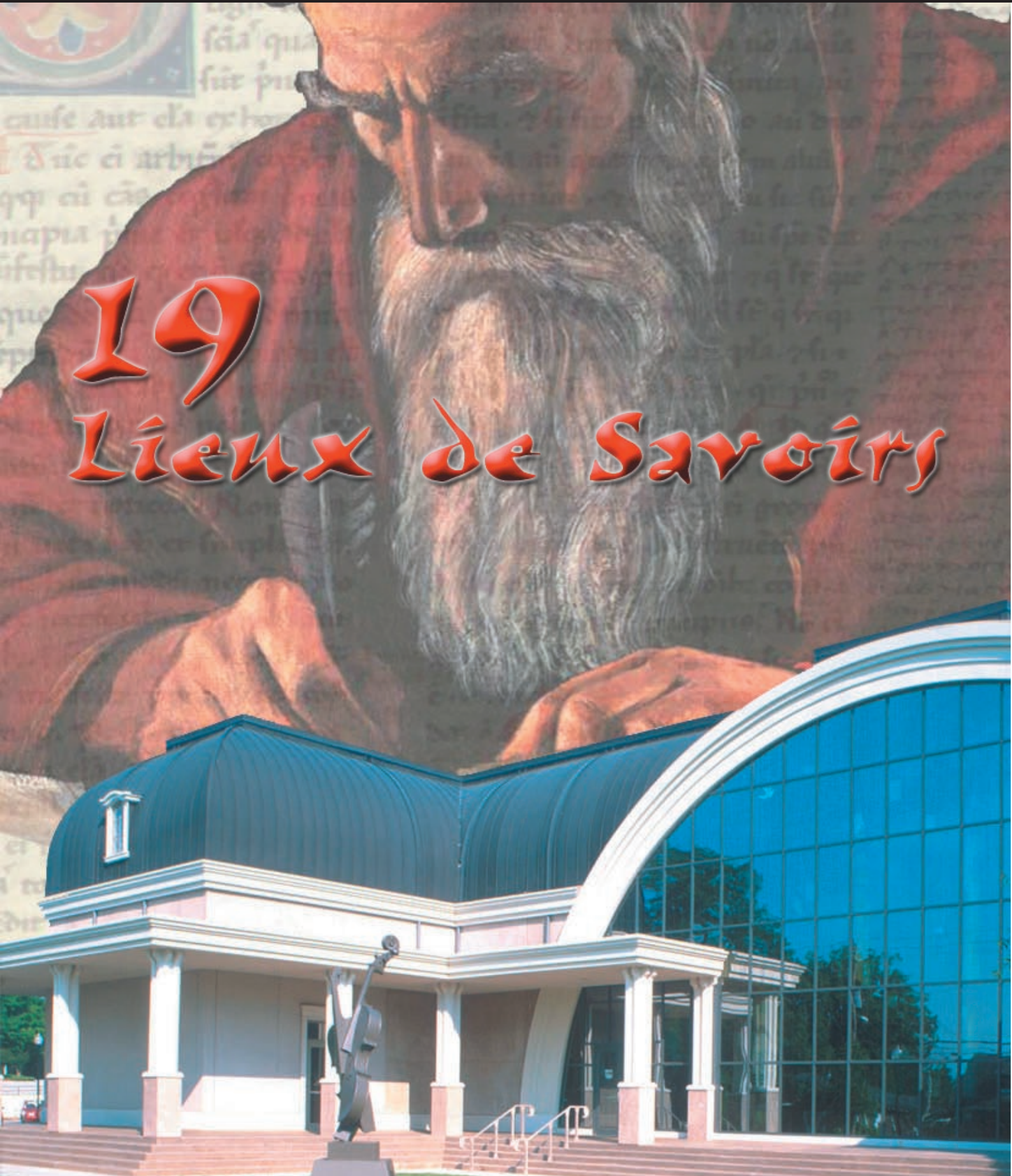


Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 19 - octobre/novembre/décembre 2005

