Verlyne, son fils).

Amargêne conçut un repaire situé dans un demi-plan, derrière une porte, située dans la cave d'une maison abandonnée de Mithril. Les briques entourant cette porte sont marquées d'une centaine de symboles différents. Il faut parcourir du regard les dix bons symboles pour que la porte s'ouvre. Bien sûr, le repaire regorge de trésors et surtout de la « *grande œuvre* » de Amargêne : alchimiste et créateur d'objets magiques, il aurait laissé en ces lieux son chef-d'œuvre, sa dernière conception légendaire – dont il ne révèle pas la nature ou l'aspect.

Or, Mantzen, fut en quelque sorte « *enchanté* » par Amargêne. Une rune magique fut gravée dans sa bouche, sur sa lèvre inférieure – une curieuse lettre, indéchiffrable mais détectable à la magie. Vecteur de l'enchantement, la rune est transmise à l'enfant mâle, placée de la même façon. Se retrouvant devant la porte, une intuition magique l'amènera à poser successivement le regard sur les dix bons symboles : et la porte s'ouvre.

Il faut savoir ici que Verlyne, pas très futé, l'ignore : il ne s'est jamais vraiment attardé sur cette « *curieuse tache de naissance* » qui marque l'intérieur de sa lèvre. Et Mantzen a gardé le secret, le cachant à son épouse, à ses enfants et à ses amis, certainement pour ne pas froisser la notabilité avec ces histoires de magiciens, pour ne pas inquiéter ses proches et pour les protéger des rapaces. Mais, mourant, il laissa trace de son passé et de son étrange bénéfice sur ces feuillets, n'ayant le courage de tout révéler sur son lit de mort – une autre façon de ne pas plus affliger sa famille.

Malheureusement, les feuillets ne sont pas tombés dans les bonnes mains. Et Valor conçoit l'idée d'arracher à Verlyne ce bien si précieux : ses yeux. Car en effet, Amargêne, sans doute un peu fou, expliqua à Mantzen – anecdote amusante mais qui sera fatale à Verlyne – que si le corps de l'individu reste vif, il est possible d'arracher les yeux et de les mettre dans un bocal d'eau pour qu'ils opèrent magiquement face aux symboles et s'orientent de façon à provoquer l'ouverture. Valor décide donc d'énucléer Verlyne, sans le tuer.

Il embauche à cette fin **Charriss Traverne**, voleur expérimenté et ancien compagnon de Mantzen Déorande, que Traverne haïssait foncièrement – question d'incompatibilité d'alignement. Traverne va également arracher les doigts et la langue de Verlyne pour l'empêcher de parler. Il ira jusqu'à coudre les lèvres.

Employer Traverne constitue sans doute la première erreur de Valor, la seconde étant de minorer la pugnacité de Lucelle Déorande qui, sitôt l'acte commis et découvert, se rend droit chez les personnages, aventuriers expérimentés, pour les engager afin de découvrir les coupables et le motif de cet acte aussi épouvantable qu'étrange.

Ah ! Il faut révéler ici une autre chose : Mantzen trompa son épouse et eut un second fils, nommé **Rogolff Médise**. Il avoua tout à son épouse, qui ne lui pardonna jamais. Mirande, à la mort de son époux, avoue à Lucelle, à Verlyne et à Offren Valor l'existence de ce demi-frère. Verlyne décide un beau jour de le rencontrer et devint son ami. Il découvrit que Rogolff Médise ignorait tout de sa paternité et ne lui révéla rien de leur lien de parenté. Cependant, une amitié ambiguë naquit entre Verlyne et Rogolff. Verlyne s'était attaché à Rogolff, qu'il savait secrètement être son frère, et Rogolff profitait des largesses de Verlyne pour épancher ses multiples dettes de jeu.

Liste des protagonistes et des lieux :

Leur employeuse : Lucelle Déorande
 La victime, son frère : Verlyne Déorande
 Son père, décédé : Mantzen Déorande
 Sa mère, affligée : Mirande Déorande – née Valor.
 Son oncle : Offren Valor

La fiancée de Verlyne : Cifrane Vostern
 Sa 2e amante : Mélisse Carnofer
 L'époux, jaloux, de son amante : Vassode Carnofer

Son meilleur ami : Tristan Amerline
 Sa mauvaise fréquentation : Rogolff Médise

Le barde, ancien compagnon d'aventure de Mantzen Déorande : Karlode Pfruit.
 Son auberge : Le fifre d'argent.
 Le mage, compagnon d'aventure mort : Galton Lorchame
 Le voleur, compagnon d'aventure, complice de tonton Valor : Charriss Traverne

L'académie d'escrime : La lame vivante.
 Le maître d'arme : Arbalin Trisarme

La veuve assassinée : Mounide Rablenn
 Sa voisine : Fanny Oulorios



Chronologie des événements :

J + 1 : Rogolff Médise est agressé chez lui par Chariss Traverne.

Jour (matin) : Verlyne est agressé chez lui par Traverne.

Jour (midi) : Lucelle engage les personnages.

Jour - 5 : Offren Valor découvre par hasard le testament secret de Mantzen Déorande.

Il y a un an : Verlyne décide de rencontrer son demi-frère, Rogolff Médise et découvre que ce dernier ignore leur lien de parenté. Ils deviennent amis.

Il y a deux ans : Verlyne rencontre Cifrane ; ils se fiancent.

Il y a 3 ans : Mantzen Déorande meurt d'une maladie implacable.

Il y a 10 ans : après la mort en aventure de Galton Lorchame, Traverne et Karlode Pfuilt se séparent. Pfuilt rachète Le Fifre d'argent et s'installe à son compte.

Il y a 18 ans : naissance de Lucelle Déorande et naissance illégitime de Rogolff Médise.

Il y a 19 ans : naissance de Verlyne Déorande.

Il y a 20 ans : Mantzen Déorande épouse Miranda Valor.

Il y a 21 ans : Mantzen Déorande quitte une seconde fois sa compagnie d'aventuriers après une dispute avec Traverne.

Il y a 22 ans : Mantzen Déorande rejoint sa compagnie d'aventuriers après la mort du mage Amargêne.

Il y a 25 ans : Mantzen Déorande quitte une première fois sa compagnie d'aventuriers – le mage Lorchame, le barde Pfuilt et le voleur Traverne – pour entrer au service du mage Amargêne.

Il y a 30 ans : de jeunes aventuriers se rencontrent et montent une compagnie : le guerrier Mantzen Déorande s'associe au barde Karlode Pfuilt, au mage Galton Lorchame et au voleur Chariss Traverne.

INTRODUCTION :

Il est midi quand les personnages reçoivent la visite d'une jeune femme manifestement issue d'une bonne famille du quartier du temple du Mithril. Il s'agit de Lucelle Déorande.

Voici le motif de sa venue : un domestique de Verlyne, son frère aîné, a trouvé ce matin le corps de son maître, affreusement mutilé : ses yeux ont été arrachés, ses doigts et sa langue ont été tranchés et ses lèvres cousues. Il est toujours vivant et son corps sera accepté ce soir au temple de Coréahn (dieu du bien) pour être restauré. Pour l'instant, Verlyne est en état de choc catatonique. Lucelle espère que l'action des prêtres de Coréahn lui rendra toute sa raison malgré le traumatisme. Et elle attend des personnages, naturellement, qu'ils découvrent le coupable...

Lucelle apporte des premiers éléments d'enquête : elle nomme sa mère, Miranda Déorande, son oncle, Offren Valor, la fiancée de Verlyne, Cifrane Vostren, et son meilleur ami, **Tristan Amerlime**.

Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « Lucelle Déorande » à la « Galerie des personnages ».

Retenez essentiellement ici que :

- Lucelle conduit à interroger sa mère Miranda, son oncle Offren, l'ami de Verlyne (Tristan) et la fiancée de Verlyne (Cifrane).

- Miranda Déorande évoquant le passé de Mantzen Déorande, père de Verlyne, révèle la passion de Verlyne pour le passé aventureux de son père et la fréquentation conséquente que Verlyne fait du **Fifre d'argent**, auberge tenue par **Karlode Pfuilt**, ancien compagnon de Mantzen Déorande.
- Pfuilt évoque plus précisément le passé de Mantzen – et notamment sa relation passagère avec Amargêne et son inimitié partagée pour Traverne.
- Offren Valor lance les personnages sur une fausse piste en évoquant les « *mauvaises fréquentations* » de son neveu, ses dettes et son amour récent et risqué pour **Mélisse Carnofer**.
- Cifrane Vostren, furieuse d'avoir été délaissée, évoque cette « *épouvantable fréquentation* » qu'est Rogolff Médise qu'elle soupçonne d'être une personnalité crapuleuse. Elle ignore que Verlyne voyait une autre femme – Mélisse Carnofer.
- Rogolff Médise ne sait rien : pour cause, il est dans le camp des victimes...
- Tristan ne sait pas grand chose ; il est cependant le seul à être en mesure de révéler que Rogolff Médise est en réalité le demi-frère de Verlyne. Encore faut-il que les personnages évoquent Médise car il n'y songera pas de lui-même. Il peut être un bon allié. Mais il peut aussi induire auprès des personnages de la méfiance à l'égard de Lucelle – laquelle est totalement non fondée.

IERE PARTIE : ENQUETE – GALERIE DES PERSONNAGES

◆ Lucelle Déorande

Jolie blonde, chaude comme la glace. Fille de bonne famille, elle garde son maintien. Très maniérée, elle est à cheval sur les convenances. Elle dispose toutefois d'un corset particulièrement flatteur et d'un joli visage, tantôt effarouché, tantôt sévère. Profondément affligée par l'acte atroce commis sur son frère Verlyne, elle ne parvient toutefois pas à exprimer son horreur. Elle est doublement ambiguë : nul dans l'entourage des amis de Verlyne – Tristan, ses fréquentations de l'académie d'escrime – n'ignore que Lucelle et Verlyne ne se comprenaient pas. Verlyne, volage, avait peu d'affinités avec une sœur cadette fidèle, sérieuse, emprunte de solennité, respectueuse des convenances.

Et pourtant, Lucelle aime son frère suffisamment pour employer d'aussi fins limiers que vos joueurs. En quelque sorte handicapée par son maintien aristocratique, elle ne parvient pas à exprimer ses sentiments. Un personnage-joueur particulièrement psychologue (un barde sans doute) pourrait s'amuser à tenter de briser la glace, à la « défrigidifier » : il obtiendrait une amante passionnée – ainsi que riche et puissante.

Lucelle sait finalement peu de choses de la vie de Verlyne, qu'elle ne fréquentait guère depuis de nombreuses années. À la différence de son frère, elle est installée dans la maison familiale quand Verlyne préférerait sa garçonnière, couchant rarement chez eux.

Elle présentera leur mère, Mirande Déorande – « une femme remarquable, épouse exemplaire frappée du chagrin du veuvage et mère attentionnée », révélera le décès de leur père, Mantzen – « un homme loyal et regretté de tous », évoquera son oncle maternel, Offren Valor – commerçant riche et avisé, qu'elle fréquente peu à la différence de Verlyne avec lequel il s'entend bien. Un jet de Psychologie DD 20 peut permettre ici de comprendre qu'elle n'aime pas Offren, en lequel elle voit un requin dissimulé derrière de doux sourires – mais elle ne le révélera pas.

Elle ignore tout de Cifrane Vostern, la fiancée de Verlyne, ne l'ayant jamais rencontrée, sinon que sa famille est fortunée et respectable et qu'on la dit belle.

© Ghislain Thiery



Elle révèle que le meilleur ami de Verlyne se nomme Tristan Amerline – mais elle tait l'existence de Rogolff Médise, pour éviter le déshonneur. Elle recommande aux personnages de commencer leur investigation en interrogeant ces personnes évoquées.

◆ Offren Valor

Valor est un quinquagénaire de belle prestance. Il est souriant, malgré la peine qui le frappe – déclare-t-il. Il vit dans une superbe villa du quartier du Temple et est difficile à rencontrer. En effet, il faudra convaincre les domestiques qui gardent sa porte de laisser ces inconnus de personnages-joueurs rencontrer un homme aussi influent.

Il s'agit pour Valor d'orienter les personnages vers une fausse piste. Normal, puisque, rappelons-le, c'est lui qui a engagé Traverne pour énucléer Verlyne Déorande et Rogolff Médise. Il feindra d'abord de ne pas trop vouloir en dire, induira l'impression d'être gêné par une révélation pesante, puis lâchera la sauce : son discours, bien que totalement véridique, va toutefois avoir l'avantage d'orienter les personnages dans une mauvaise direction.



Habilement, Valor insistera d'abord en soupirant sur le passé de Mantzen qui à son avis est pour beaucoup dans le malheur qui frappe son neveu et rejaillit sur la famille. Mantzen Déorande fut certes un aventurier remarquable qui amassa une fortune considérable au fil de ses aventures. Il conquis les grâces de la famille Valor et « *ces bourgeois oublièrent les origines poussièreuses de Déorande* ». Mais Mirande, malgré une relation d'abord prometteuse, ne put se faire au caractère impulsif et même parfois volage de son époux : après quelques années de mariage, leur relation de couple a tourné court. Ceci, ajouté à un père au caractère instable, a sans doute déstabilisé les enfants et conduit Verlyne à sombrer dans la débauche.

En effet, bien que Valor l'ait tu à sa sœur, Verlyne était criblé de dettes de jeu. En secret, il réglait les dettes de plus en plus pressantes de son neveu qui revenait toujours chez lui, la mine basse. Verlyne avait contracté de mauvaises fréquentations. Son comportement s'est certainement aggravé ; sa dernière folie fut de courtiser Mélisse Cornefer. Cette femme magnifique et volage est malheureusement mariée à un époux jaloux au point d'être soupçonné d'avoir fait assassiner les multiples soupirants de son épouse (véridique).

◆ **Mirande Déorande**

La mère de Verlyne est affligée, mais d'une façon toute lymphatique : inerte, elle n'a presque plus la force de pleurer ou de laisser se dégager une quelconque émotion forte. On sent la femme qui a souffert – rappelons les infidélités de son époux, qu'elle ne dira pas, et leurs difficultés à se comprendre passées quelques premières années de mariage.

Femme vertueuse et bigote, elle voue une adoration à Coréahn et à Madrielle. Son physique, sec et triste, révèle tout de cette femme aride, bêcheuse et ennuyeuse qui soupire tout le temps en rabâchant avec complaisance les motifs de sa douleur.

Verlyne fut d'après elle marquée par le passé aventureux de son père et rattrapé malgré lui par la « *vie immonde* » que mena Mantzen Déorande avant qu'il ne rentre dans le droit chemin et ne rencontre Mirande. Un jet en Psychologie DD15 permet d'identifier le mépris qu'elle éprouve pour son défunt époux.

Ces dernières années, plus précisément depuis la mort de son père, il y a trois ans, Verlyne, dans une sorte de quête filiale sans doute alimentée par l'incapacité de Déorande à exprimer sa paternité, s'intéressa au passé aventureux que Mantzen vécut bien avant la naissance de ses enfants.

Malheureusement, presque harcelée par les demandes insistantes de Verlyne, Mirande accepta de lâcher quelques éléments : Mantzen Déorande faisait partie d'un groupe d'aventuriers dont l'un d'eux, un barde nommé Karlode Pfluit, s'est installé en ville il y a peu et tient une taverne : le Fifre d'argent.

Pour Mirande, c'était un moyen de se débarrasser de Verlyne – surtout pour ne plus avoir à évoquer l'histoire d'un époux défunt qui la dégoûte. Malheureusement, aujourd'hui, Mirande est persuadée qu'une fréquentation crapuleuse contractée au Fifre d'argent par Verlyne a provoqué le crime dont son fils a pâti. Endroit de mauvaise fréquentation, Verlyne se sera fait des ennemis...

Mis à part la fréquentation que Verlyne eut du Fifre d'argent, la plupart des allégations de Mirande sont fausses – non pas qu'elle mente, elle se trompe simplement.

◆ **Cifrane Vostern**

Brune volcanique, passionnée, elle est tantôt furieuse, tantôt effondrée. Sa colère a pour motif le fait que Verlyne ne lui a plus rendu visite depuis deux semaines déjà : elle est délaissée par son fiancé, qu'elle insulte, enragée, avant de sangloter à l'évocation du crime horrible qui a frappé son « *tendre amour* ».

Pour elle, le responsable, c'est Rogolff Médise. Cet individu sinistre n'a-t-il pas tout fait pour éloigner Verlyne de sa fiancée et l'entraîner dans la débauche ? En effet, Médise est un joueur invétéré, un menteur et un voleur. Il tenait Verlyne sous sa coupe et son fiancé se ruinait pour régler les dettes de jeu de Médise.

◆ **Tristan Amerline**

Tristan est un beau jeune homme, richement vêtu, intelligent et spirituel, tour à tour drôle et insolent. Il est difficile de le mettre en colère, car il rit de tout et par conséquent de lui-même, mais cette excellente lame est à craindre – guerrier niv.8.



Fidèle en amitié, mais modeste, il a secrètement juré de faire payer l'acte ignoble commis sur son ami – aussi peut-il être un allié recommandable si on parvient à ne pas passer pour un cul-terreux à ces yeux (barbare s'abstenir).