19 Lieux de Savoirs



Sommaire

- 3 **ET LA LUMIÈRE FUT...**
un scénario générique par Mario Heimburger
C'est bien beau de créer des mondes, encore faut-il contrôler ce que l'on crée. Dans une université d'un genre particulier, les joueurs, qui sont cette fois aussi les personnages, constateront que toute expérience peut toujours dérailler..
- 11 **ROMEYRO DOIT MOURIR**
un scénario pour DD par Benjamin Schwarz
Privé de son membre le plus important (non, ni les bras, ni les jambes...), Romeyro attend en stase que les personnages puissent recoller les morceaux. Une enquête trouble dans l'univers interlope de Shelzar.
- 25 **LE CRÉPUSCULE DES SAVANTS**
un scénario Vermine par Pascal Rivière
Une équipe de recherche, logée dans une base militaire juchée sur un nid d'aigle dans les Alpes... Quand des savants tentent d'être les derniers garants d'un humanisme menacé.
- 35 **LES LUTRAINS**
une aide de jeu pour Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
Découvrez les «étranges écureuils arborant caleçon» et leurs habitudes plus que bizarres.
- 37 **LA BIBLIOTHÈQUE UNIVERSELLE**
une aide de jeu pour Donjons & Dragons par Benjamin Schwarz
Vous cherchez un renseignement ? Ici, vous pouvez tout trouver. A condition de savoir chercher correctement et de ne pas vous perdre.
- 41 **RECETTE DE L'APOTHIKAIRE N°14**
par Benjamin Schwarz
Apprenez à goûter à la fumée des démons !
- 43 **INSPIRATIONS**
par Armand Buckel
Steamboy, Les enchantements d'Ambremer et la méthode à Mimile

Ecoles, bibliothèques, universités, sont des lieux du savoir que nous avons tous plus ou moins fréquentés avec ou sans joie. Certains d'entre nous y demeurent même toute leur vie pour y faire carrière...

Dans l'univers de l'imaginaire et du JDR, on peut s'amuser à expier tous les efforts fournis pour acquérir un savoir en incarnant des super génies ou même des cancre, à imaginer des lieux du savoir qu'on aurait aimé fréquenter ou qui auraient suscité en nous des craintes effroyables...

Bon ou mauvais élève, ici dans ce numéro nulle importance, juste une invitation à partager avec vous des lieux du savoir insolites. Et ne faites pas comme les bourmou... L'école buissonnière !

Bonne lecture...

Ont participé à ce numéro

Rédactrice en chef : Elisabeth Thiery
Auteurs : Pascal Rivière, Benjamin Schwarz, Pierre Nuss, Mario Heimburger, Armand Buckel
Illustrateurs : Justyna Jedrzejewska, Frédéric Plewniak, Elisabeth Thiery, Benjamin Schwarz
Bourmou créés par Ghislain Thiery
Correcteurs : Yannick Le Bret, Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery, Pierre Nuss

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.

Prochains Numéros

«5 ans, déjà !»
Sortie fin décembre 2005

Le numéro 20 marquera l'anniversaire d'Eastenwest. Ce sera donc un joyeux numéro fourre-tout où nous publierons divers textes inédits ou difficilement disponibles écrits par des membres de la rédaction.

«Don des Dragons
2005»

Sortie courant janvier 2006

Le recueil des scénarios joués pendant la convention à Strasbourg, le 3 et 4 décembre prochain.

Renseignements : www.don-des-dragons.fr.st

Et après...

Des changements...

Plus d'informations dans le prochain numéro

Et la lumière fut...

Ce scénario légèrement humoristique est plutôt ambitieux : sans se rattacher à aucun univers connu, c'est un one-shot destiné à perturber les joueurs, et au passage à créer une nouvelle mythologie de la création. Le scénario utilise volontairement les (mauvais) réflexes des joueurs pour parvenir à son terme, et mélangera allègrement la réalité de la table de jeu avec l'imaginaire du scénario. Schizophrènes s'abstenir...

Un peu de travail d'imagination de la part du meneur est demandée, et une grande faculté d'improvisation. De plus, il vaut mieux bien connaître ses joueurs, leurs tics, leurs manies, histoire de profiter encore plus du parallèle entre le scénario et la vraie vie...



Synopsis

Les personnages sont des faiseurs de mondes : ils ont pour lourde tâche de créer des univers cohérents, et pour cela, sont formés dans une école spécialisée au sein d'une société parfaite. Ils manipulent des maquettes matricielles qu'ils portent en eux comme une mère porte un enfant, et qu'ils peuvent projeter devant eux quand ils « travaillent » dessus.

Mais dans cette école, les choses vont se mettre à dérapier : des glissements de réalité vont se produire, et les personnages commenceront à croire qu'ils sont complètement fous ou que le meneur est un incapable. L'assassinat de Jacques Chirac et une attaque de dinosaures complètement imprévue vont accentuer la confusion.

Dès lors, ils se rendront compte que quelque chose ou quelqu'un agit sur la réalité. Découvrant leurs propres pouvoirs à ce sujet, ils pourront alors remonter la piste jusqu'à un de leurs anciens camarades. Celui-ci, autrefois élève prometteur, a découvert la vérité sur son maître : il est le créateur du monde des personnages, qu'il façonne et corrige jour après jour, altérant les imperfections du monde et formant des apprentis dans l'espoir qu'un jour, l'un d'entre eux trouve les recettes du monde parfait qu'il espérait créer, un monde dans lequel aucune intervention correctrice ne serait nécessaire.

Cet élève s'est emparé de la maquette tandis que le maître était occupé à résoudre certains problèmes, et a gommé son supérieur. Puis, il a commencé à réécrire le monde selon ses envies, en faisant de nombreuses erreurs.

Dans la confrontation finale, il utilisera ses pouvoirs pour détruire les « anomalies » qui ont découvert ses modifications les uns après les autres, mais grâce à son incompetence, les personnages pourront le tuer. S'ils font cette erreur toutefois, ils provoqueront la destruction de leur univers en même temps, et une nouvelle histoire commencera dans un univers définitivement privé de maîtres...

Première partie : Etudes difficiles

Cette première partie installe le décor, certainement un peu bizarre pour les joueurs. Il est important que tous les personnages du scénario soient introduits dès ce moment, et que l'ambiance qui se dégage soit une ambiance d'insouciance, et finalement assez potache. Après tout, considérant que les personnages sont des apprentis, on peut faire un parallèle amusant avec la vie étudiante à notre époque. L'humour est très présent dans cette première partie avec des caricatures, mais aussi des situations qui rappelleront peut-être du vécu à vos joueurs... et c'est bien normal.

L'Université

Vos personnages sont des étudiants, donc. Ils étudient en groupes relativement restreints au sein de l'Institut Universitaire des Faiseurs de Monde (IUFM). Cet établissement est situé dans la banlieue d'une petite bourgade

LA QUESTION DES RÈGLES

Quelles règles du jeu utiliser ? Je suggère franchement d'oublier tout système de simulation pour ce scénario. L'histoire n'a pas besoin de jets de dés, et c'est un excellent exercice à l'art du conteur. Récompensez plutôt l'imagination des joueurs plutôt que leurs capacités techniques. N'hésitez pas à les faire échouer si cela amène du suspense dans le scénario, et à l'inverse, ne leur compliquez pas inutilement la tâche. Ce qui compte, c'est l'histoire.

Cela soulève aussi la question des personnages joués... Là encore, inutile de se fatiguer : vous connaissez vos joueurs, faites-les jouer leur propre rôle, débarrassé de tout background professionnel ou culturel. Leurs personnages portent leurs prénoms, et gardent leurs caractères. Ce sera perturbant, mais le glissement entre la réalité et le jeu n'en sera que plus intéressant...

Au final, mettez toutes les chances de votre côté pour que cette partie soit mémorable et incomparable avec toute autre tentative de jeu. C'est ambitieux, mais pourquoi pas ?

d'allure médiévale, où la vie est paisible et insouciant. L'apprentissage de vos personnages consiste à créer des maquettes de mondes extrêmement détaillés, incluant toutes les dimensions, ainsi qu'habitants et vie sociale. L'objectif est de créer un ensemble harmonieux, autonome. Bref, c'est un peu comme créer un mécanisme d'horlogerie en s'assurant qu'une fois mis en place, plus rien ne sera à changer.

Si cette activité recèle un pouvoir immense (après tout, on « joue » avec des mondes imaginaires, on les voit évoluer, bouger, etc.), elle n'a aucun intérêt dans la vie réelle. De fait, la plupart des habitants du Monde considèrent ces étudiants et l'Institut en général comme une compagnie de doux rêveurs, artistes, un peu bohèmes, et les étudiants tentent généralement de faire honneur à cette réputation.

Le Monde en lui-même est très limité : outre l'Institut, on y trouve Bourgade (c'est le nom de la ville qui jouxte l'université), et plus loin, Capitale, dont on raconte souvent les fastes et la décadence avec des soupirs de désespoir ou d'envie.

Le reste du Monde n'est que Villages et Nature, et tout cela ressemble fort à un paradis. D'ailleurs, c'est un paradis. Aucune guerre n'a jamais secoué aucun emplacement, et pour cause, il n'y a pas d'opposition possible : Bourgade et Villages ont besoin de Capitale, et tous ont besoin de Nature. L'argent n'existe pas : chacun dispose de ce dont il a besoin, et tout le monde se contente de ce qu'il a.

Les seules rivalités connues sont celles qui ont lieu durant les périodes sportives, ou durant les études. Chacun trouve assez facilement sa place dans la société du Monde, et tout le monde est heureux.