Ami d'enfance, issu d'une famille de riches bourgeois, ils fréquentent notamment la même académie d'arme – **La lame vivante**. Tristan peut leur présenter le personnage. Volage, il courtisait avec succès Mélisse Carnofer, indifférent à la réputation sulfureuse de la dame et aux colères mortelles de son époux. Ils partageaient un mode de vie insouciant et festif. Verlyne avait-il des ennemis ? Autant que l'on peut collectionner les amants éconduits et les maris trompés quand on est un jeune homme bien fait de sa personne et ambitieux...

Sa sœur ? Ennuyeuse et sérieuse, un crève-cœur qu'une aussi jolie fille donne à ce point envie de bailler. Bonne à entrer au service de Madrielle ! Sa mère ? Aimable et patiente. Son oncle ? Généreux, il a toujours accepté de régler les dettes de son neveu. C'est un homme d'affaire retors et avisé, admirable en tous points.

Tristan ne pensera pas de lui-même à évoquer Rogolff Médise, même si on l'interroge sur une éventuelle « mauvaise » ou « nouvelle » fréquentation, car Médise est à ces yeux un fat suffisant, une relation à ce point insignifiante que sa personne ne lui vient pas spontanément à l'esprit. Il sait que Rogolff appartient au Collège bardique, et, surtout, il est le seul à savoir – hormis Mirande Déorande qui emportera ce secret déshonorant dans sa tombe – que Médise est le demi-frère paternel de Verlyne – ce dernier s'étant confié à son meilleur ami.

◆ Rogolff Médise

Pour accéder à Médise, il faut penser à interroger ses jeunes collègues étudiants du Collège bardique (voir supplément *Mithril*, p. 51).

Jeune noble, il mène une vie dissolue et accumule les dettes de jeu. Bagarreur, alcoolique, il fait honte à ses parents qui refusent de payer ses dettes. Personnage odieux, il est régulièrement ivre.

Si les personnages essaient de le rencontrer avant qu'il soit agressé par Traverne, on peut le

trouver, d'après les élèves du Collège bardique, dès la nuit tombée au **Lit d'argent**, bordel le plus huppé de la ville (voir supplément *Mithril*, p. 27) ou il joue – et perd – aux cartes avec **Viahndo Assouras** (*Mithril*, p. 107) et **Uthalien Cordanion**, un elfe abandonné de l'équipage de la Demoiselle fantôme, lieutenant du capitaine **Ith'laën Khemaïtas** (*Mithril*, p. 100), (guerrier/mage 6/5), lequel, ombrageux, a formellement horreur d'être dérangé en cours de jeu. Médise, pour sa part, est tout sauf collaborateur... à moins qu'on ne l'aide spontanément à éponger une dette de 300 pièces d'or qu'il doit à Assouras (Psychologie, DD17).

Toujours d'après les élèves du Collège bardique, il loge dans un petit appartement du port. Son corps inanimé, maintenu en vie par une drogue administrée par Traverne, s'y trouve après son agression (voir chronologie des événements). Naturellement, il a perdu ses yeux... Rentré du Lit d'argent aux premières lueurs de l'aube, il fut agressé par Traverne qui l'attend chez lui. Assommé, il n'a pas le temps de crier.

Si les personnages ont suivi Médise, ils n'entendront aucun bruit et ne verront aucune lumière. Traverne, pour sa part, fuit sans être vu par une fenêtre donnant sur une arrière-cour.

En fait, Médise, s'il est interrogé avant son agression, ne sait rien, et se fout assez de Verlyne. Il se sent peu concerné par l'affaire et fera preuve d'un égoïsme sans vergogne – ce qui peut accréditer le témoignage d'Offren Valor selon lequel Médise était pour Verlyne une fréquentation dangereuse et peut-être liée à l'agression. Deux jours passeront avant que sa logeuse, alertée par des gémissements, ne découvre Médise et alerte les autorités.

◆ Verlyne Déorande

Au premier jour, on ne peut rien en tirer. Son corps, inerte, repose à la maison familiale, une riche villa du quartier du Temple. Il sera amené au temple dès ce soir pour être restauré par les prêtres de Coréahn.

Au lendemain il pourra parler : rentré dans sa garçonnière du Port, il se rappelle juste d'avoir déverrouillé sa porte, d'être entré et d'avoir été assommé. Puis... il fond en sanglots, se remémorant son réveil, horrible. Verlyne est désormais un homme brisé. Il ignore qui lui en veut.



Si on évoque les mutilations similaires dont Médise fut victime au lendemain soir de l'agression de Verlyne, ce dernier laisse échapper en sanglotant que Rogolff n'est autre que son frère – ce que Mirande et Lucelle refuseront de révéler dans tous les cas, question d'honneur familial. Encore faut-il avoir découvert le corps de Médise – rappelons que sa logeuse le trouvera dans deux jours seulement, vivant et gémissant.

◆ La lame vivante, Arbalin Trisarme et ses élèves

Cette fausse piste notoire est destinée à délayer l'action et à alimenter le casse-tête... Trisarme, colosse au visage couturé de cicatrices ou ses élèves, jeunes gens de bonne famille qu'il couve comme ses enfants, ignorent tout de l'affaire. Tous apprécient Verlyne et Tristan. Verlyne est un escrimeur assez médiocre, trop inquiet par la violence et le combat, trop subtil peut-être. Tristan est fine lame. Trisarme le voit un peu comme le grand frère canaille de Verlyne. En cela il se trompe, ignorant le goût prononcé de Verlyne pour la jupe friponne.

◆ Karlode Pfluit

Rencontrer Pfluit au Fifre d'argent permettra de dénouer l'affaire. En effet, le barde va évoquer plus précisément le passé de Mantzen – et notamment sa relation passagère avec Amargène et son inimitié partagée pour Traverne.

Rappelons que Mirande Déorande seule évoquera son existence – il est donc nécessaire pour réussir l'enquête de dialoguer avec la mère de Verlyne puis avec le barde, ancien compagnon d'aventure de Mantzen Déorande.

Pfluit (quel nom étrange ?) ignore ce qui est arrivé à Verlyne et si les personnages le lui apprennent, il s'assoit, sincèrement chagriné et abattu. Pour ce qui concerne le père du jeune homme et leur passé aventureux, tout cela relève de la vieille histoire...

« Il y a trente ans de cela alors que nous n'avions même pas chacun seize printemps, quatre aventuriers firent connaissance très ordinairement en étant embauchés respectivement par un inconnu pour lui servir de garde.

Notre petite compagnie était joyeuse et insouciante. Passée une première mission simple, nous décidâmes de quitter Mithril, cité dont nous étions tous originaires à part Traverne, venu de Shelzar, et nous nous risquèrent à quelques expériences plus périlleuses. De dangers en succès, les liens se raffermirent entre nous. Mantzen était jovial et emporté, Lorchame apportait au groupe une touche de bon sens et d'intelligence et Traverne savait déjouer des situations demandant un certain savoir-faire et une interprétation souple des commandements de Hedrad (dieu de la loi et de la justice). Chacun s'appréciait. Lorchame pouvait compter sur les biceps de Mantzen pour repousser les fanfarons qui voulaient soulever sa robe de mage, les charmes du mage étaient souvent efficaces pour épauler ses compères là où la logique ordinaire ne pouvait plus rien pour eux. Traverne ne se glissait jamais dans les ombres pour n'en rien rapporter et gageons que mes compositions musicales n'étaient pas pour peu dans l'obtention des faveurs attendues.

Notre groupe escorta des caravanes au long des plaines de Lede, investit quelques lieux inexplorés des Monts Kelder, déjoua un ou deux complots dirigés contre le pouvoir de Moullis, seconda parfois la guilde de l'Ombre dans sa quête d'anciens artefacts magiques et, quelque fois, s'adonna même à quelques actes moins glorieux, mais fort lucratifs. Mais passons... L'âge venant, mes souvenirs sont d'ailleurs un peu flous...

Nous avons presque chacun nos rêves propres. Mantzen déclarait toujours vouloir courir les routes et mourir l'épée à la main. Lorchame voulait au contraire s'installer et monter une école de magie. Dans les débats qui l'opposaient à Mantzen, il lui fit valoir que l'aventure ne durait qu'un temps et que l'âge viendrait. Il semble que l'idée ait fait son chemin dans l'esprit du guerrier, bien que nous ne le réalisions pas encore. Qui pouvait penser que Mantzen Déorande, ce gai luron, un jour nous snoberait ? Traverne pour sa part était le seul à ne pas faire de projets sur l'avenir. D'un naturel sombre, il pensait que les jeux étaient faits. Un destin tragique les frapperait : au mieux, une lame plus vive, au pire, le caniveau. Pour lui, seuls les puissants réussissaient : les cartes étaient déjà distribuées, et demain était un autre jour.

C'est avec cynisme, d'ailleurs, que Traverne accueillit, 5 ans après la formation de notre groupe, une nouvelle apportée par Déorande.



Mantzen avait été embauché par le puissant mage Amargêne, et lui seul l'avait été. Il quittait donc notre groupe. Il faut reconnaître ici que la réputation de notre formation devait beaucoup aux talents d'escrimeur du guerrier. Lorchame, atteint dès sa jeunesse d'une maladie pulmonaire, avait parfois du mal à se concentrer sur ses études arcaniques.

Parfois, d'ailleurs, la toux survenant au milieu d'une incantation, il perdait son sort et avait même une fois mis le groupe dans une position délicate au moment où l'invisibilité devait nous faire disparaître face à une troupe copieusement armée. Pour ma part, reconnaissons qu'en aventure la carrière de barde n'est pas toujours la plus prolifique qu'il soit. Il eut fallu que j'installe ma notoriété et que je trouve le temps de composer quelques pièces en l'honneur d'un noble seigneur ou que je m'attache à une cour. Mais voilà, l'aventure me tentait et je ne sus me fixer nul part pour laisser fleurir mon art. Quant à Traverne, je crois qu'il fut trop désenchanté pour saisir l'opportunité quand elle s'approchait, et son caractère ne s'ouvrit guère à l'optimisme qui parfois fait les héros, ou les ridicules... mais il se garda bien d'être de ceux-là !

Il faut bien reconnaître que sans Déorande, la réputation de notre groupe périclita à l'instar des succès de nos tentatives. L'événement le plus tragique fut pour Traverne qui perdit son œil droit au cours d'un combat – on le vit, depuis, portant un bandeau.

Trois années passèrent, et c'est alors que nous étions au creux de la vague que réapparut Mantzen. Amargêne était mort, et Déorande était délivré de ses obligations. C'est avec une accolade et un grand rire sonore qu'il nous rejoignit à nouveau. L'accueil de Traverne fut froid... Mais le voleur savait que nous n'avions guère le choix et nous accueillîmes presque avec enthousiasme le retour de notre compagnon d'armes infidèle.

Mais ce fut une erreur : notre groupe ne tint pas un an. Les rapports entre Déorande et Traverne empiraient. Traverne distillait son venin et Déorande contenait sa colère. Jusqu'à ce qu'une dispute violente amène Déorande à claquer la porte. Une nouvelle année plus tard, il avait épousé une riche bourgeoise du Temple, Mirande Valor, et gravitait dans un autre monde que le nôtre.

Près de vingt années, depuis, se sont écoulées. Je sais dorénavant que Mantzen a eu deux enfants, et je connais bien Verlyne, son fils, qui passa tant de temps chez moi pour écouter un vieil aubergiste radoter.

Sachez, cependant, que pour finir l'histoire, notre groupe disparut il y a 10 ans, à la mort de Galton Lorchame, emporté par la maladie. Traverne et moi-même nous séparâmes. Je rachetais avec mon pécule restant Le fifre d'argent, une taverne qui l'avait tapé dans l'œil et m'installais à mon compte, pour mes vieux jours. Je crois que Traverne est retourné à Shelzar. Bien que quittés en bons termes, nous ne nous sommes plus jamais revus... »

À ce stade de l'enquête, les personnages sont arrivés à une charnière du scénario : il revient au maître de jeu d'opter pour l'une des options suivantes :

⇒ Si Pfluit est rencontré en fin d'investigation, ou plus simplement si vous voulez abrégé la partie enquête pour passer à la dernière partie, ajoutez à la fin du témoignage du barde :

« ...jusqu'il y a quelques jours où j'ai entr'aperçu sa grande silhouette, du côté du port où j'étais allé prendre livraison d'un petit vin de Vesh. Je crois que c'est lui ou alors, le gaillard lui ressemblait sacrément... »

⇒ Si Pfluit est rencontré en début d'investigation ou si vous avez décidé de laisser mariner encore un peu les joueurs : Pfluit les contacte quelques temps plus tard. En effet, ayant aperçu Traverne dans les conditions précédemment détaillées, il envoie un message aux personnages. Attention, auparavant il aura fallu que le Maître de jeu lui ait fait préciser qu'il demande leur adresse, au motif qu'il va « faire sa petite enquête pour voir si Verlyne s'était fait des ennemis dans le coin et pour interroger quelques personnes ».

Dans son message, il témoigne de la présence de Traverne du côté du port et suggère de chercher son repaire de ce côté.

Si les personnages ont refusé de communiquer leur adresse à Pfluit, il se vexe, et... les personnages sont bloqués. Certains excès de méfiance sont préjudiciables à une bonne collaboration. Il reste à passer à l'étape dernière : celle où Offren Valor les convoque, pour se révéler et les contraindre à lui obtenir sous la menace de tuer Lucelle Déorande, qu'il vient de kidnapper. Mais nous verrons cela plus loin.

IIe PARTIE : RESOLUTION DE L'ENQUETE ET BASTON

♦ A. Capturer Chariss Traverne

En attendant, les personnages sont éventuellement parvenus à obtenir l'aide et les renseignements de Pfluit.

Traverne est un grand voleur (niveau 15). Il a acquis de ce fait une certaine réputation. Il se trouve que le déguisement n'est pas son fort. Aussi, un jet de renseignement (DD20) effectué par un roublard ou l'usage pour ce même roublard de renseignements tirés de sa guilde – si votre cité en est dotée – permettront fatidiquement de découvrir (contre monnaie sonnante et trébuchante) et d'apprendre que le grand Traverne lui-même semblerait en lien avec une vieille veuve du port, **Mounide Rablenn**.

La veuve Rablenn a perdu son époux, marin pêcheur, l'hiver dernier. Elle a vendu le matériel de pêche de son défunt époux à quelques collègues pêcheurs. Mais personne n'a voulu du vieil hangar dans lequel il remisait ledit matériel. Or voilà qu'un soir, un borgne se présente chez elle pour en faire l'acquisition à un prix d'or. L'affaire est faite.

Traverne s'installe, et tue deux jours plus tard la vieille. Un poison provoque une crise cardiaque et la vieille ne pourra plus témoigner de la vente. Mais voilà, un gredin du port a vu sortir Traverne de la bâtisse de la veuve Rablenn, et cette dernière, au lendemain même de l'achat, a parlé de la vente du hangar à sa voisine, une autre veuve de marin, **Fanny Oulorios**.

Aussi, les personnages se retrouvent face à une maison vide, saisie par la cité – la veuve n'a laissé aucun héritier, son fils unique étant décédé il y a dix ans dans un naufrage.

Il revient donc aux aventuriers d'avoir l'idée – élémentaire – d'interroger les voisins, ou plutôt l'unique voisine, la maison de la veuve étant au bout de la rue, face à la mer. La veuve Oulorios pourra témoigner que sa voisine « *n'a pas eu de chance dans la vie : la mort de son fils, Galden, puis de son époux, Horade, puis sa disparition, alors qu'elle venait de faire une bonne affaire... (Soupir)* »

Les yeux de Verlyne



Voici le repaire de Traverne identifié, malgré sa prudence.

Il reste à appréhender Chariss Traverne. Cela ne va pas être une mince affaire, car Traverne, d'abord, est quelqu'un de doué. Il a l'oreille fine (*perception auditive* : 18), même endormi, et est donc difficile à surprendre. De plus, il a truffé son repaire de pièges et de passages dissimulés.

Le hangar de feu Horade Rablenn donne sur la mer. Il se tient à cinq mètres du quai. Il est entouré d'autres hangars de marins pêcheurs.

Il comporte deux étages. Les seules fenêtres donnent sur le rez-de-chaussée. Il y en a deux à chacun des deux côtés perpendiculaires au quai. Les volets sont fermés et clos à l'intérieur par un cadenas.



Le hangar fait 12 mètres de long sur 9 de large. L'un des côtés de la largeur fait face au quai et est doté d'une porte à double battant de 3 mètres de long – pour deux battants de 1,50 m. La serrure est verrouillée et la porte est bloquée à l'intérieur par une poutre transversale renforcée par un autre cadenas qui la lie à une accroche.

Le plafond du rez-de-chaussée est à 3,50 m de hauteur – à l'instar de celui du premier, le bâtiment faisant donc 7 mètres de hauteur.

Il faut parvenir à entrer en réussissant des jets d'opposition de *Déplacement silencieux* contre la *Perception auditive* de Traverne.

LE REZ-DE-CHAUSSEE DU HANGAR

Un plancher sépare le rez-de-chaussée du premier étage. Un escalier étroit et raide mène à une trappe. Escalier et trappe sont au milieu du hangar, soit à 6 mètres des côtés de la largeur et à 4,50 m des côtés de la longueur.