Le cursus de formation se divise en trois années d'études. Dans chaque promotion, on compte une dizaine d'étudiants. Vos personnages sont actuellement en deuxième année. Ils s'amusent parfois gentiment des premières années, et ont quelques rivalités saines avec les troisièmes années, mais en règle générale, l'entente est facile. Les relations sont parfois plus tendues avec les professeurs : exigeants et sévères, ils imposent de nombreux exercices et épreuves complexes, et leurs cours ne sont pas toujours compréhensibles. Leur niveau élevé, et les recherches que les professeurs ne cessent de faire ne facilitent pas toujours la transmission de savoir, mais qu'importe : les étudiants doivent un peu souffrir.

Que deviennent les étudiants une fois leur diplôme obtenu ? Les moins bons ou les plus passionnés finissent en général eux-mêmes professeurs. Les autres vont souvent à Capitale, pour servir en tant que conseillers, régulateurs ou montreurs de mondes. Les conseillers disposent de toute l'étendue du savoir nécessaire à l'aplanissement de problèmes, les régulateurs ont de fortes compétences en harmonie (et peuvent ainsi clarifier de légers différends et égaliser les vies de plusieurs citoyens). Le spectacle des montreurs de monde, qui projettent hors d'eux-mêmes des pans d'histoire du monde qu'ils ont créé est très apprécié à tous les niveaux de la société.

Mais les études, si elles comprennent de bonnes parties de rigolade et de soirées étudiantes sont aussi assez complexes : le nombre de disciplines enseignées est élevé, et si la théorie est facile à intégrer, la pratique révèle des difficultés assez grandes. Beaucoup d'étudiants sont découragés dès la première année. Comment comprendre par

exemple les principes « d'équilibre sociétaire », de « vecteur directeur biologique », « d'unité mathématique », de « composition par bloc » et le concept abstrait de « peau d'oignon » qui permet d'obtenir ce que le fondateur de l'université appelle un « monde qui tient en équilibre sur le bout du petit doigt philosophique ».

Les personnages

Voici les personnages qu'il va vous falloir mettre en scène dans cette première partie bucolique, en commençant par l'équipe professorale.

Abraham Fiddlemeyer est le doyen de l'université. Son nom ne sera qu'évoqué, ou alors il fera partie d'un jury de passage ou de présentation de mémoire. L'homme en lui-même est assez effacé. Il ne donne plus de cours depuis longtemps, et gère administrativement l'ensemble. Il n'intervient jamais dans rien, mais on considère sa présence comme une valeur ajoutée. Physiquement, il est petit et son crâne chauve laisse apparaître des veines. Il a des dents jaunes un peu trop grandes pour sa bouche, mais sourit heureusement rarement.

Meribell Sawsonian est le (oui, c'est un homme) professeur d'unité mathématique. Son rôle est d'inventer et d'aller à fond dans différents modèles mathématiques, en montrant qu'avec de bons fondements, on peut aller très loin. Bref, en tant que chercheur en « systèmes mathématiques », ses facultés d'abstractions sont telles qu'il se perd lui-même dans ses explications en trouvant ça logique et heureux ! Assez aimé des élèves, puisque pendant qu'il parle, on peut faire à peu près ce qu'on veut...

Bartholomew Beetlebeary : véritable tyran, Beetlebeary enseigne les principes d'équilibre social en faisant très attention à ne pas appliquer ses préceptes au sein des cours. Spécialiste de la discrimination entre les étudiants, il se choisit chaque année une tête de turc et le ridiculise régulièrement. Pas de bol, cette année, c'est tombé sur un des personnages...

Samson MacMallow : Eminence en matière de mathématiques concrètes, Samson est un individu énorme et bourru, mais à la douceur incroyable. Infiniment patient, il explique comment transformer des modèles mathématiques de son collègue en réalisations concrètes sur le plan de la physique et de la biologie. De fait, suite aux multiples questions des étudiants, il traduit le cours de Sawsonian et est donc en retard chronique sur le programme, obligeant les élèves avancés à « improviser » en création physique de leurs mondes...

Léonce Reuel : Enseignante en communication, Léonce est une vieille dame genre « grand-mère anglaise » qui explique à force de répétitions et de diction exagérée les fondements d'une communication entre êtres vivants. La partie la plus étrange est quand même le module basé sur la communication olfactive, dont tous les étudiants sortent avec un mal de tête terrible.

Alexander Winnypough : Maître de l'internat, Alexander est le garde-fou obligatoire des étudiants, pour les empêcher d'exagérer leurs fêtes ou leurs délires. Se promenant toujours avec Winnie, son ours domestique, il arpente l'université pour débusquer les élèves séchant les cours et assure le service d'ordre minimum.

Et maintenant, quelques élèves et autres personnages...