De vieilles caisses s'empilent contre les murs – jusqu'au plafond pour certaines, mais ne le précisez pas aux personnages-joueurs, sauf si, astucieux, ils le demandent. Ce n'est pas un détail, car l'une des colonnes de caisses est en réalité fausse : à l'intérieur, collée au plafond, une trappe permet à Traverne de descendre dans ces caisses, vides. Sur chacun des trois côtés de la caisse supérieure – ceux qui ne sont pas contre le mur intérieur du hangar –, un panneau coulissant permet à Traverne d'inspecter le rez-de-chaussée ou de lâcher un carreau d'arbalète. Ce dispositif trouve toute son utilité associé au piège de la trappe, comme nous allons le voir.

L'escalier, raide et étroit, mène à la trappe du premier étage. La trappe est piégée. Un piège à aiguille assez apparent – et en réalité inoffensif – sera repéré facilement par un voleur (Fouiller, DD20). Mais ce piège en cache un second. Crocheter ou forcer la trappe provoquera le second piège, qui aura toutefois pu être identifié si le jet de Fouiller du roublard culmine à un DD 30.

Si tel n'est pas le cas, et si le piège dissimulé s'actionne, une corde dissimulée sur le plafond déclenche une clochette qui tinte et ouvre une petite cavité qui laisse tomber une fiole de cristal. La cavité se trouve au plafond à deux mètres cinquante de la trappe – soit hors de portée du bras du voleur.

En se brisant, la fiole lâche un poison rare et puissant qui se répand dans le hangar à une vitesse de trois mètres de rayon par round, jusqu'à emplir totalement la pièce.

Un jet de sauvegarde de Vigueur DD 26 permet d'échapper à son effet. En cas d'échec, le ou les personnage(s) sont paralysés pour 2d6 minutes.

Si Traverne a entendu les personnages, à ce moment, il est déjà dans la fausse caisse. Si les personnages qui ne sont pas paralysés se précipitent au premier étage en laissant là leurs compagnons, Traverne s'extrait de la caisse par un panneau coulissant et met à mort les personnages paralysés, avant de s'enfuir par une fenêtre qu'il décadénasse.

LE PREMIER ETAGE DU HANGAR

Contre le côté de la largeur face au quai, se trouvent un lit de camp et un « sac ». Encore faut-il y arriver. Il n'y a rien d'autre au premier. Toute lumière est éteinte.

Un jet de fouiller permet de remarquer sur le côté droit de la longueur la trappe dissimulée qui mène aux caisses (Fouiller DD 25 – *appliquer les malus dûs aux ténèbres si les personnages ne sont pas éclairés*).

Rappelons que les côtés de la largeur sont à 6 mètres de la trappe.

À 3 mètres de la trappe, dans un cercle qui entoure l'ouverture, un premier piège (Fouiller DD 25) libère un gaz similaire à celui du piège de la trappe.

À 1,50 m des affaires de Traverne, un second piège (Fouiller DD30) fait expulser du sac de Traverne – qui en réalité n'est pas un sac mais un leurre – un gaz inflammable contenu dans une amphore. En même temps, un briquet à silex est allumé... La zone d'effet de l'explosion est de 4 mètres à partir du sac (et donc de 2,50 m à partir du déclencheur) et provoque 6d6 de dommages (Jet de sauvegarde Réflexes DD 25 pour ½).

Naturellement, pendant tout ce temps, au rez-de-chaussée, Traverne a fait son office. Cependant, chaque action lui coûte un jeu de *Déplacement silencieux* (*il a 23 dans cette compétence – voir annexe pour la feuille de personnage de Chariss Traverne*).

Bien sûr, au premier étage, Traverne n'a laissé aucun document ou indice le reliant d'une façon ou d'une autre à Offren Valor. Le mystère reste clos.



Par contre, si Traverne est capturé, il préférera se tuer au moyen du pouvoir secondaire de son arbalète – voir en annexes sa feuille de Pnj. Rappelons toutefois que l'objectif de ce voleur discret est de fuir les personnages, pas de combattre, encore moins d'être capturé !

♦ B. L'enlèvement de Lucelle Déorande et le chantage de Offren Valor

Les personnages ont peut-être échoué et perdu certains de leurs compagnons. Ne les laissez pas s'enfoncer dans la déception – un maître du donjon n'est jamais à l'abri d'une crise de nerf. Immédiatement de retour chez eux, un messenger qui les attendait leur remet une lettre de Valor. Ce dernier les exhorte à se rendre de façon urgente chez lui : Lucelle Déorande a disparu !

Valor les accueille dans son bureau et leur apprend qu'en effet Lucelle a été enlevée... pour la simple raison que c'est lui qui l'a fait kidnapper ! Et Valor, alors, sort de son bureau un bocal de verre rempli d'un liquide verdâtre dans lequel flotte deux globes oculaires : ceux de Verlyne Déorande, son neveu. Il possède également un second bocal, caché, qui contient les yeux de Rogolff.

Et Valor lâche toute l'histoire.

POURQUOI ?

Constatant qu'ils se rapprochaient trop de la vérité, il a décidé de les contraindre à agir selon sa volonté, sans quoi sa nièce sera exécutée d'ici cinq heures, s'il ne rejoint pas les malfrats dans leur repaire et s'il n'a pas obtenu ce qu'il désire : le trésor d'Amargêne, son « *ultime grand œuvre* ».

Il a d'ailleurs besoin pour cela d'aventuriers de la trempe des personnages, « *et inutile de mettre d'autres individus dans la confiance* ».

Remarquons ici que Valor ne fait pas confiance aux malandrins qu'il emploie pour ses basses tâches. D'abord, ils ne sont pas assez forts pour parvenir à entrer dans le repaire d'Amargêne et pour survivre à ses épreuves, ensuite, ils seraient bien capables de fuir avec le trésor de l'archimage.

Non, en réalité, c'est des personnages-joueurs dont Offren Valor a besoin pour finaliser son plan machiavélique !

Bien sûr, les aventuriers peuvent décider de lui faire cracher le morceau par la torture ou en usant de sortilèges pour lui faire avouer où est le repaire des malfrats. C'est toutefois prendre un risque certain car Valor a tout simplement la volonté de refuser de les aider, et il serait tellement plus simple pour eux d'aller chercher cette « grand-œuvre », de la lui ramener et de l'échanger contre Lucelle. Après cela, Valor débarrassera le plancher et l'on entendra plus parler de lui...

De plus, l'endroit où Lucelle est gardée pullule d'individus qui connaissent leur signalement et qui tueront Lucelle dès qu'ils mettront les pieds dans leur repaire. Un système de surveillance permettra de mettre fin aux jours de la demoiselle bien avant qu'ils n'aient pu rejoindre le lieu où elle est retenue prisonnière. De plus, à la demande de Valor, les ravisseurs ont mis au point des méthodes de surveillance inconnues de Valor : ainsi ce dernier ne pourra transmettre sous la torture ou sous la magie des informations nécessaires à la survie de Lucelle. Il est réellement préférable qu'ils collaborent...

Ici, les alternatives sont ouvertes : soit les joueurs parviennent à faire parler Valor, soit ils cèdent et collaborent.

Nous allons voir d'abord où est retenue Lucelle s'ils décident de la libérer, puis comment elle sera libérée s'ils collaborent, et enfin ce que Valor attend précisément des personnages.

LES RAVISSEURS DE LUCELLE DEORANDE

Lucelle est retenue par cinq énergumènes dans le quartier mal famé de la ville – à Mithril, dans les **Cahutes** (voir leurs caractéristiques en annexes).

Rien de bien original ici : ils sont en relation avec un aubergiste, complice qui stocke et revend le produit de leurs larcins. Ils vivent dans cette auberge, et Lucelle est actuellement ligotée, bâillonnée et enfermée dans la cave, aux côtés du cadavre du conducteur de son carrosse.

Le carrosse fut pris d'assaut dans le quartier mal famé après que Lucelle s'y soit rendue, attirée par une fausse lettre d'un individu prétendu bien intentionné qui disposait d'informations capitales pour la survie de son frère. Évidemment, la lettre imposait qu'elle vienne seule. Le carrosse a disparu dans une remise située à côte du lieu du guet-apens, le conducteur fut assassiné et Lucelle kidnappée, sans témoins pour vouloir risquer leur vie.



Personne n'a été averti par Lucelle de son départ, même pas sa mère, de peur de la foudroyer d'inquiétude.

Deux membres du groupe de ravisseurs montent la garde à la cave aux côtés de la belle pendant que les trois autres surveillent dans la salle de bar, toujours bondée, fumante et bruyante.

Chacun des membres du groupe connaît la description des aventuriers : elle leur a été prodiguée par Valor. Aussi, les ravisseurs ont distribué l'or de Valor à tout va et décrit les personnages : s'ils mettent les pieds dans l'auberge, ils seront chargés par une dizaine de coupe-jarrets (guerriers et voleurs niveau 2 à 3). De plus, un carillon actionné au bar par l'aubergiste – qui prend ensuite la poudre d'escampette – avertira les gardes de Lucelle qui l'égorgeront. Rappelons que Valor les aura normalement avertis de cette situation.

La partie risque d'être difficile.

L'auberge se nomme le « *Qui-s'y-frotte* ».

L'ÉCHANGE

Offren laisse ces instructions aux personnages s'ils acceptent de collaborer. Détenteurs du trésor d'Amargène, ils reviendront chez Offren. Ce dernier sera absent, car présent au lieu où est retenue Lucelle. Un serveur leur indiquera l'endroit. Offren les y attendra avec ses complices et l'échange s'y fera. L'endroit est bien évidemment le « *Qui-s'y-frotte* » et les mêmes mesures de sécurité seront opposées à toute action hostile de la part des personnages.

Une fois l'échange fait ?

Et bien Offren respectera sa parole : il libère saine et sauve Lucelle et laisse chacun partir. Lui-même s'enfuit avec sa garde rapprochée de malandrins par un passage souterrain conduisant dans une maison tenue par les voleurs du « *Qui-s'y-frotte* » – à 100 mètres de là. Une carriole de caisses et de tonneaux vides le cachera et le conduira au port où un bateau l'attend.

Il y a toutefois un petit détail qui échappe à Valor : il ignore ce qu'est la « *grand-œuvre* » d'Amargène et sera interloqué face à ce qui se trouve être... une jeune fille !

Et les personnages n'auront peut-être pas envie de libérer une jeune femme pour provoquer du même coup le rapt d'une seconde.

LE TRÉSOR D'AMARGÈNE

Disciple de Gest Garnesh – ou d'un quelconque archimage de votre monde de jeu – Amargène, spécialiste du domaine de l'illusion, était également et particulièrement intéressé par l'alchimie et la création d'objets merveilleux.

Il est connu – on le découvrira en s'informant à la guilde de magie du lieu – pour ses objets merveilleux. La légende proclame qu'avant sa mort, il créa son plus bel « objet », lequel demeure encore dans son repaire secret. Nul désormais, à part Mantzen Déorande, ne connaissait l'emplacement de la porte conduisant au demi-plan où est logé ce repaire et le moyen d'ouvrir la porte. Or, Valor est depuis au courant de ces choses – grâce au document qu'il a découvert par chance dans la bibliothèque de Déorande.

Voici les instructions et informations que Valor laisse aux personnages.

L'entrée du repaire se trouve dans une coquette maison du port – dont il leur donne l'adresse –, plus précisément à la cave. Une illusion puissante masque les caractères particuliers d'un mur ; ces symboles servent à l'ouverture de la porte conduisant au demi-plan dans lequel se trouve le repaire du défunt mage.

Les habitants actuels de la demeure n'y ont vu que du feu. Il s'agit d'un couple de commerçants qui tiennent boutique à quelques rues de là. De jour, ils ne sont pas là, et les voleurs de Valor lui ont remis un double des clés de la porte d'entrée de la bâtisse.

La clé de la porte magique, c'est les yeux de Mantzen ou de l'un de ses descendants mâles.

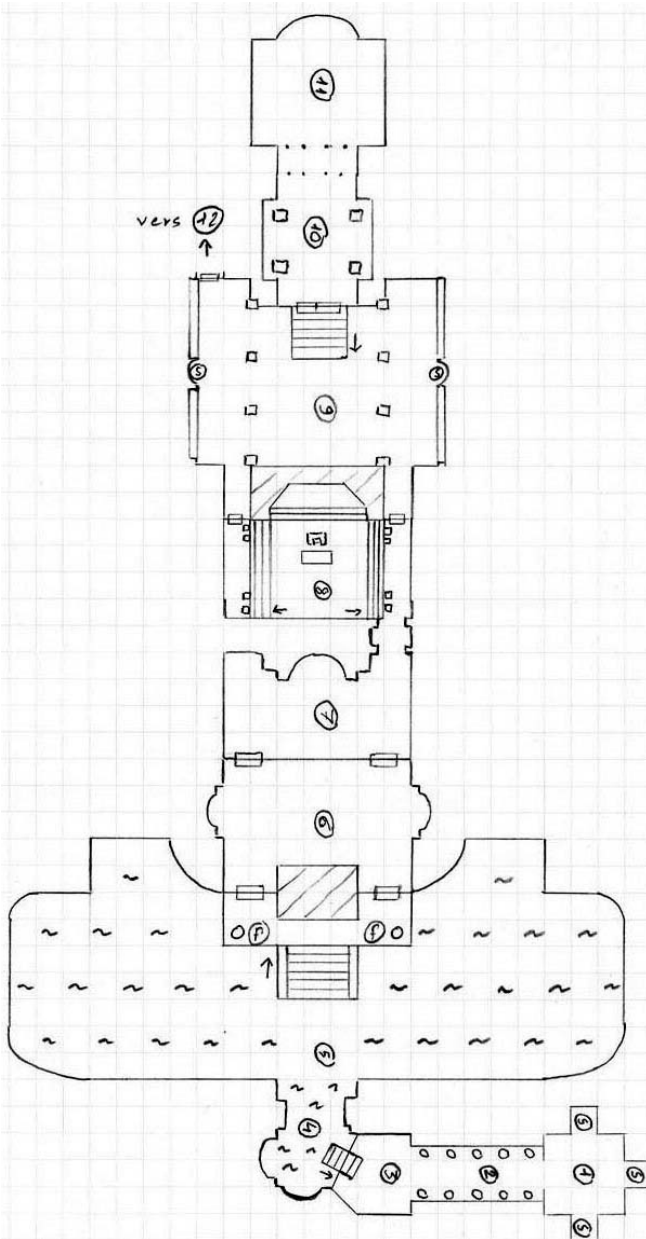
Munis du bocal dans lequel flottent les yeux, les personnages pourront remarquer à la cave que les orbites oculaires éclairent et révèlent par magie une centaine de briques couvertes de symboles.

Puis, les yeux bougent dans le bocal : ils s'orientent vers dix symboles particuliers, successivement (*jet de caractéristique Intelligence DD 20 pour retenir les symboles et l'ordre chronologique – c'est inutile, mais un joueur le demandera sûrement*).

Alors, une porte de lumière se dessine dans le mur : il ne reste plus qu'à passer.

C'est parti pour l'aventure.

IIIe PARTIE : LIVRER « PASSAGE » ?



Le passage s'est refermé derrière eux. Sachez ici que seul « **Passage** », l'étrange création artificielle de Amargène et son ultime chef-d'œuvre, a le pouvoir d'ouvrir à nouveau ce seuil magique – car elle dispose du don extraordinaire de pouvoir ouvrir les portes closes.

Amargène, illustre illusionniste, avait mis au point un ingénieux système pour accueillir ses visiteurs avec classe. De même, il avait prévu un double illusoire de lui-même, sensé recevoir ses amis ou visiteurs en son absence – réelle ou feinte. Après sa mort, le « *dispositif d'accueil* » est resté actif.

1) Les murs sont de marbre blanc veiné de bleu. Dans des alcôves, des statues de marbre blanc et lisse représentent d'exquises jeunes femmes.

Au sol, la dalle centrale renvoie la gravure d'une pièce semblable à la cave qu'ils viennent de quitter.

2) Ce couloir, du même marbre que la précédente salle, est encadré de colonnes d'onyx.

3) Le sol est de terre et les murs sont couverts d'une sorte de lierre grimpant qui s'étend jusqu'à la salle suivante.

4) Un escalier de quelques marches conduit au sol inondé de cette salle. La profondeur de l'eau est d'une trentaine de centimètres. Le lierre qui s'est étendu jusqu'ici et au-delà jusqu'à l'entrée de la salle 5 y produit de grandes fleurs blanches. Le développement suivant est très rapide – une minute : d'abord, la fleur éclôt et se déploie, puis elle donne naissance en son centre à un petit œuf d'oiseau blanc tacheté d'argent qui libère bientôt un petit animal volant étrange – sorte de croisement entre une libellule et un colibri – qui se meut au bout d'un vol éphémère en un projectile lumineux qui achève son envol dans l'eau. Plusieurs centaines de ces éphémères magiques éclairent dans un vol doré l'entrée du repaire d'Amargène...

5) Aux côtés, deux cascades d'eau couvrent les murs – sans que le niveau de l'eau ne s'élève ou qu'un système d'évacuation ne soit visible. Au sommet d'un large escalier, chacune postée à côté d'une colonne, deux femmes superbes les accueillent. À l'instar de beaucoup de choses qu'ils voient – comme les cascades – il s'agit d'illusions magiques puissantes : elles sont programmées pour suivre un comportement particulier. Elles vont conduire les personnages au « secrétariat » d'une démarche langoureuse. Elles n'ont rien à dire de plus que quelques paroles d'accueil et de courtoisie. Si elles sont attaquées, elles prennent l'air blessé et se transforment en sorcières spectrales hurlantes : ceci engage l'effet d'un sort de Pétrification, dont le jet de sauvegarde est DD20 et les effets équivalents à ceux du sort lancé par un ensorceleur niv. 8.