Norbert Apreville : camarade de promotion des personnages, Norbert est le prototype même de l'élève modèle et brillant. Son monde, un univers complet basé sur des éléments de « physique quantique » (un modèle déposé par lui-même) est un bijou de précision. Loin d'être parfait, il est équilibré et possède de nombreux niveaux d'abstractions. On dit qu'il a parsemé son monde de nombreux clins d'œil humoristiques (comme la présence dans un pays baptisé France d'un IUFM qui ferait tiquer les enseignants).

Ronald Reuel : Fils de Léonce, ce gros garçon de près de 130 kg fait office de fils à maman au sein de la promotion. Son monde est un univers complexe, où la généalogie et la filiation, ainsi que l'équilibre entre différentes races humanoïdes est très important. En moteur du monde, il a défini une essence du mal, et mis en avant le besoin chronique des habitants de s'unir et de subir des épreuves pour le vaincre et se dépasser. Son personnage de Gandalf est devenu emblématique d'une alternative à un dieu éthéré utilisé comme modèle jusqu'à présent. Cela dit, son monde est ambitieux, et il n'est pas évident qu'il parvienne à en achever les détails avant la troisième année...

Dorothy Beaulieu est la personne la plus convoitée de l'université, et pourtant, elle n'en fait pas réellement partie. C'est elle qui gère la cafétéria des étudiants, où tous viennent se reposer, réviser leurs cours et boire des boissons diverses. Depuis que Dorothy est là (cela fait un an, maintenant), la fréquentation est en hausse, et le niveau d'études en baisse. Il faut dire que mademoiselle Beaulieu est non seulement terriblement belle, mais en plus très gentille tout en gardant ses distances avec politesse et fermeté. Pour elle, les étudiants sont des extraterrestres, avec leurs désirs de perfection. Elle, par contre, n'affiche pas ce souci, puisqu'elle sort avec Antonin Murier, un des élèves les plus insignifiants de troisième année... Mais on pardonnerait tout aux beaux yeux de Dorothy et à ses souliers rouges si délicats, même ce terrible manque de goût.

Storyline suggérée

Alors, comment mettre en place cette première partie.

Tout d'abord, je suggère de plonger un joueur dans l'action tout de suite : prenez celui qui est fan d'un jeu médiéval fantastique que vous détestez (mais connaissez quand même un peu) ou d'un univers fantastique (évitons notre monde à nous). Imaginez que ce camarade vient de vous présenter ce monde, et que vous interprétez le jury composé de Beetlebeary, MacMallow et Fiddlemeyer (qui lui restera silencieux et en retrait).

Amusez-vous à démolir ce monde en soulignant son incohérence, ses déséquilibres, etc. « Prenons les dragons. Vous dites qu'ils étaient là au début, mais qu'il n'y en a plus. Pourtant, ils avaient l'air adaptés au monde, alors qu'est-ce qui les a détruits ? » Ou encore « bien, donc, le monde n'a pas évolué technologiquement depuis 500 ans, dans un environnement de guerre et de luttes de pouvoirs intestines ? Vous avez une explication ? » Bref, amusez-vous, car justement, Beetlebeary a pris le personnage pour sa bête noire de l'année...

Ce n'est qu'après cette épreuve que vous planterez le décor. Pour faciliter les choses, imaginons que chaque personnage porte le prénom de son joueur. Ils viennent de sortir de la présentation de la mi-année, destinée à débusquer les étudiants ayant choisi une mauvaise voie avant que n'arrive la fin de l'année et qu'il ne soit trop tard. Insistez sur le fait que la présence du doyen était assez exceptionnelle, et personne ne sait interpréter vers où la balance (entre le « méchant » Beetlebeary et le gentil MacMallow) va pencher.

Expliquez d'abord l'environnement, le rôle des personnages, la façon dont se déroulent les études, puis, si le cœur vous en dit, prenez encore un autre personnage, et laissez le développer les grandes lignes de son univers.

Durant l'après-midi, organisez l'un ou l'autre cours vous permettant de présenter les personnages enseignants, et profitez des pauses pour présenter la camaraderie entre étudiants et surtout, la cafétéria, où tout le monde va traîner avec plaisir, que ce soit pour jouer au tarot ou faire semblant de lire au bar.

Le soir venu, organisez donc une petite fête, ou une mauvaise blague des étudiants de troisième année, et faites intervenir le surveillant général.

Enfin, le lendemain matin se déroule une séance de travaux pratiques où vous allez pouvoir démystifier le fonctionnement de la création d'un monde.

Le cours se déroule dans une grande salle boisée qui évoquerait une bibliothèque universitaire vide de tout ouvrage. Les élèves ont chacun une zone à leur disposition. D'une simple décision de l'esprit, les personnages peuvent projeter dans une sphère « holographique » le monde sur lequel ils travaillent. La vérité, c'est que ce monde se trouve quelque part en eux (il fait partie d'eux) et qu'en le projetant ainsi, ils ne font que rendre plus simple le travail et permettent ainsi aux enseignants de suivre les évolutions et de donner des conseils.

Une fois projeté dans la zone, le personnage peut par simple usage de sa pensée produire des zooms le long de toutes les dimensions du monde (espace, temps, et d'autres pour les plus fêlés). Ils peuvent ainsi observer en temps réel les modifications du monde, et suivre des éléments résultant de décisions précédentes.

Une des parties les plus intéressantes, c'est la longueur de la ligne de temps : c'est en grande partie sur cela qu'est jugée la qualité du monde.




de. S'il perd toute vie au bout de quelques millénaires, c'est qu'un choix malheureux a été fait. Jusqu'à présent, aucun monde n'a jamais été infini dans le temps, or, c'est précisément ce but que visent tous les chercheurs.

Peut-être que les personnages peuvent remarquer que lorsqu'ils changent un élément dans le passé, tout le monde se recalibre de lui-même. C'est aussi pour ça que peu d'entre eux peuvent accepter la notion de voyage dans le temps : cela amènerait des calculs imbriqués trop complexes, mais certains s'y sont essayés. Les habitants ne se rendent pas compte de ces changements : à tout moment, pour eux, il n'y a qu'une seule réalité. Même dans les univers parallèle, chaque créature a une perception unique. C'est une des règles immuables.

Tout cela constitue le quotidien des personnages... Terminez cette partie en laissant passer les jours à grande vitesse, en insistant sur l'insouciance, et passez à la partie suivante.

Seconde partie : les glissements

 Cette seconde partie verra apparaître les « glissements ». C'est là que vous jouerez avec la partie elle-même pour tromper les joueurs. Pourquoi ? Parce que quelqu'un s'amuse à changer le passé du monde, d'abord légèrement, puis de plus en plus grossièrement. Les personnages ne voient pas ces changements, mais les joueurs vont les percevoir. Quant à vous, meneur, votre rôle est de faire l'innocent. « J'ai dit que MacMallow enseignait les maths appliquées ? J'ai du me tromper, attendez, je vérifie. Non, non, il enseigne les mathématiques simples ».

Ça passera un temps, mais pas très longtemps... alors, vous changerez d'attitude... ah oui, vous avez raison, comme c'est bizarre...

Bref, les changements minimes vont passer, mais il faudra bien que les joueurs se rendent compte que le scénario a réellement commencé.

Au fait, pourquoi les personnages vont-ils quand même se rendre compte de quelque chose ? Tout simplement parce que celui qui manipule le temps n'est pas encore très compétent !

Devenir maître plus vite

La présence du doyen Fiddlemeyer lors de la présentation des travaux des étudiants n'était évidemment pas tout à fait fortuite. Depuis la création de l'université, Fiddlemeyer est à la recherche de son successeur, quelqu'un qui aurait suffisamment de talent pour poursuivre son grand œuvre : créer un monde parfait qui n'aurait plus besoin de lui. Malheureusement, s'il est simple d'influer sur un élément physique, il est quasiment impossible de prévoir son évolution, et tous les mondes finissent par mourir.

Or, la présentation de l'univers de Norbert Apreville a beaucoup intrigué le doyen. Cette « terre » a un excellent potentiel, des perspectives énormes, et aucune réelle limite, pour le moment. On y trouve l'espoir qui fait moteur, les peurs qui gardent éveillés, l'amour qui tient tout ça ensemble. Bref, un astucieux mélange, et surtout, à une échelle bien plus vaste que le monde réel.

Mais bien sûr, le monde n'est réel que par convention. Il ne s'agit ni plus ni moins d'une maquette-monde créée par Fiddlemeyer. Qu'il ait choisi de se couler dans le monde lui-même, se soumettre au temps, aux aléas, aux lois immuables, est un mystère, mais Dieu (si dieu il y a) a choisi de vivre dans sa création, oubliant même ce qu'il y avait avant...

Aussi, en voyant la création de Norbert, Abraham Fiddlemeyer l'a convoqué pour le mettre dans la confiance. Jour après jour, il s'est entretenu avec l'étudiant, lui révélant naïvement ses espoirs et ses ambitions, ses pouvoirs et ses craintes... et l'une d'entre elles a fini par se réaliser. Car Norbert était ambitieux par nature. D'un naturel discret et studieux, il a inclus dans ses créations de nombreux vices comme la soif du pouvoir, la corruption de l'argent, l'implacabilité de la science...