6 et 7) Deux halls d'entrée conduisant vers le « secrétariat ». Le marbre est clair et lumineux. En 6), dans des alcôves situées de chaque côté de la salle, un banc de marbre gracieux semble attendre le visiteur patient. Deux portes argentées mènent en 7), dans une seconde antichambre. Une peinture murale logée dans une alcôve externe représente une femme altière posant dans un fauteuil. La pièce peinte au milieu de laquelle se trouve le personnage est une sorte de salon opulent donnant sur un balcon qui ouvre la perspective sur les champs, les vergers, les coteaux et les vignobles d'une vallée fertile et ensoleillée.

8) Secrétariat

Au centre d'une pièce précédée de chaque côté par quelques piliers et marches du même marbre blanc et scintillant qui forme la pièce, se trouve un bureau de bois précieux et un fauteuil de cuir brillant sur lequel est assis un homme entre deux âges habillé avec chic. Derrière lui, après quelques marches, sur une nouvelle alcôve, repose un grand portrait de pied en cap d'un illustre individu posant cérémonieusement dans une bibliothèque imposante – il s'agit d'Amargène lui-même, naturellement.

Le secrétaire d'Amargène les accueille avec tact en leur demandant, sur un ton snob et courtois, s'ils ont rendez-vous.

Il s'agit d'entrer en tractations avec le secrétaire, lequel conviendra aisément, malgré l'absence de rendez-vous, qu'il lui est possible de voir « *si maître Amargène peut vous recevoir. Qui dois-je annoncer ?* »

L'individu – une autre illusion naturellement – utilise une pierre de scrutation et interroge Amargène – lui seul entend normalement la réponse, mais ici il n'y en aura de toute façon pas puisque le dispositif d'accueil illusoire est activé. Aussi le secrétaire ajoute « *Le Maître va vous recevoir, si vous voulez bien me suivre* ». Il les accompagne aux portes de la bibliothèque. Si on tente d'attaquer le secrétaire, il disparaît purement et simplement, non sans activer un nouvel effet de paralysie.

9) Bibliothèque

Des rayonnages de livres d'érudition s'étendent à gauche et à droite, interrompus en leur milieu par une niche recueillant deux statues de marbre représentant deux jeunes éphèbes. Ces deux statues recèlent chacune un golem chargé de la défense du lieu en cas d'agression ou de commande de la part d'Amargène ou de son illusion.

Des piliers donnent un certain cachet à la pièce – de marbre veiné d'or. Un escalier descend vers une porte à double battant en argent située au niveau inférieur. Au centre de la bibliothèque, il y a une table ronde et quelques fauteuils de cuir. Amargène – du moins son illusion – les accueille, habillé d'un peignoir luxueux, après avoir interrompu sa lecture devant une tasse de thé fumant et fermé son livre.

Rappelons que cette illusion d'Amargène avait été conçue pour faire patienter ses visiteurs quand il était pris ou pour leurrer les ennuyeux. Sa discussion est superficielle et badine. Ses réponses seront toujours évasives si elles portent sur des points litigieux.

Pour commencer, il demande – si ces personnes ne ressemblent à aucun des amis ou proches du mage : « *Nous sommes nous déjà rencontrés ?* » – ce qui a l'avantage de lancer la discussion. Imaginez cette illusion comme une sorte de programme informatique qui retourne des réponses simples et oriente les questions de ses interlocuteurs vers des sujets aisés tels le temps qu'il fait, leurs affaires ou leurs problèmes de santé.

Au bout de quelques instants d'une discussion normalement courtoise, Amargène déclare : « *Je m'excuse de ne pouvoir vous recevoir très longtemps, une opération magique contraignante me rappellera d'ici peu à mes laboratoires...C'est gentil d'être passé, il faut que nous nous revoyions un jour. Voyez ceci avec mon secrétaire.* »

Il les salue en souriant et les raccompagne à la porte du secrétariat. Puis, il revient à son livre et se fâche si les personnages s'attardent ou tentent de passer l'une ou l'autre des portes du fond – verrouillées au demeurant.

Il est donc très probable que les golems soient activés. Dès le début du combat, l'illusion-Amargène disparaît par une porte qui apparaît et disparaît comme par enchantement au fond à droite de la pièce.

De même, si on attaque l'illusion durant la discussion ou si on tente de forcer une porte, il hurle « **alerte** » d'une voix tonnante qui s'étend sur le réseau entier et active un sort de Pétrification (DD 25 et équivalent à un sort lancé par un ensorceleur niv 12). Les deux golems – du type de votre choix – s'animent et s'extraient, en les brisant, des deux statues de marbre dans lesquelles ils étaient dissimulés.



Durant la discussion, si on le questionne sur le portrait du personnage féminin vu plus tôt, il prend un air chagriné et écourte la rencontre en s'excusant.

Et si les personnages reviennent auprès du secrétaire conformément au souhait d'Amargêne ? Naturellement, le secrétaire prend rendez-vous pour un jour daté d'il y a 22 ans et reconduit les personnages à l'entrée – où les deux jeunes femmes ont disparu – et il les plante là...

Suggestion : plutôt que d'employer l'un des sempiternels golems gardien, j'ai utilisé un Inévitable, une création artificielle mécanique agent de la loi qui ne manque pas d'élégance et que vous pourrez trouver dans le bestiaire du manuel des plans. Il en existe trois types ayant respectivement un facteur de puissance de 9, 12 et 15.

10) La porte est verrouillée (Crochetage DD 30) et conduit droit à un monstre gardien.

La salle est taillée dans des blocs de grès gris et son aspect abrupt rompt avec le luxe lumineux des précédentes salles.

Une première grille piégée conduit au-delà d'un court passage lui-même piégé à une seconde grille également piégée... *Life is hard.*

Pour la créature gardienne, nous vous suggérons le Tourbillon balafreur (Encyclopédie monstrueuse, p. 200, FP 10), entité spécialement conçue pour la garde des magiciens (et invention de Gest Garnesh, propre maître d'Amargêne).

Dans ce cas, les personnages remarqueront (Détection DD15) plusieurs centaines d'éclats métalliques logées dans les piliers et les murs de la salle. Dès leur entrée, les éclats se mettent à vibrer et à tinter, puis, ils s'arrachent des murs et forment un tourbillon de métal acéré...

Le premier piège : un piège magique libère une Tempête de grêle (Fouille DD29, Désamorçage DD29, pas de jet de sauvegarde, dégâts 5d6 dans un cylindre de 6 mètres de rayon)

Le second piège : les dalles piégées libèrent un gaz empoisonné (Fouille DD21, Désamorçage DD 25). Le poison est le très classique Vapeur d'Othul brûlé (Inhalation DD18, 1 Con*, 3d6 Con – voir GM p.78).

Le troisième piège : libère une décharge électrique (GM, p.116, toutefois augmenter de Jet de réflexe à DD 18 et les dommages à 4d6).

11) Cette pièce contient l'un des objets magiques les plus brillants inventés par Amargêne. Il l'adorait, ce qui l'a conduit à concevoir un repaire particulier plus facile d'accès que ses coffres (voir plus loin) car il aimait rendre régulièrement visite à cet objet enchanté pour l'admirer ou pour converser avec lui. Les murs des côtés de la salle – toujours taillée dans un grès austère – sont tendus de draperies de velours rouge. Au fond, une alcôve recueille le reposoir d'une épée à deux mains magnifiquement ouvragée. Étrangement, sur la poignée de la garde, le symbole d'un masque de théâtre en or a été forgé...

Grimacière

Bonus d'altération +4.

Intelligence : 20, Charisme : 15, Sagesse : 8. Ego : 18.

Alignement : chaotique neutre.

Communication : Parole, télépathie.

Son unique propriété ordinaire ou extraordinaire est de pouvoir à volonté se matérialiser aux côtés du porteur sous l'apparence d'un bouffon ! De la taille d'un enfant, il porte un costume d'arlequin noir et argent, un masque de tragédie doré et un bonnet à clochettes. Moqueur et farceur, ce personnage individualiste se fout bien de son maître et est susceptible d'apparaître quand bien lui chante pour rire de quelqu'un ou commettre une bêtise – excepté lors d'un combat ou d'une situation où son possesseur est en danger.

Quand le personnage apparaît, l'épée disparaît dans un nuage de fumée argentée.

12) La porte conduisant en cette vaste pièce est verrouillée (Crochetage DD 30). Les personnages pénètrent dans les lieux de vie et de travail les plus intimes d'Amargêne.

Le hall d'entrée est taillé dans une pierre blanche unie. Deux statues imposantes encadrent l'entrée qui conduit vers les appartements du mage. Dès que les personnages se tiendront une première fois au milieu de la salle, un dispositif de défense se met en marche. Le visage des deux statues s'anime, de feux façons différentes. Celle de gauche commence à chanter une mélodie fascinante ; sa consœur ouvre des yeux qui laissent échapper des sphères de lumière éclatantes. Un sort d'Hypnose et un sort de Cécité viennent d'être lancés (DD20, comme un ensorceleur niveau 15). En même temps, entre les deux statues, l'espace s'altère : une « Abomination hurlante » (Encyclopédie monstrueuse II, p. 5, FP 8) s'extrait de l'éther et oriente ses mâchoires monstrueuses vers les personnages... (L'Abomination hurlante est une horreur de crocs et de griffes dotée du pouvoir de *clignotement* – effets similaires au sort du même nom.)

13) Un bassin d'eau claire précède un sanctuaire de Madrielle qui accueille une statue représentant la déesse de l'amour. Ce lieu sûr et accueillant peut servir de base de repli.

14) Un sanctuaire de Hedrad témoigne de la foi qu'Amargêne portait aux énergies de la loi et aux bénéfiques du savoir - un autre lieu de repli sûr pour les aventuriers.

15) Une entrée large encadrée de deux piliers conduit à une série double de marches qui descendent vers les appartements d'Amargêne. Ni piège, ni gardien.

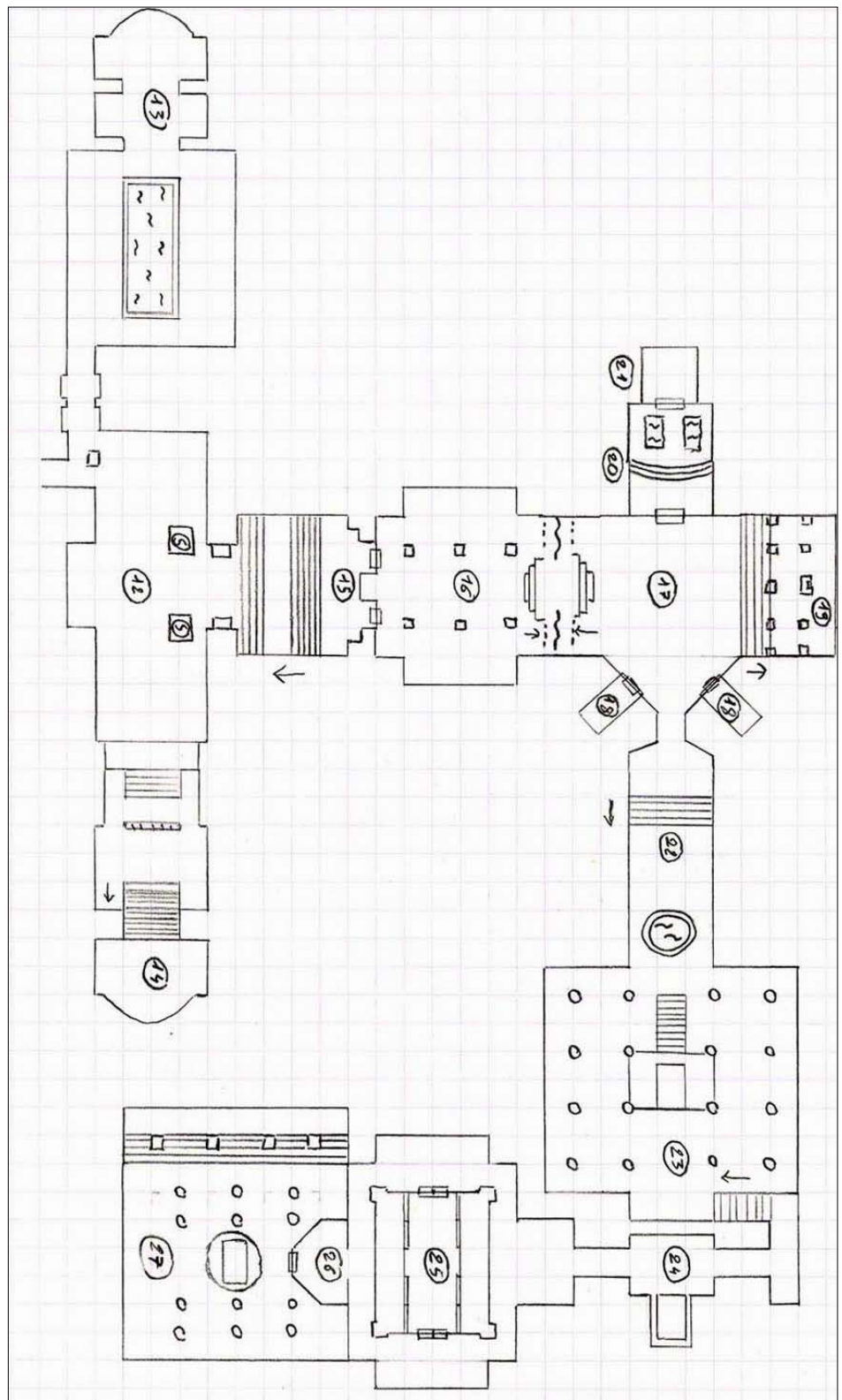
16) La salle de séjour du mage témoigne de son goût luxueux : c'est une sorte de caverne d'Ali Baba où se dressent tapisseries brodées, meubles de bois précieux, bibelots, fauteuils et canapés de cuir, tapis chatoyants, tableaux de maîtres.

Au fond, une série de marches conduit à une plate-forme haute de 1,50 m et parcourue de deux rideaux - elle sert de démarcation entre cette pièce et la chambre du mage.

Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet de sauvegarde de volonté. Retenez les résultats ; le seuil de réussite est de 25. Ce jet de résistance servira en fait plus loin, en salle 22 - voir la fontaine.

17) Dans la chambre d'Amargêne, trône un monumental lit à baldaquin. Il siège sur une cour de fauteuils et de guéridons couronnés de bibelots.

18) Les deux *dressing room* du mage : un nombre considérable de chaussures et de costumes variés allant de l'habit d'apparat à la robe de chambre tissée d'or, de la cape de soie aux écharpes flamboyantes, témoigne du bon goût vestimentaire du mage. Pas de monstre du placard.





19) Au-delà d'une nouvelle série de marches – tendues de tissu bleu – et de piliers de marbre sculptés de motifs classiques, un fauteuil fait face à une gigantesque tapisserie enchantée : un monde vertigineux animé de milliers de petits personnages qui cultivent leurs champs, construisent routes et ponts, érigent bâtisses, temples et palais sous les cycles du jour et de la nuit marqués par un soleil qui traverse rapidement la tapisserie d'un bord à l'autre. Il servait de lieu de méditation existentielle pour Amargêne ou assurait la satisfaction de ses fantômes démiurgistes.

20) La salle de bain en marbre propose deux bassins remplis pour l'un d'eau chaude et pour l'autre d'eau froide. Une série de flacons de sels et de savons s'égrainent autour des bassins.

21) Les latrines – toujours en marbre, avec papier fleuri.

22) Un couloir monumental et une série de marches conduisent à une fontaine de marbre et à une vaste salle.

La fontaine est enchantée et produit une eau illusoire. Les personnages ayant réussi le jet de sauvegarde de la salle 16 verra une eau noire et huileuse. Les personnes ayant raté le jet verront une eau claire et limpide. L'eau est en réalité empoisonnée, elle véhicule en cycle des Cendres de liche (GM, p78, Ingestion (DD17), effet initial 2d6 For, effet secondaire 1d6 For).

23) Une salle majestueuse, parcourue de colonnes de marbre, renferme le mausolée de la dame au portrait. Un escalier mène au sommet d'une construction sur laquelle repose un tombeau ; la statue du gisant représente la femme du portrait – visible en salle 7.

24) Le mausolée d'Amargêne : le tombeau du mage est enchâssé dans le mur ; la salle est simple – hormis les murs qui sont toujours de marbre. Aucun gisant ne représente le mage, son nom seul est gravé sur le tombeau.

25) À l'intérieur même d'une salle qui abandonne le marbre pour le grès, une bâtisse ressemble à une sorte de gros coffre-fort de roche brute. De chaque côté, deux épaisses portes de métal gardent l'entrée de ce lieu. C'est le laboratoire de magie d'Amargêne et le lieu où il a rangé et enfermé ses œuvres. Qu'ils ne rêvent pas, les personnages n'y auront pas accès.

Les deux portes extérieures sont verrouillées et protégées. Dès qu'on y touche, une voix s'élève dans la salle : « *Passez votre chemin* » – c'est une action libre qui se déclenche avant même qu'un voleur n'ait achevé sa tentative de crochetage.