Plus tard, on se demandera si Fiddlemeyer était au courant de sa prochaine mort... Objectivement, il était impossible qu'il ne le sache pas, puisqu'il pouvait à loisir observer l'avenir dans sa maquette. Sans doute a-t-il vu que sa fin était inéluctable, et les conséquences qu'elle allait entraîner... Mais en attendant, le problème est simple.

Norbert Apreville apprit que l'on pouvait s'échanger les maquettes monde, comme on s'échange une idée très complexe. Il but les paroles de son maître, et lorsqu'il crut en savoir assez, il abandonna sa propre maquette (une idée partant à la dérive) pour se concentrer sur celle de Fiddlemeyer. Quand il eut intégré la maquette de la réalité, il tua le doyen, en l'effaçant purement et simplement.

Dieu était mort. Le monde allait suivre...

Petits glissements

Dans un premier temps, les changements seront minimes. Non pas par leurs effets, mais par le glissement qu'ils vont occasionner. Ainsi, vous devrez en tant que meneur accepter que ces changements soient des erreurs de maîtrise. Des erreurs de débutants, bien sûr, mais voilà, ça arrive même aux meilleurs de se tromper.

Déjà, on pourra s'interroger sur Dorothy Baulieu. Quel rôle jouait-elle exactement ? Barmaid au foyer des étudiants ? Sûrement pas : ce rôle est tenu par Alexander Winnypough, et le foyer n'est plus du tout un endroit accueillant, d'ailleurs. Il y a un ours, maintenant, pour s'occuper de nettoyer les tables, et parfois, il s'approche un peu trop des verres des consommateurs pour qu'on y soit vraiment à l'aise. Non, non, Dorothy Baulieu, attendez, je vérifie. Ah, quel con : c'est un PNJ de la suite du scénario, désolé, je comprends pas.

Pareil pour l'inversion entre Sawsonian et MacMallow... C'est en fait le premier qui s'occupe des mathématiques appliquées, et le second qui traite les mathématiques de base. Evidemment. Comment, vous ne comprenez plus rien. Attendez, mettons les choses au point :

- Sawsonian est le professeur de mathématiques appliquées ;

- MacMallow est le professeur de mathématiques pures.

C'est bon, on est d'accord ?

Bon maintenant qu'on est bien calibrés, on peut tout aussi bien se relaxer en allant faire un tour dans les faubourgs de Capitale. Il suffit de prendre quelques chevaux, et en moins d'un quart d'heure, on se retrouve dans les troquets de la cité. Heureusement que l'IUFM n'est pas loin, parce que la fête en province n'a pas le même goût.

Comment ? l'IUFM est à côté de Bourgade ? Non, là, ça n'est pas possible. Vous n'imaginez quand même pas qu'une si grande université puisse être construite ailleurs qu'à la capitale ? Et pourquoi pas l'ENA à Strasbourg ? Non, je maintiens, vous avez dû mal entendre...

Bien sûr, ces glissements passeront d'autant mieux que vous les espacerez... Mais viendra forcément le moment où vous ne pourrez plus faire semblant. Il faudra bien alors avouer que le scénario est en train de vous échapper, et qu'il se passe des choses étranges... Et ce n'est pas la décadence qui va s'installer au fur et à mesure dans le Monde qui va arranger les choses.

Bienvenue, monsieur le président

Rien à voir avec la décadence, mais l'IUFM attend très bientôt une visite du président Jacques Chirac, en place depuis 1981. LA visite officielle est destinée à « soutenir l'image de marque d'une université du progrès », et l'événement met toute l'école sens dessus dessous.

Les personnages seront eux-mêmes placés en avant. Ils ont été sélectionnés pour représenter les étudiants et montrer leur travail au président du Monde.

De fait, dès le lendemain, des dizaines d'officiers de sécurité en costume noir viennent prendre d'assaut l'université, interroger tout le monde, et fouiller les lieux. Les personnages sont rapidement interrogés, et on met au point la position exacte de chacun d'entre eux. Ils seront dans l'atelier, travaillant sur leur monde, pour présenter au président Chirac leurs créations. Ils ont bien sûr pour instruction de répondre poliment et brièvement à l'homme d'état, qui se contentera de serrer quelques mains et feindra de s'intéresser aux dragons et autres jedis de leurs créations respectives.

C'est vers le milieu de l'après-midi que le convoi présidentiel pénétrera dans l'enceinte de l'IUFM. Les personnages sont surpris de constater qu'ils sont accompagnés d'un autre élève qu'ils n'avaient jamais vu, et qui travaille avec concentration sur un monde qui ressemble à celui de Norbert. Cet étudiant ne leur adressera pas la parole, mais son âge anormalement avancé fera soupçonner une troisième année...