Si l'on insiste et ne parvient pas à détecter et à désactiver le piège, il génère à votre préférence, une « Disjonction de Mordenkeinen » (dans ce cas, Fouiller et Désamorçage à DD 34) orienté vers l'extérieur du bâtiment ou invoque une créature gardienne (Fouiller / désamorçage DD 33) – par exemple un énorme humanoïde ayant les caractéristiques du « piscéen rouge » (Encyclopédie monstrueuse II, p. 147).

Vous pouvez tenter d'encourir le ridicule en faisant venir le piscéen lui-même, sachant qu'un homme-poisson ferait tout de même une drôle d'impression. Limitez-vous peut-être aux caractéristiques du monstre et remplacez la queue par deux bonnes jambes.

Le simple crochetage des portes est à DD 30.

Mais, pire que cela, le laboratoire, impeccablement rangé, est quasiment vide de quoi que ce soit – à part sous une table (Détection DD20) un petit coffret oublié contenant modestement quatre potions (Déplacement furtif, Souffle enflammé, Sérum de vérité, Intelligence - GM p. 180).

Les tables en bois ne contiennent que du matériel de laboratoire magique – parmi lequel, tout de même, des composantes magiques précieuses. De chaque côté de la pièce, il y a deux séries de 2 coffres énormes et enchâssés dans le mur. Leurs portes à double battant sont larges chacune de 1,50 m et s'élèvent à la hauteur de la salle (4,50 m). Ces coffres sont purement et simplement inviolables. Il faudrait la magie d'un « *Souhait* » pour obtenir leur ouverture.

26) Une sorte d'antichambre aboutit à une porte argentée sur laquelle s'illuminent ces caractères, qui paraîtront écrits dans la langue d'origine du personnage : « ***Il te sera livré avec le nom de celle qui descelle les seuils, et qui te garde de l'ombre qui t'entraînera, hurlant, dans les ténèbres*** ».

27) Cette pièce est assez similaire au mausolée de la dame au portrait, sinon que le mausolée est remplacé par un lit surélevé sur un socle tendu de dais bleu nuit et qu'une succession de colonnes et de marches s'étendent sur le mur de droite.

Mais surtout, une « personne » est étendue sur le lit, sous les couvertures remontées jusqu'à sa poitrine. Passé le premier coup d'œil, on réalise qu'il s'agit en réalité d'une poupée de porcelaine de la taille d'une enfant de 14 ans. Elle a des cheveux sombres comme la nuit, des yeux démesurément grands aux prunelles noires scintillantes et semble porter une robe aux épaulettes bouffantes. Des souliers vernis sont posés aux pieds du lit. Puis, une sorte de halo magique semble se poser sur son visage, qui l'espace de quelques instants, devient (illusoirement) celui d'une jeune fille réelle.

Un jet de Détection DD 25 permet également de voir qu'entre les piliers, au-dessus des marches, une ombre rode, épiant les personnages à l'entrée.

Mais faisons une pause dans la description. Les aventuriers sont arrivés dans la chambre de Passage. Qui est Passage ? En fait, je n'en sais pas grand chose, et elle non plus a fortiori.

Passage



© Elisabeth Thiery

Elle n'a plus qu'une mémoire sélective, réagissant à certaines choses. Elle sait qu'elle est chez son père ou qu'il ne faut pas s'approcher des portes du laboratoire de magie. Elle n'a par contre aucune mémoire d'une mère, et face au gisant ou au portrait de la femme, elle se contentera de froncer les sourcils d'un air perplexe.

Il semble assez évident que les personnages sont face à la dernière œuvre d'Amargène, son fameux trésor : une jeune enfant artificielle – au sens matériel du terme – curieuse et ingénue. Elle dispose de deux pouvoir : elle peut lancer changement d'apparence à volonté sur elle de façon à cacher sa nature artificielle, devenant aux yeux d'autrui une enfant véritable. Enfin, Passage a tout simplement le pouvoir d'ouvrir toute porte fermée ou verrouillée, au sens le plus large qu'il soit, même un seuil dimensionnel – comme Porte, l'héroïne de *Newerwhere* de Neil Gaiman.

Revenons à la scène présente. La solution de l'énigme est le nom de la jeune fille/poupée : Passage. *On livre Passage...*

Prononcer le nom de la jeune fille éloignera pour dix minutes le gardien des lieux, un *assassin imaginaire*. Cet être est une matérialisation du sort illusionniste du même nom. L'entité est permanente.

Si « Passage » n'est pas prononcé à haute voix, elle se jette sur le premier personnage qui s'introduit dans la vaste pièce. Reportez-vous aux effets du sortilège Assassin imaginaire. Les deux jets de sauvegarde de la victime – Volonté puis Vigueur – ont pour DD24. Si le jet de vigueur est réussi, l'entité disparaît ; elle se reconstitue toutefois tous les 2d6 rounds. Si le jet d'illusion est réussi, elle attaque un autre personnage. Si l'ensemble des personnages ont réussi leur JS Volonté – ça peut arriver... –, l'entité se transforme sous leur yeux en un seuil par lequel émerge une « sentinelle sombre » (Encyclopédie monstrueuse II, FP 9, p. 168) invoquée.

Débarassés de l'entité et ayant prononcé le nom de la jeune fille, ils verront la poupée se réveiller, bailler en étirant les bras. Elle repousse les draps et descend du lit en chaussant ses souliers vernis. Sa robe révélée est couverte de rubans et de dentelles délicates, sans exubérance.

Elle regarde les aventuriers avec étonnement et sans crainte, fait la révérence, et se nomme. Une discussion devrait s'engager.

Rappelons que ses souvenirs sont partiels et incohérents.



Elle revoit le mieux le visage de son père mais ignore son nom. Elle connaît ces lieux, mais ignore tout du mausolée de la Dame, qu'elle n'a jamais vu – ni la dame, ni le mausolée. Il lui semble également que tout ceci était plus grand, qu'il y avait d'autres chambres, d'autres étages... Mais tout a disparu. Elle ignore ce qu'est devenu son père mais sait naturellement qu'elle ne le reverra pas. Le concept de mort la dépasse un peu, et elle préfère ne pas s'y arrêter.

Si les personnages sont aimables, elle va rapidement décider de les suivre et de rester avec eux. Ils remarqueront qu'elle ne semble pas particulièrement affectée par des craintes existentielles telles que la peur d'être abandonnée ou la perspective de mourir. D'une manière générale, elle est curieuse, respectueuse, polie et sage, comme une petite fille modèle.

Un incident peut par contre altérer leur rencontre.

Elle refuse d'ouvrir les coffres ou même simplement les portes du laboratoire : son père le lui a interdit et briser cet interdit la terrifie. Si les personnages insistent brutalement, elle s'enfuit vers la salle 1, ouvre le seuil, et disparaît. Ce qui est problématique, puisque les personnages demeurent prisonniers à jamais du repaire d'Amargêne et mourront de faim.

S'ils la rattrapent, ils ont perdu la confiance de la jeune fille qui désirera les quitter dès leur retour dans leur plan d'origine.

Seule Passage peut ouvrir le seuil de la salle 1. Elle comprendra en discutant avec les personnages qu'ils sont « enfermés » ou « emprisonnés » – un autre concept qui la dépasse et qu'elle comprend mal. Une association fructueuse devrait unir les personnages et Passage.

Reste l'épineux dilemme que l'on sait : doivent-ils livrer le « trésor d'Amargêne » à Valor pour sauver Lucelle ?

Le dernier mot est aux joueurs.

ANNEXE :

◆ Chariss Traverne

Voleur, niv.15

Vie : 105

For : 15 (+2), Dex : 20 (+5), Con : 17 (+3),

Int : 13 (+1), Sag : 11 (-), Cha : 14 (+2)

Ref : + 14, Vigueur : + 8, Volonté : + 4.

CA : Dex (5) + Armure de cuir (+2) = 17

Dons : expertise du combat, esquive, science de l'initiative, tir à bout portant, tir rapide, arme de prédilection : arbalète, science du désarmement.

Arbalète magique + 2 : +19 / +14 / +7.

Épée longue magique + 2 : +15 / +10 / +5.

Compétences : classe de voleurs : 18 (+bonus de caractéristique)

autres : 9 (+bonus de caractéristique)

Capacités de classe : attaque sournoise : +8d6.

Esquive totale, esquive instinctive. Pouvoir

spécial : attaque handicapante / esquive surnaturelle (p. 51, MJ).

Note : son arbalète magique est spéciale, elle se recharge immédiatement et permet l'usage du don Tir rapide (ignorez les règles de rechargement de l'arbalète). De plus, ses carreaux teintés d'énergie négative affligent un bonus aux dommages de +2.

Enfin, sur un mot de commande, Traverne peut détruire l'arme dans une explosion d'énergie négative, laquelle occasionne de même, dans une sphère de rayon de 3 mètres, 10d8 points de dégâts. Il pourrait utiliser ce pouvoir ultime pour se tuer s'il tombe aux mains des personnages. La piste disparaît, et les personnages seront dans la circonspection, jusqu'à ce que Valor les appelle et fasse tomber le masque.

◆ Les protagonistes du "Qui s'y frotte..."

LARRONS – KIDNAPPEURS

Roublard – guerrier 2 / 2

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3),

Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 26

Ref : +6, Vig : +4, Vol : +0

CA : 10 + cuir cloutée (3) + dex. (3) = 17 [18 avec don esquive]

Spécial : attaque sournoise (+1d6)

: esquive totale

Attaque (mêlée) : +2 (for) +3 (attaque de base) +1 (si épée longue)

Attaque distance : +3 (dex) + 3 (attaque de base)

Dons : combat à deux armes + ambidextrie (ajustée à une arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)
: esquive

Épée longue : 1d8 critique : 19-20 / X 2

Dague : 1d4 critique : 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 critique : 19-20 / X2

Compétences : 5

CLIENTS ARROSES PAR VALOR

Roublard – guerrier 1 / 1

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3), autres : 10 (-).

Vie : 5 (voleur) + 8 (guerrier) + 1 (con.) = 14

Ref : +5 ,Vig : +3, Vol : +0

Attaque (mêlée) : +2 (for) +1 (guerrier) [+1 si rapière]

Attaque distance : +3 (dex) +1 (guerrier)

Dons : combat à deux armes + ambidextrie (-2 / -2)

: arme de

prédilection (rapière)

rapière : 1d6 18-20 / X 2

dague : 1d4 19-20 / X 2

arbalète légère : 1d8 19-20 / X2

Compétences de voleur : 4

CA : 10 + cotte matelassée (1)

+ dex. (1) = 12



déplacement accéléré → +3 m (soit 13 m, 26 m, 52 m).

esquive instinctive → garde son bonus Dex même si pris au dépourvu ou un adversaire invisible.

Guerrier niveau 2 :

For : 15 (+2), dex : 13 (+1), Con 15 (+2), Int, Sag et Cha : 10 (0)

Vie : 20

Init. : +5

Ref : +1, Vig : +5, vol : +0

Dons : Arme de prédilection – épée, esquive, science de l'initiative

Armure : cuirasse : 5 / écu : 2
Ca : 7 + 1(dex) [+1(esquive)] = 18 [19]

Épée : +2 +2(for) +1 (arme de prédilection) = +5
1d8+2

Magiciens des câbles

Une aide de jeu pour jeux contemporains par Mario Heimburger

Que ce soit dans les films ou dans les reportages télévisés, on nous montre fréquemment des petits génies du piratage qui rentrent dans un système en quelques minutes, et récupèrent toutes les données qu'ils souhaitent... Évidemment, les joueurs tentent de faire de même, souvent face à un meneur qui ne sait pas trop comment réagir...

Cette aide de jeu fait un petit tour d'horizon du piratage informatique, des techniques majeures et des idées reçues, sans rentrer heureusement dans des détails techniques trop pénibles. Certains points sont volontairement simplifiés pour constituer la base des connaissances pour tout joueur ou meneur souhaitant mettre en scène un adversaire « informatisé ».

OBJECTIFS

Attaquons-nous d'abord à la définition des objectifs d'un pirate. Ceux-ci peuvent être de plusieurs types aussi bien pour la cible de l'attaque que l'utilisation que le pirate souhaite faire de sa cible. Les techniques d'attaques varieront fortement en fonction de ces objectifs.

◆ Cible

On pourrait classer les cibles en deux catégories quant à l'importance dans le processus de piratage.

D'un côté, il y a les **cibles indéterminées**. Entendez par-là qu'il faut trouver une cible pour effectuer une action depuis quasiment n'importe quel système informatique.

Le pirate va partir à la « pêche » pour trouver un hôte adéquat. Il commencera par chercher une faille de vulnérabilité connue, listée sur des sites spécialisés dans la sécurité informatique, qu'il pourra exploiter. De préférence, cette faille doit être assez récente, et sur un système très répandu.

Une fois la faille connue, le pirate scanne le réseau à la recherche des *fingerprints* du système concerné, un faisceau d'indices qui permettent d'identifier le système utilisé sur la cible potentielle. Quand il trouve une machine adéquate, le pirate peut exploiter la faille de vulnérabilité pour agir sur le système.

Précisons que le pirate déterminé arrive presque toujours à ses fins : il finira toujours par trouver



Ce que cette aide de jeu n'est pas

Un guide complet du piratage : il s'agit juste de quelques pistes et méthodes employées.

Un exposé technique : il n'a pas sa place dans un webzine consacré aux jeux de rôles. Cet article reste donc volontairement dans le vague concernant l'application des méthodes.

Un exposé de techniques high-tech : il existe des moyens fous pour intercepter des données, décrypter des appels téléphoniques, casser des codes cryptés avec des clés « inviolables » et lire l'affichage des écrans à travers les murs... Mais ces moyens sont réservés à des gens très riches ou très officiels. Cet article traite de ce qu'on peut faire avec un bon ordinateur et une bonne dose d'intelligence.

Une incitation au piratage : en tant qu'administrateur système, l'auteur ne peut que condamner le piratage qui amène des conséquences économiques néfastes (et tout ce qui s'en suit en terme d'emploi et de progrès) et une méfiance peu justifiée de la part des usagers moyens.

une machine correspondant à ses besoins quelque part dans le monde. Le seul risque serait que ses recherches soient repérées par le prestataire de service à partir duquel il opère, mais ce risque est faible.

Le second cas de figure est déjà beaucoup plus complexe : on admet que le pirate vise une **cible particulière**. C'est aussi le cas le plus fréquent dans un jeu de rôle. Bien sûr, cela signifie que le pirate a préalablement localisé et identifié sa cible, ce qui n'est déjà pas une mince affaire.



Il faut bien sûr que la cible soit accessible (autrement dit qu'elle est reliée au pirate par une succession de câbles et d'équipements intermédiaires), sinon la tentative est automatiquement vouée à l'échec. Dans un contexte où toute l'informatique est reliée au réseau, cette condition n'est pas trop complexe à remplir.

Une action déterminée est beaucoup plus complexe que l'attaque « au hasard » et a peu de chances d'aboutir.

◆ Action

Là encore, en fonction de la cible, le pirate pourra effectuer plusieurs types d'actions, plus ou moins complexes.

Les **opérations de relais** sont destinées à couvrir le pirate pour d'autres types d'actions. En gros, il s'agit de prendre le contrôle d'une machine pour cacher la véritable source du piratage ou pour garantir l'anonymat du pirate. Trouver des relais est assez facile, puisqu'on s'attaque à des cibles indéterminées. Le pirate préférera toutefois les systèmes sur lesquels il obtient un contrôle total afin d'avoir la plus grande liberté d'action. Il est possible d'utiliser plusieurs relais, mais la complexité de l'attaque augmente...

Par une opération de relais, un utilisateur peut aussi propager des informations erronées, virus ou messages en brouillant les pistes.

Les **dénis de services** sont des attaques frontales destinées à empêcher un système de fonctionner normalement. On se contente en général de bombarder la cible d'informations ou de demandes qui vont l'amener à planter ou à interrompre le service. Ce type d'attaque nuisible peut être pratiqué pour nuire à une entreprise en particulier, par exemple en empêchant un site de vente de fonctionner. Il peut aussi s'agir d'une diversion pour une attaque plus discrète. Dans tous les cas, la source est facile à identifier, et la plupart du temps, des défenses efficaces sont mises en place. Certains dénis de services peuvent toutefois rendre un système vulnérable. On parle également d'attaques incapacitantes.

Les **attaques destructives** sont beaucoup plus graves, puisque non contentes d'interrompre un service, elles le rendent de plus défectueux. Il s'agit de rentrer dans un système et de causer des dégâts irréparables. Évidemment, dans le monde virtuel, l'irréparable se chiffre en heures, le temps que le système soit réinitialisé ou restauré depuis une sauvegarde. Néanmoins, les dégâts provoqués peuvent être très importants et amener un coût assez élevé.

Enfin, l'attaque la plus fréquente dans les scénarios est la recherche de **données** (ou la modification de ces données). Dans ce type d'attaque, le plus dur est de trouver les données.

Y accéder représente également un défi non négligeable, et l'on peut facilement passer à côté de ce qu'on cherche. Il s'agit vraisemblablement de l'attaque la plus difficile.

Il existe toutefois quelque chose de plus complexe : **exécuter un code malveillant** sur la cible. Il faut en effet non seulement accéder à la machine (et donc connaître ses faiblesses), mais également disposer de hauts privilèges qui permettent d'exécuter ce que l'on souhaite en toute discrétion.

CONNAITRE SA VICTIME

Une fois l'objectif déterminé, il convient d'en apprendre le maximum sur la cible et plus particulièrement son système informatique, mais également – et c'est parfois important – sur son organisation interne. Plusieurs techniques existent pour cela.

◆ Les portes d'entrées

La première chose à faire lorsqu'on souhaite attaquer un système particulier est de connaître les portes d'entrées qui vont déjà limiter les actions possibles ou les techniques applicables.

Par porte d'entrée on entend deux choses : d'une part les équipements qui se trouvent en entrée du réseau à attaquer (que ce soit un simple équipement de routage ou un système de défense évolué comme un *firewall*), d'autre part les interfaces réseaux en écoute. Sans rentrer dans les détails, lorsqu'une machine est connectée à un réseau, elle utilise pour communiquer différents protocoles (ou langages), qui peuvent donc être utilisés ou non. Sur ces protocoles cohabitent plusieurs services ou « ports d'écoutes » qui peuvent être exploités pour certaines attaques.

Pour connaître les portes d'entrées, il s'agit de faire une reconnaissance aussi discrète que possible. Ce qui engage le moins (mais est le plus difficile) est de se renseigner sur place. Évidemment, il faut ruser pour soutirer des informations sans éveiller les soupçons, mais c'est encore ce qui marche le mieux (soyons franc, la vantardise des experts en sécurité est parfois un précieux allié).

Dans la plupart des cas, toutefois, on se contentera d'utiliser des outils disponibles pour tous sur Internet, et qui permettent d'effectuer différents *scans* du réseau. Il existe des outils pour déterminer le nombre d'équipements entre le pirate et sa cible (et donc les failles potentielles), d'autres pour déterminer les protocoles utilisés et d'autres plus complexes pour renseigner sur les limites mises en place et les sécurités actives.

Attention : il existe aussi fréquemment des voies d'accès cachées, secondaires ou de secours. Il arrive souvent que ces voies soient moins protégées car plus secrètes, mais les découvrir est alors plus dur...



◆ Les systèmes

Autre point essentiel : la connaissance du système informatique à attaquer. Un pirate n'a aucune chance de rentrer dans un système inconnu de lui.

La première étape consiste à l'identifier. Pour cela, on a recours aux *fingerprints* déjà évoqués plus haut. En effectuant une succession de tests, le pirate va éliminer les systèmes au fur et à mesure jusqu'à déterminer avec la plus grande probabilité le système cible.

Un exemple : la cible héberge un serveur internet. En surfant sur le site, vous constatez que les pages ont l'extension aspx. Vous pouvez en déduire que le serveur internet est un serveur Microsoft, et donc, que le système sous-jacent est une version de Windows. Reste à savoir laquelle, mais d'autres indices permettent de le repérer... sauf si les administrateurs ont été plus malins et pour brouiller les pistes ont appelé leurs pages aspx (il y a toujours plus malin que soit).

Une fois le système reconnu, il faut l'étudier. Plus la peine de s'intéresser à la cible pour le moment : direction les milliers de sites webs parlant de ce système. Si le pirate le connaît bien, cela peut aller vite. Dans le cas contraire, il lui faudra ingérer des tonnes de connaissances sur le fonctionnement de ce système, sa structure interne, ses capacités, ses failles potentielles, etc.

En identifiant un système, le pirate peut essayer les failles de sécurité connues pour s'introduire dans le système. Si les administrateurs ont bien protégé leur système, il lui faudra innover, et seuls les petits génies ou les gens patients peuvent trouver de nouvelles failles...

Notons qu'une fois le système connu, le pirate évitera certainement de se compromettre, et installera une copie du système pour faire des tentatives d'attaque, jusqu'à trouver une technique qui pourrait marcher. Inutile d'attirer les soupçons en attaquant à répétition...

◆ L'organisation

On sous-estime toujours le rôle humain du piratage : la plupart des failles sont en effet provoquées par un défaut humain.

Première faiblesse : les administrateurs qui se ménagent des facilités au mépris de la sécurité. Deuxième faiblesse : les utilisateurs qui ont accès à la cible.

Lorsqu'on veut accéder à des données personnelles, on peut passer des semaines à tenter d'attaquer la cible, alors que comprendre que le chef du personnel utilise pour mot de passe le prénom de sa femme est beaucoup plus rapide pour le même résultat... et en prenant beaucoup moins de risques !

Pire : se faire passer pour un administrateur et demander à un utilisateur son mot de passe par messagerie donne souvent des résultats surprenants !

Bref, connaître la structure interne d'une organisation, savoir qui a accès à quoi, permet de repérer des failles beaucoup plus efficaces que les failles informatiques... Et l'organigramme d'une société est souvent décrit sur leur site web !

ATTAQUER

La phase de collecte d'informations terminée, reste à exploiter les données recueillies et mettre en place une stratégie d'attaque. Celle-ci peut être simple et directe, mais la plupart du temps, il s'agit de ruser et de tenter de contourner les problèmes plutôt que de les attaquer de front.

◆ L'attaque frontale

L'attaque frontale a le moins de chance de réussir, sauf si bien sûr l'objectif est de créer un déni de service.

Elle consiste à exploiter une **faille connue** (ou espérée) de la cible pour atteindre son objectif. Sur une machine protégée efficacement (et les machines sensibles le sont en général), il est peu probable que les failles ne soient pas corrigées, mais on ne sait jamais !

Les attaques frontales laissent assez souvent des « signatures » reconnaissables. Entendez par-là que l'on identifiera probablement l'attaque pour ce qu'elle est, et donc que les systèmes de défense éventuels pourraient déclencher des alarmes.

De plus, l'attaque a souvent des effets secondaires pas forcément désirés. Il est assez pénible de faire planter une machine alors qu'on souhaite y lire des données... d'autant plus qu'on a rarement droit à une deuxième chance dans des délais raisonnables.

◆ L'attaque intermédiaire

L'attaque intermédiaire existe sous différentes formes.

Quelques chiffres

Voici quelques chiffres tirés de différentes lectures... ils peuvent être assez édifiants.

- Lorsqu'une vulnérabilité est détectée, il faut en moyenne 30 jours pour qu'elle soit corrigée sur 50 % des systèmes concernés. Sur certains systèmes, elles ne sont jamais corrigées.
- plus de la moitié des messages électroniques échangés dans le monde sont des messages indésirables. Une bonne partie véhicule des virus ou des programmes malveillants.
- Le CERT (un des principaux organismes de surveillance de la sécurité) a recensé plus de 137 000 incidents liés à la sécurité en 2003 (contre 21 000 en 2000).
- le même CERT a recensé 3 784 vulnérabilités dans des logiciels en 2003. Pour en savoir plus : <http://www.cert.org/>.
- D'après le CSI (Computer Security Institute), une étude menée avec le FBI donne les informations suivantes : le vol d'informations propriétaires a coûté 70 milliards de dollars aux entreprises victimes. Les dénis de service arrivent en second avec 65 milliards. 53 % des attaques venaient de l'extérieur, 18 % combinaient extérieur et intérieur. Le rapport complet est téléchargeable sur le site <http://www.gocsi.com>



En gros, il s'agit de parier sur le cheminement réseau d'une information souhaitée entre la cible et un demandeur autorisé et de s'arranger pour se trouver entre les deux afin de l'**intercepter**. À noter qu'un mot de passe est une information comme une autre... Si on a la chance de se trouver sur le même réseau qu'un utilisateur accédant à la ressource (ou mieux, sur le même réseau qu'un serveur cible), on peut tenter de *sniffer* les données (autrement dit, de voir ce qui passe sur le réseau et de lire les données). Cela ne fonctionne que lorsqu'on se trouve très proche soit du client, soit du serveur. À moins que les transmissions ne soient cryptées, on peut alors accéder à tout...

Une autre solution consiste à créer une **dévi**ation : on appelle ça la technique du *man in the middle*. Que ce soit en interceptant des messages ou en s'insérant au milieu d'une communication, on peut ainsi jouer le rôle de « relais » entre le serveur et le client. Simple à énoncer, cette technique n'est pas si évidente à réussir car les communications intègrent un certain nombre de sécurités pour garantir la liaison... mais avec de la chance, une bonne connaissance du système et de bonnes connaissances, tout est possible.

Il reste toutefois un risque de détection non négligeable dans ce cas de figure.

◆ L'attaque de Troie

Tout le monde connaît la technique du cheval de Troie : tout est toujours beaucoup plus simple quand on l'attaque de l'intérieur, et pour cause : les systèmes de défenses périphériques sont ignorés et les défenses restantes sont plus fréquemment « dirigées » vers l'extérieur.

Là encore, on peut effectuer cette attaque de deux façons.

La première consiste à se **déplacer physiquement sur place**. Le pirate pénètre (ou se trouve) dans les locaux où se trouve la cible, trouve un ordinateur disponible et discret et commence son attaque. La chose est risquée, évidemment, et le temps est limité. Mais contre les systèmes extrêmement bien sécurisés, c'est encore ce qui marche le mieux.

L'autre option consiste à attaquer une cible secondaire et moins protégée afin d'y installer un **programme de type « cheval de Troie »**, autrement dit, un programme qui permettra au pirate d'utiliser la machine comme relais pour ses attaques. Ce n'est pas toujours très complexe à faire : il suffit généralement d'envoyer un virus aux employés et de compter sur leur bêtise pour que le virus s'installe et installe également des accès cachés qu'un pirate va exploiter. Sur une certaine d'utilisateurs, ce serait bien la mort s'il n'y avait personne pour exécuter une pièce jointe portant le nom « blague.exe » ou encore « Rapport.doc.scr ».

L'attaque se fait alors tranquillement, soit pendant qu'un utilisateur travaille sur la machine (eh oui : les ordinateurs sont multitâches), soit la nuit si la machine reste allumée.

◆ L'attaque dormante

Variante du cheval de Troie, l'attaque dormante est très lente, mais souvent efficace. Là encore, le point de départ consiste souvent à implanter un **virus** et du **code malveillant**. Rien de plus facile : un message envoyé avec une jolie animation peut cacher l'installation d'un programme sournois, et l'utilisateur en faisant suivre le message peut très bien le diffuser sur d'autres postes.

L'action du programme malveillant est évidemment dictée par le pirate qui l'implante, mais cela peut consister à enregistrer toutes les touches frappées par l'utilisateur (et donc les mots de passes) ou de faire une copie du carnet d'adresses ou encore de faire suivre des données vers une adresse extérieure. Plus le réseau cible est grand et possède d'utilisateurs, plus l'attaque est efficace, mais également détectable.

De manière générale, il y a plus de failles sur les clients (comprendre les simples ordinateurs) que les serveurs (souvent bien protégés par les administrateurs). Ce sont ces failles qui sont exploitées.

◆ L'attaque sournoise

Enfin, parfois, le moyen le plus simple d'obtenir une information est de demander... Dans une grande structure où les administrateurs ne connaissent pas tout le monde, il est possible d'envoyer un message de la part d'un utilisateur précis pour demander une réinitialisation du mot de passe : si l'usurpation d'identité est bien faite et les conditions de sécurité peu regardantes, on dispose rapidement d'un accès à travers le compte utilisateur. Mieux : un coup de fil fait souvent l'affaire : « *j'ai perdu mon mot de passe ! Oui, je prends note du nouveau que vous venez de me réinitialiser...* ».

Bref, parfois il est plus simple de faire appel à la **crédulité** des gens pour obtenir ce qu'on veut. On peut par exemple provoquer un déni de service, et appeler l'équipe technique qui, occupée et stressée par la panne provoquée, sera moins regardante sur les conditions de sécurité...

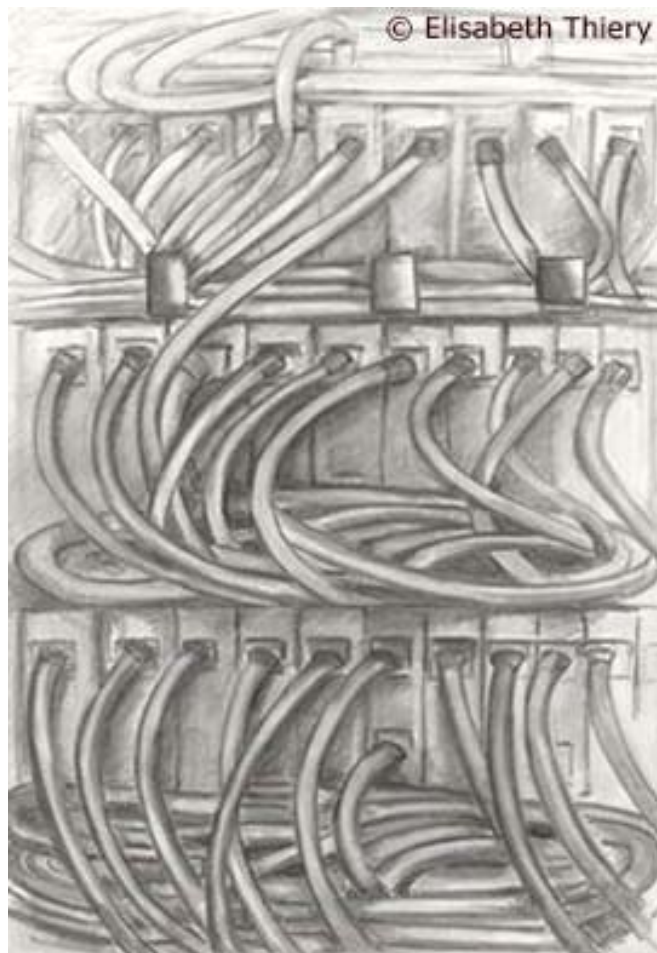
DEFENSES

Bien sûr, qui dit attaque, dit défense. Dans un environnement de plus en plus virtuel, les systèmes de plus en plus complexes intègrent une multitude de défenses plus ou moins bien gérées. Sans prétendre donner des indications sur les techniques utilisées, cette partie se veut surtout informative par rapport aux types de défenses que les joueurs vont rencontrer en face d'eux.

◆ Moyens de la défense

Sans parler des techniques, la première chose à prendre en considération est la politique interne au niveau de la cible, son budget et l'importance du système.

Une société basant beaucoup d'éléments essentiels sur l'informatique investira probablement plus dans la sécurité. Une société qui est pingre sur le personnel n'aura pas de spécialiste sécurité ou une équipe réduite. Si le directeur de la compagnie est paranoïaque, la sécurité sera un point important même pour une PME... Bref, pour savoir quelle résistance rencontreront les pirates joueurs, il faut connaître l'organisme cible et sa politique de sécurité.



Une société riche pourra par exemple mettre en place des honeynets ou des réseaux faussés destinés uniquement à tromper les pirates. Ils sont protégés aussi bien que les vrais serveurs, mais contiennent des données volontairement fausses ou des systèmes de détections poussés.

À l'inverse, une société pauvre n'aura peut-être même pas de protection antivirale (et risque de couler dès la première épidémie).

Le nombre de personnes dans l'équipe informatique est également important : si le personnel gère également le tout venant, et que le personnel est calibré en fonction du besoin des utilisateurs internes, il est peu probable que le réseau soit correctement protégé.

◆ Les bloqueurs

Au niveau des équipements de défenses, on trouve des machines destinées à bloquer les attaques en provenance de l'extérieur. Que ce soit un simple routeur d'accès avec des restrictions ou un firewall élaboré qui surveille le trafic, ces machines sont souvent onéreuses et mal installées mais diablement efficaces lorsqu'elles sont bien utilisées.

Le pirate doit alors tenter de les contourner. Très souvent en effet, une attaque frontale amène le système à couper la liaison ou à interdire la source de l'attaque pour couper court à toute malveillance. Tout est alors à refaire. De plus, ces équipements ont parfois la capacité de fausser les données, autrement dit de faire croire qu'ils sont d'autres systèmes pour ne pas faciliter le travail des intrusions...

Les bloqueurs efficaces sont souvent chers, aussi sont-ils souvent hors de portée des petites entreprises, qui peuvent néanmoins attendre ce type de services de leur fournisseur d'accès au réseau... Là encore, c'est une question de prix.

Les bloqueurs sont parfois doublés d'un système filtrant permettant d'éliminer les virus ou les pièces jointes de messages.

◆ Cryptographie

Pour empêcher les attaques intermédiaires, une bonne solution consiste à crypter les communications. Bien qu'il ne soit pas impossible de décrypter, l'opération peut prendre entre quelques minutes et plusieurs années en fonction du code utilisé et de la puissance des machines de décryptage.

Il existe de nombreux algorithmes de codages qui constituent une science mathématique et informatique à part... Le cryptage permet souvent de décourager les pirates et de rendre inutile l'interception de données.

Il est également possible de crypter les données écrites sur les disques. Seuls ceux qui disposent d'une clé particulière peuvent alors comprendre les données. Y accéder par piratage est donc inutile sans les clés de décodages. Là encore le décryptage est possible, mais il est souvent plus simple d'essayer d'obtenir la clé depuis l'utilisateur accrédité.

Notons aussi que le cryptage des données nécessite une administration informatique beaucoup plus pointue et rigoureuse, et que par conséquent, les cryptages forts sont réservés à des systèmes aux équipes nombreuses.

◆ Surveillance et alertes

Évoquons un peu les sondes de détection d'intrusions. Elles servent à surveiller le réseau à la recherche de traces d'éventuelles tentatives de piratages. En gros, elles effectuent le travail d'un homme qui scruterait constamment les informations qui transitent sur le réseau pour trouver les anomalies et déclencher l'alerte.



Comme tout système automatisé, elles sont à la fois plus efficaces et moins fines qu'un humain : trop paranoïaques, elle crient au loup tellement souvent qu'on n'y fait plus attention, pas assez, elles laissent passer des attaques discrètes ou indirectes. Leur calibrage est donc une affaire de spécialiste.

Toute action informatique laisse une trace quelque part. La plupart du temps, cette trace persiste une semaine ou un mois, puis est effacée. Le pirate a donc intérêt à faire en sorte que ses traces soient les moins visibles possibles.

Des outils existent toutefois qui fouillent les traces et recherchent des corrélations étranges, indiquant le passage d'un pirate.

◆ Défenses postérieures

Enfin, une fois l'attaque finie, tout n'est pas terminé pour le pirate : la fierté des administrateurs systèmes étant blessée, ils feront tout pour retrouver le coupable a posteriori, en particulier si des dégâts économiques importants entraînent un dépôt de plainte.

Les opérateurs peuvent être amenés à communiquer des informations dans ce cadre, et des services spécialisés existent pour mener les enquêtes sur internet. Ainsi, en France, la DST dépêche généralement un agent spécialiste dans les 24 heures (en cas de demande de la victime) pour tenter de pister le pirate.

Evidemment, la plupart des infractions restent impunies, mais c'est généralement parce que la source de l'attaque est située à l'autre bout du monde, dans des zones de non droit. Néanmoins, certaines arrestations importantes ont eu lieu, même si elles restent le plus souvent discrètes.

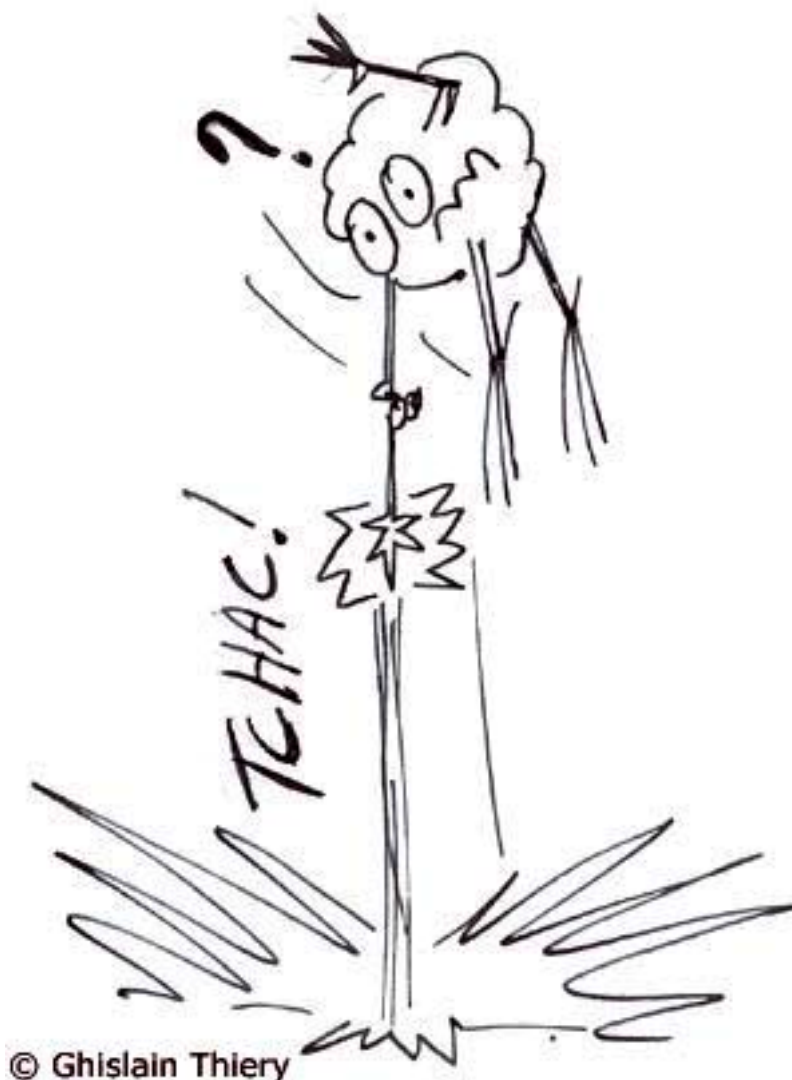
Il faut aussi avouer qu'il y a rarement dépôt de plainte contre un pirate, car cela serait avouer des défauts de sécurité et donc inquiéter les potentiels clients...

CONCLUSIONS

On le voit, la tâche du pirate est loin d'être aisée. Les intrusions effectuées en une minute montre en main dans les films restent de la science-fiction. Attention toutefois à ne pas perdre le côté amusant du piratage dans le jeu de rôle (et uniquement dans le jeu de rôle) : parfois, un simple jet de dé doit permettre d'avancer une enquête.

Un meneur soucieux de réalisme, toutefois, peut faire comprendre que le piratage reste une affaire de grands spécialistes, et qu'il demande souvent beaucoup de temps pour aboutir. Le pirate du dimanche ne risque ni de faire des dégâts, ni même d'inquiéter les administrateurs d'un réseau sécurisé.

Reste que le piratage est et reste une activité illégale, quelque soit le but de la manœuvre, et que les conséquences pour un personnage peuvent être graves. En espérant que ces quelques éléments (très simplifiés) fourniront des pistes pour mieux comprendre ce qu'implique le piratage...



© Ghislain Thiery

Qui sont les Gratteurs de Lune ?

Une interview menée par Jean-Luc

Dans le prolongement du scénario *Rêve de Dragon*, « l'Omelette » publié dans ce même numéro, le moment est venu de s'intéresser à ses créateurs. Les Gratteurs de Lune proposent en version papier de très utiles Grimoires pour les passionnés de l'univers créé par Denis Gerfaud. Pourquoi, comment et par quel miracle cette aventure a-t-elle été menée à bien ? Vous l'apprendrez en poursuivant le fil de votre lecture.

Quel est le point de départ de votre aventure ?

L'équipage des **Gratteurs de Lune**, c'est celle de la rencontre imprévue entre un libraire, un banquier et un « autres professions ». C'était à la pâques 1999. Le libraire savait maquetter et illustrer, le banquier avait des ressources, des idées et la flemme d'écrire, l'autre aimait écrire et piquer les idées des autres. Tous aimaient *Rêve de Dragon* à perte de sonde. Dans la passion du moment, ils décidèrent d'utiliser leur mine de scénars vieilliss au fou pour les publier. Mensuellement, dit celui qui aimait écrire. On verra, dit le libraire. Le banquier ne disait rien, il faisait un chèque pour acheter la galère... Quant à celui qui aimait écrire, il était tellement plein d'enthousiasme que le malheureux fut nommé sur-le-champ capitaine. C'est ainsi que nous larguâmes les amarres.



Comment votre collaboration s'est-elle traduite ?

Les **Grimoires** des Gratteurs de Lune sont devenus une publication à caractère chronique. Il y a eu neuf numéros à ce jour ([voir notre site](#)), toujours sur le même modèle : un ou plusieurs scénarios à caractère littéraire, souvent des bases de campagnes, suivis d'aides de jeux plus axées sur les trésors d'idées que sur les règles (même s'il y a eu des exceptions, dont nos célèbres règles de sexe, dans le tome 8).

Après cinq années à ramer, les Grimoires ont accueilli divers renforts, un médecin et un prof, tous deux donneurs d'idées et de leçons. À partir du tome 7, l'équipage a accueilli nombre d'illustrateurs attirés par notre renommée et venus de tous les horizons, même de Québécoise, pour embellir nos pages de divers tons et traits. En ce qui concerne les rédacteurs, il n'y en a pratiquement eu qu'un seul, le capitaine, grand amateur d'adverbes et bouffeur d'adjectifs, pour le pire et le meilleur... À l'exception du tome 8, « *Ô Groins !* », où la bande du fanzine **Le Groin et la Pucelle** a été en toute logique invitée à s'en payer une tranche avec nous.

L'équipage des Gratteurs n'a jamais eu d'autre désir que de proposer du matériel pour **Rêve de Dragon**, étant donnée la rareté puis l'absence de publications. L'éditeur de l'époque, Multisim, a du reste approuvé et soutenu notre projet. Le défaut majeur est venu du manque de rédacteurs : même si le capitaine-forçat plumitif puisait à plusieurs cerveaux, il n'y avait qu'un ton, ce qui rappelait à force une des caractéristiques du jeu, celle de l'unicité de son auteur – faillible et usable comme tout un chacun...



Quel est votre point de vue sur l'univers *Rêve de Dragon* ?

Notre vision de *Rêve de Dragon* est plus proche de ce qu'était l'univers dans la première édition que dans la seconde. Plutôt que des rêves jetables dans une mer de gris rêve, nous soutenons une semi-cohérence géographique voire historique, un onirisme à éclipses plutôt qu'une fragilité permanente de la conscience des voyageurs, une continuité dans le background qui permet de jouer en campagne et de voir évoluer des personnages – ce qui n'est pas une profession de foi mais correspond tout simplement à notre style de jeu...

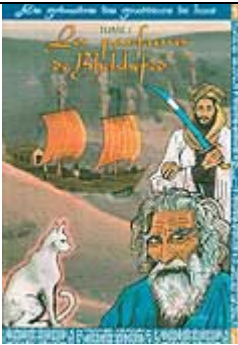

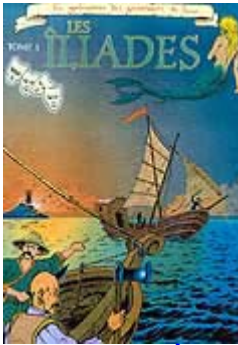





Ainsi, le tome 9, « *Le Voyageur qui voulut être Roi* », 140 pages, comprend une campagne fort ambitieuse, la description de deux cités et divers articles, tous en lien avec... le tome 1 des Grimoires, où ce même bout de rêve « à la mille et une nuits » était visité. L'autre aspect de notre façon de jouer est qu'aucun principe onirologique ni moral n'est jamais acquis. Rien ne permet jamais aux voyageurs d'être bien certains qu'ils vivent dans un rêve : l'archétype n'est pas une règle mais une croyance, le haut-rêve garde son mystère et bien entendu, Thanatos n'est pas nécessairement l'horrible voie sado-masochiste que l'on croit, ni ce méchant prétendument indispensable de l'affaire.

Notons en passant que les règles du jeu, qui hypnotisent tant de pratiquants pour elles-mêmes et pour la résonance qu'elles trouvent avec l'univers, n'ont jamais fasciné grand monde aux Grimoires. Quand nous jouons, actuellement, nous avons tendance à utiliser un système conçu au fil des années, qui colle au fond des casseroles et fleure bon la maison.

Des projets pour l'avenir ?

Les Grimoires publieront un tome 10, « *Les Livres bleus* », dans le courant de l'année. De même que le tome 8 était obsédé des groins, celui-ci sera une traversée de l'âme des cyans. Pour la première fois, ce sera une collaboration entre trois rédacteurs... Hélas, ce tome devrait être le dernier. Les frais de galère bien pesants, les crânes qui se dégarnissent et les tables de jeu traversées par le seul vent du désert ont fini par avoir raison de l'équipage. Quant à son capitaine, ce n'est plus qu'une ruine qui parle aux lattes du plancher et cherche à leur faire jeter des dés à huit faces, moins un.

Ah, un dernier aspect, absolument crucial : il faut préciser une fois de plus qu'il n'y a jamais eu aucun lien entre les **Grimoires des Gratteurs de Lune** et l'**Université Inter-Onirique de Thanatologie de Scholomance**.

 <p>Tome 1 — Les Parfums de Bhelshefed</p>	 <p>Tome 2 — Petit Théâtre</p>	 <p>Tome 3 — Les Iliades</p>	 <p>Tome 4 — La Geste des Sancouleurs</p>
 <p>Tome 5 — Soixante MARCHES vers l'Oubli</p>	 <p>Tome 6 — Cauchemars</p>	 <p>Tome 7 — Etincelle</p>	 <p>Tome 8 — Ô Groin</p>

La Compagnie des Glaces

Une critique écrite par Vincent



Le froid glacial, des tempêtes de blizzard incessantes accompagnées de leurs congères démesurées vagabondantes à travers les étendues gelées croisent des voies ferrées, non pas deux, ni quatre rails mais des dizaines alignés les uns à côté des autres. Y roulent des trains sans cesse en mouvement, des forteresses puissamment armées qui filent à toute allure en utilisant une dizaine de rails, voire pour les mastodontes des centaines. Ces rails relient les **X-stations** aux **Y-**

stations en passant par des **cross-stations** – dénominations dues aux réseaux desservis par ces lignes ferrées qui en plus de relier les hommes leur apportent énergie et communications.

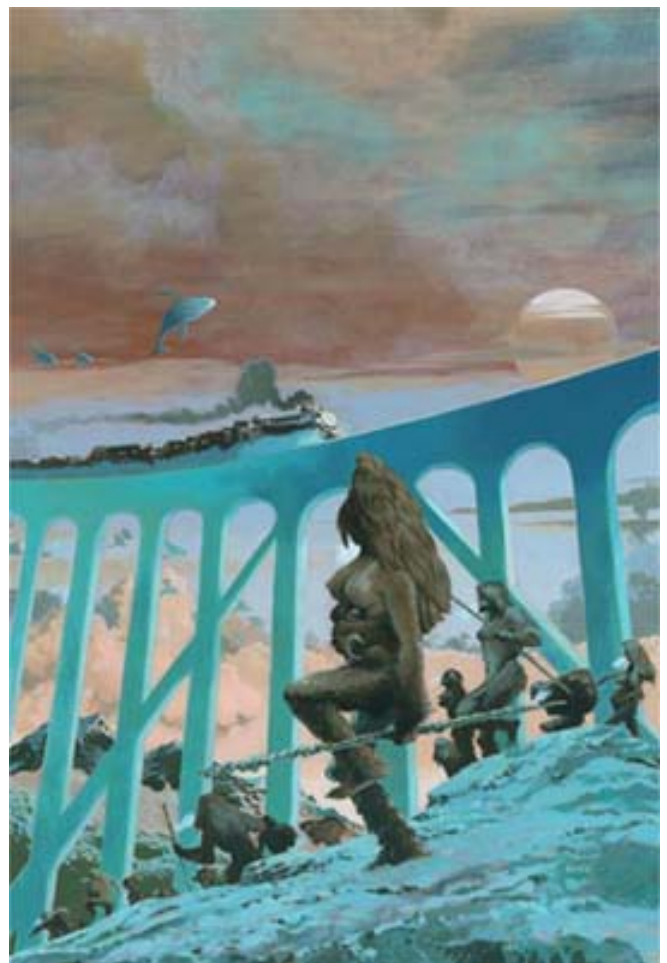
Sous ces dômes vivent, survivent, les hommes avec 14 degrés et 1 400 calories par jour, à trimer comme des fous pour mériter leur pitance. Pitance réduite à 10 degrés et 1 000 calories quand les temps sont durs, quand la compagnie ferroviaire en lutte avec sa voisine pour la possession de quelques milliers de kilomètres de glaces, quand les gens, trop longtemps soumis, veulent un peu plus de liberté.

Des ducs, des comtesses, des actionnaires majoritaires règnent sans partage sur ces étendues froides et inhospitalières, ces populations, ces réseaux. Ils sont épaulés par les grandes castes indispensables au règne du rail : les prétentieux aiguilleurs, les laborieux de la Manutention et les gars de la Traction.

Des êtres se sont adaptés aux conditions de froid installées depuis si longtemps sur la terre ; ce sont les roux, humains ou non, personne ne le sait. Ils sont couverts de la tête au pied de longs poils roux, ils vivent nus, chassent pour se nourrir et ne connaissent pas la notion de logement. Certains vivent sur les dômes des stations où ils nettoient la neige qui s'y accumule permettant ainsi aux hommes de bénéficier d'un peu plus de clarté déjà bien faible en temps ordinaire.

Lien Rag, un glaciologue, est amené à sortir de ce lieu clos qu'est l'univers du rail pour son travail. Il va petit à petit prendre conscience de la place qu'il peut prendre dans cet univers, il va se poser des questions, étudier des domaines de recherches jusqu'ici tabous... Il va être à l'origine d'une révolution dans ce monde où chacun avait sa place attitrée.

Au fil des 16 tomes de sept à huit cent pages – les livres originaux ont été regroupés par quatre – vous allez pouvoir suivre la remise en question de Lien Rag, son influence sur les dirigeants, sur le climat aussi et bien sûr sur les roux.





S'ajoutent à cela onze recueils indépendants qui nous révèlent les secrets les mieux gardés de cet univers, ceux des aiguilleurs. Vous pouvez commencer à les lire après le tome 5 ou 6.

Enfin on pourra se régaler avec la suite d'un réchauffement annoncé au travers des dix-sept romans que **GJ Arnaud** vient de nous écrire, la suite de la compagnie des glaces (nouvelle époque) et surtout attendre impatiemment le suivant.

À l'origine roman de gare, la compagnie des glaces est un formidable univers où l'aventure, la découverte, l'intrigue, le dévouement, la trahison et l'action sont au rendez-vous. Amateurs de post-apocalyptique, vous allez vous régaler. Amateurs de saga aux incessants rebondissements, ces romans vous tendent les bras. Amateurs d'univers parfaitement construits, décrits et utilisés en profondeur, bondissez dessus.

À savourer dans un train, vissé sur une chaise ou bien encore au fond de votre lit, cette saga ne peut que vous tenir en haleine au long de ces quelques 5 000 pages qui se lisent toutes en douceur, n'ayez pas peur, laissez-vous guider, un régal !

Et pour vous rôlistes, un fabuleux univers, alliant mystère des origines post-apocalyptiques à une formidable récession culturelle et technique.



'YA PAS À DIRE
M'SIEUR GANDALF,
JE VOUS VOYAIS PLUS
GRAND!



© Ghislain Thiery

Hocus Porcus

Une aide de jeu pour Rêve de Dragon écrite et illustrée par Benjamin Schwarz

*"Prison de chair, gangue de boue
Écrin de soies pour le plus brillant
des bijoux
Nez, groin, qu'importe
Je sens et je ressens"*
Les lais d'Adélie la laide

Le simple fait que bien que groin il n'ait jamais été tenté par les loisirs belliqueux des jeunes de son âge suffirait déjà à classer Hocus parmi les êtres étranges ou, n'ergotons pas sur les termes, simplement anormaux. À sa décharge et avec un peu de mauvaise foi on pourrait lui trouver une enfance malheureuse.

Fils unique et de père inconnu, sa maman s'occupa seule de lui, loin de tous dans une masure au plus profond de la forêt. C'est là dans le secret du chaste feuillage qu'il subit l'influence néfaste par trop féminisante de cette mauvaise mère, vraisemblablement punie et mise au ban de sa harde pour sa mauvaise conduite dont Hocus était très certainement le fruit.

Un voyageur venant à passer à proximité de la masure n'aurait certainement pas manqué d'être interloqué par le spectacle de cette mère aimante, emplie d'une dignité simple malgré son tragique dénuement et son exil forcé. Et si la grâce de ses gestes desservie par une enveloppe peu flatteuse n'aurait su trahir ses ascendances, le simple fait de l'entendre chanter ou déclamer de la poésie aurait ému le plus rustre des malfrats.

Aidant aux corvées ménagères, passionné de poésies, de chansons, de mythes et de légendes le jeune Hocus était le seul bonheur de sa maman. Comme il arrive parfois à ces enfants éduqués dans un univers féminin et peut-être étouffés par une mère trop aimante, le jeune Hocus développa des attitudes maniérées voire franchement efféminées.

Le jeune groin montra très tôt des aptitudes peu communes pour ceux de sa race.





Comme il n'avait jamais été confronté à un de ses pairs à part sa mère, il en déduisit que tous les groins de son sexe devaient comme lui pouvoir faire pousser les plantes ou transformer le bois en eau. Des spécificités qui ne laissèrent pas d'étonner sa maman déjà bien prompte à s'émerveiller devant les moindres faits et gestes de son rejeton.

Quand sur le coup de ses seize ans sa mère décéda emportée par une maladie qu'il ne sut endiguer, le jeune Hocus prit la route afin de retrouver les siens. Fort heureusement pour lui, ce ne sont ni des groins, ni des villageois ayant fait la douloureuse expérience de ses pétulants congénères qu'Hocus rencontra, mais des baladins aux idées larges et au talent indubitable. Voyant dans ce jeune groin l'occasion de quelques piécettes supplémentaires, ils l'accueillirent parmi eux dans l'intention de l'exploiter comme curiosité ou dans une attraction triviale de dresseur de groin.

Mais Hocus s'imposa rapidement par sa capacité à captiver l'auditoire avec des contes connus de lui seul et ses compétences vocales. Au cours de ces quatre années qui s'écoulèrent comme un rêve le jeune groin apprit le métier de baladin. Il devint expert dans le maniement du luth de la flûte et du tambourin. Il se fit encore spécialiste du jonglage, inventant de nouvelles figures à trois balles. Malheureusement, son amour impossible pour un jeune éphèbe de la troupe devait convaincre le groin de quitter les baladins pour entreprendre un voyage en solitaire.

Tout au long de ces quatre années, les réactions premières de certains villageois à l'arrivée de la troupe auraient dû inquiéter Hocus. Mais distrait, naïf et utopiste, le jeune groin ne voulut pas comprendre à quels problèmes il s'exposait en se promenant seul. La sinistre vérité devait le rattraper rapidement et plus d'une fois il manqua de finir en jambon. Cependant, son costume de bouffon aux couleurs chatoyantes et ses indubitables qualités d'éloquence lui permettent de vivre décentement de son art et de se sortir de la plupart des situations scabreuses. Convaincu que seules l'ignorance et la méconnaissance sont à l'origine des craintes des humains envers la gente grouine, il a entrepris de parler en bien de ses pairs dans tous les villages où il a voix.

Hocus possède un luth, une flûte et un tambourin. Son sac contient aussi quelques balles de jonglage, quelques livres de contes ainsi qu'un nécessaire à écrire dont il se sert pour coucher les histoires qu'il invente et le journal de voyage qu'il remplit occasionnellement.

En dehors de son costume de voyageur qu'il ne porte guère à proximité des villages, il possède deux costumes de scène dont un costume de bouffon jaune et noir pourvu d'un chapeau à grelots. L'expérience lui a enseigné que c'est ce vêtement qui lui confère la meilleure chance de se tirer honorablement d'une rencontre surprise.

En vrai baladin, Hocus possède rarement plus de quelques pièces en poche. Son réel salaire est le contentement de ses spectateurs.

De sa mère, il conserve un pendentif en bois dans lequel sont fichés des clous et des épingles de très belle facture. Bien qu'il ne le sache pas, ce colifichet et particulièrement les clous le désignent comme fils cadet d'un puissant chef de harde.

C'est sur les routes de campagne que les joueurs auront l'occasion de croiser le chemin de ce voyageur particulier. À moins que celui-ci n'ait par malheur franchi une déchirure qui l'aura éloigné de ses chemins favoris et poussé ou vers les villes, ou vers des contrées peu fréquentées.

Peut-être les joueurs seront-ils attirés par un chant nostalgique le soir au coin d'un feu lointain ou par une attraction sur la place d'un village. Peut-être auront-ils à cœur de jouer les intercesseurs dans une affaire opposant le malheureux artiste à une horde de

paysans en colère, ou encore de le protéger de ses pairs. Peut-être encore seront-ils témoins ou acteurs de son retour dans la harde et de son refus de la couronne.



© Ghislain Thiery

Taille 17 Apparence 10
Constitution 8
Force 10 Agilité 15 Dextérité 15
Vue 11
Oùie 9 Odoat-goût 12 Volonté 9
Intellect 13
Empathie 15 Rêve 14 Chance 10

Mêlée 12 Tir 13 Lancer 11 Dérobée 9
Vie 13
Endurance 25 S.Const 2 Sust 4
+dom+1

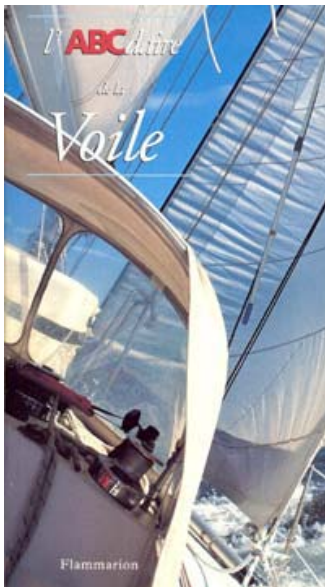
Chant +6 Bricolage +1 Cuisine +1
Discrétion +2 Vigilance +2
Comédie +3 Musique flûte +4
Musique luth +4 Musique tambourin +2
Survie cité -3 Survie extérieur +3
Survie marais +1 Survie forêt +1
Écriture +4 Légende +7

Oniros +5
Brouillard (forêt) (R-3 r1+)
Croissance végétale (forêt) (R-6 r5)
Bois en eau (sanctuaire) (R-6 r4)
Eau en bois (forêt) (R-4 r3)
Hypnos: 0
Narcos: +5
Enchantement (cité) (R-4 r1+)

L'ABECEDAIRE DE LA VOILE

Type : documentaire

Edition : Flammarion



À travers ses abécédaires, Flammarion a fait là une collection vraiment intelligente et vraiment bien foutue. Ils y ont des sujets aussi divers que variés (la bière, le chocolat, le thé, etc.).

Celui-ci vaut le détour pour les joueurs qui s'intéressent un tant soit peu au monde de la voile présent comme passé. C'est très agréable à lire et surtout très clair. Il peut être un très bon complément à plein de jeux de rôles qui ont à voir de près ou de loin avec la mer. Et puis même, lisez-le : enrichir sa propre culture générale est aussi un plaisir fondamental.

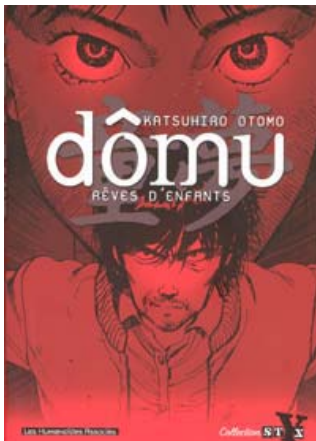
(par Armand Buckel)

DOMU REVE D'ENFANTS

Auteur : Katsuhiro Otomo

Type : manga

Edition : Les Humanoïdes Associés



C'est une géniale BD de Katsuhiro Otomo faite peu avant son célèbre AKIRA. L'histoire de prime abord paraît simple. C'est une enquête sur une série de morts dans un ensemble d'habitations type HLM puissance dix. Mais l'histoire se corse par la présence d'êtres aux capacités psy assez impressionnantes. L'histoire mêle habilement le fantastique et l'enquête policière.

Le scénario est franchement bien mené, les personnages sont très humains. Les cadrages de ses cases sont cinématographiques. Cette BD vaut réellement le détour et est une bonne introduction à l'œuvre d'Otomo. À lire absolument pour ceux qui aiment les ambiances glauques et inhabituelles.

(par Armand Buckel)

GLORIANA

Auteur : Michaël Moorcock

Type : fantasy

Edition : Folio SF



On connaît surtout de Moorcock ses longues (trop longues ?) et sombres (trop... ?) sagas de médiéval-fantastique, comme le cycle d'Elric ou la légende d'Hawkmoon. Gloriana ou la reine inassouvie est un roman en un tome dont le thème, l'Amour, n'est pas de ceux habituellement pris pour sujets dans cette littérature.

Tout se passe à la cour de Gloriana à Londres capitale d'Albion, sur un des quelconques plans du continuum espace-temps. Gloriana est la femme fantasmée, inassouvie donc à assouvir, autour de laquelle tournent tous les autres protagonistes. Dans ce monde renaissance-fantastique proche du nôtre par sa géopolitique troublée et son exclusion des plus pauvres, elle représente par sa passion l'espoir d'une paix durable. Mais comment cette reine de vertu peut-elle lutter contre les ambitions qui menacent de détruire l'empire colonial d'Albion ?

Le régent Montfalcon est le véritable gestionnaire de la situation, avec l'aide de Quire, son homme de main, il n'hésite pas à tuer ou séquestrer ceux qui s'approchent de trop près du pouvoir. Cependant Quire autoproclamé artiste du crime et authentique génie politique se révèle être un danger plus grand que ceux qu'il aidait à combattre. Sans entrer dans les détails de l'intrigue l'évident dénouement se produit et Quire cherchant à renverser le pouvoir se rapproche de Gloriana, en devient l'amant et oublie son objectif premier. Ensemble ils déjouent les complots contre l'empire, amenant cette leçon de morale politique : seule l'alliance de la passion et de la raison permet de mener une politique efficace et juste à l'échelle d'un monde.

La vie à la cour, la compétition des souverains de Pologne et d'Arabie pour la main de la reine, les exclus vivant dans les interstices du palais, la destinée de la mère de Gloriana,... pourront inspirer des MJs férus d'intrigue politique. Les deux personnages principaux surtout, individuellement ou en couple feront des PNJs tout en subtilités. Quire, prince du vice, n'a d'autre morale que sa raison, sa fierté et sa loyauté prises en cet ordre, il est aussi pourtant un mystique dont l'unique ambition est « *d'amplifier et définir ses sens* » et un pacifiste pour qui « *le faible aime à se battre* ». Gloriana élevée par Montfalcon pour incarner la paix et rompre avec la politique répressive de son père s'acquitte à merveille de sa tâche, pourtant sa soif inextinguible d'absolu est une faiblesse que seul Quire arrivera à lui faire accepter.

(par François Delpuech)

Herbier, Tome 15

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.

➤ Coquelicot (*Papaver rhoeas*)



Biotope : Plante commune, bien connue de tous. Tige poilue aux feuilles pennées. Fleurs rouge écarlate.

Récolte : Mai - septembre

Propriétés : C'est un bon calmant.

Préparation : Il faut extraire la sève de la plante et la filtrer soigneusement (un laboratoire alchimique est indispensable). Le jus de couleur blanc obtenu peut être utilisé.

Utilisation : Faire ingérer 5 ml de cette préparation, extrêmement désagréable à boire, pour obtenir les effets d'un sédatif moyen. Ou faire sécher le suc à l'air, le réduire en très fine poudre et l'injecter au patient.

Coût : Faible

Action en jeu de rôle : Effet sédatif, la *victime* ne se rend plus compte des blessures qu'elle subit, elle gagne une résistance aux dégâts. Cette caractéristique est très utile en chirurgie pour limiter la douleur de l'intervention. Effet narcotique, toutes les actions de la cible se font avec une pénalité, aucune action de concentration (plus de 2 minutes) ne peut être réalisée par la cible.

La réduction en poudre permet l'application sur des armes perforantes...

➤ Dent de lion (*Taraxacum*)



Biotope : Très commune. Plante vivace, fréquente surtout dans les prairies. Les feuilles sont profondément dentées. Une espèce secondaire est aussi communément nommée pissenlit

Récolte : Avril - Juin

Propriétés : La plante entière est médicinale, les feuilles donnent une salade tonique.

Préparation : Avec la plante on prépare une teinture (immersion prolongée dans un alcool durant 4 jours et filtrage soigneux) dont l'action permet de limiter les effets des troubles hépatiques, cirrhose, ictère...

Utilisation : La teinture doit être absorbée à jeun au réveil, ensuite il est important de faire un peu d'exercice physique durant 10 minutes. Les effets permettent de soulager des douleurs de type crise de foie.

Coût : moyen / assez coûteux

Action en jeu de rôle : Le traitement à la teinture de dent de lion permet de réduire de 50 % les effets des drogues et toxines contenues dans l'organisme durant la journée à venir. Mais il faut impérativement avoir suivi le traitement durant 7 jours pour qu'il soit efficace. Nombre de chevaliers prennent cette préparation avant les soirées des tournois pour tenir l'alcool et surtout leur lance au matin... Les toxines chimiques, comme l'héroïne ne sont pas affectées par cet antidote, alors que le pavot fumé a des effets réduits.



Les Recettes de l'Apothicaire (XI)

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 plus grands 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 mais dans ce cas la magie y est peut être présente...

Aujourd'hui je vous livre :

Le cataplasme du page

Cette recette très simple me vient d'un jeune homme devenu expert dans l'utilisation de ce genre de soins alors qu'il servait un ancien chevalier du royaume. Son maître ayant perdu la vie contre un géant, il trouva une autre occupation avec les connaissances que son mentor lui avait laissées bien malgré lui. Les coups de bâton ou d'autres objets n'ont plus aucun secret pour lui.

Les ingrédients

- 10 doses de Sanicula
(Sanicle d'Europe)
- 5 doses de Calendula
(Soucis des jardins)
- 10 feuilles de chêne ou
- 5 feuilles de chou ou
- 15 feuilles de primevère
- 30 feuilles de millepertuis sèches
(Hypericum / Herbe de la Saint-Jean)

- Un saladier pour le mélange
- Un mortier avec pilon
- Une casserole
- Un feu de bois
- Des compresses de lin
- Des bandes de coton pour faire le tour de la zone blessée

La recette

Prendre 2 doses de Sanicula, les mélanger à 1 dose de Calendula. Piler 20 % des feuilles (de chêne, de chou ou de primevère), jusqu'à l'obtention d'une pâte, ajouter le mélange préparé d'avant et les feuilles de millepertuis.

Dans la casserole verser 1 litre et demi d'eau de source, et verser soigneusement le mélange, remuer doucement et porter à ébullition. Laisser reposer 10 minutes et placer les compresses de lin. Mélanger délicatement et laisser reposer jusqu'au moment où les compresses ne sont plus bouillantes.

Votre préparation est prête.

Il vous reste à appliquer les compresses sur les zones blessées. La sensation de chaleur disparaît assez rapidement et il faut renouveler l'application des compresses 5 fois par jour au minimum. Si la température ambiante est élevée, il vous faudra renouveler la préparation une fois de plus. L'important est de bien réaliser le mélange. Vous remarquerez très rapidement la guérison de votre patient, mais n'oubliez pas que si cette préparation soulage les effets des hématomes, elle ne permet absolument pas de stopper une hémorragie interne, pour faire cela il vous faut soit de la chirurgie soit d'autres plantes à prendre en tisane ou en décoction.

Dans tous les cas le traitement par cataplasme du page permet de réduire de 50 % la durée de récupération de ce type de blessure, de plus en 2 ou 3 jours (selon la gravité de la blessure) tous les signes extérieurs disparaissent, ce qui peut être très utile. Mon ami qui m'a fourni cette recette m'expliquait que son ancien maître l'utilisait dans une version moins efficace pour que nulle noble dame ne puisse se douter qu'il frappait sauvagement son serviteur !