Lorsque le président Chirac entre dans l'atelier, les flashes crépitent : entouré d'une nuée de journalistes, il s'avance majestueusement sur le parquet ciré, flanqué de deux gardes du corps. Si vous savez imiter le président sans trop d'excès, faites-le. Vous n'êtes plus à ça près... Après quelques phrases purement politiques, Chirac passera d'un monde à l'autre, en félicitant le concepteur. Les joueurs ressentent une grande aura autour de ce personnage, quelque chose qui les intimide fortement, sans qu'ils sachent exactement pourquoi.

Puis, lorsque le président arrive au monde de l'intrus, quelque chose change brutalement. De la maquette du monde surgit soudainement un homme porteur d'un fusil qui fait immédiatement feu. L'étudiant part d'un rire de dément tandis que le président s'effondre.

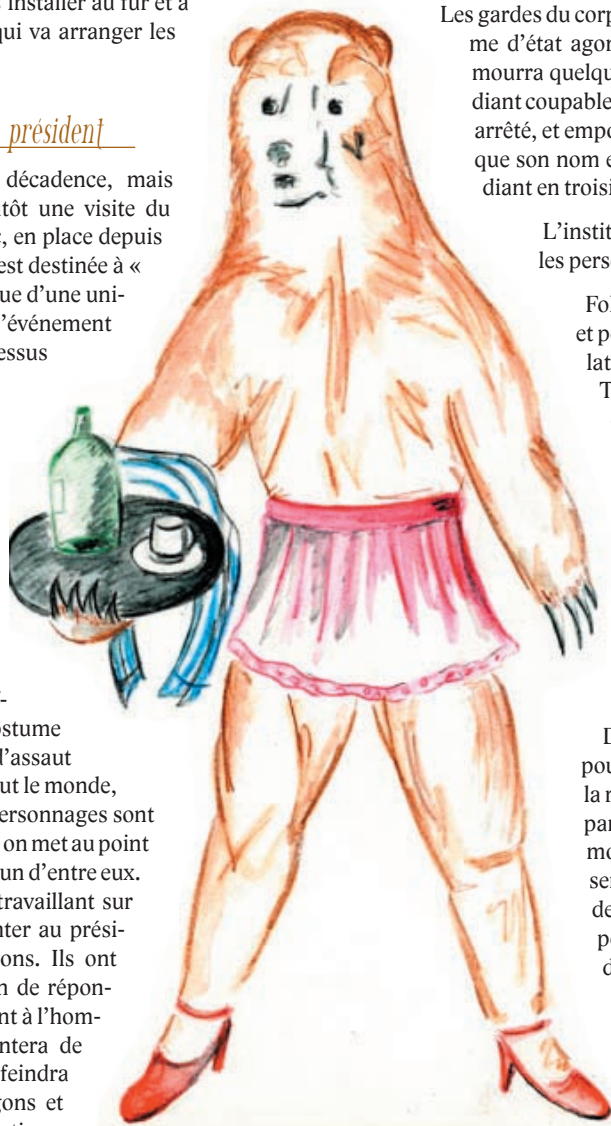
Les gardes du corps tentent d'emporter l'homme d'état agonisant, mais rien à faire : il mourra quelques instants plus tard. L'étudiant coupable est bien sûr immédiatement arrêté, et emporté. On apprendra plus tard que son nom est Lee Harvey Oswald, étudiant en troisième année d'IUFM...

L'institut sera fermé le lendemain... les personnages sont expulsés.

Folie ? Oui, sans aucun doute, et pourtant, cette scène est révélatrice de plusieurs éléments. Tout d'abord, le parasitage du monde réel par la maquette abandonnée de Norbert. Ensuite, l'absence de ce dernier (mais qui l'a remarqué ?). Enfin, et surtout, le fait que l'interaction entre une maquette-monde et la réalité est possible... et c'est sans doute l'aspect le plus dingue de tout cela.

Des joueurs vraiment malins pourraient déjà en déduire que la réalité est faite d'une matière parallèle à celle des maquettes-mondes... Et des essais en ce sens indiqueront en effet que des éléments de la maquette peuvent sortir pour se mêler de la réalité.

Il se peut que les joueurs fassent de grandes séquences de hors sujet dans cette scène. Genre « 81 ? Mais non, c'était Mitterrand » ou encore « je croyais



qu'Oswald avait tué Kennedy »... Croyez-le ou non : vos joueurs font du roleplay. Les personnages disent exactement ce que disent les joueurs. Faites-leur remarquer en faisant intervenir un PNJ pour relever leurs propos (« oui, Chirac, c'était en 95 »)... Il n'y a presque plus de différence entre le jeu et le scénario. Tout est lié... pour le meilleur ou pour le pire.

Some tyrannosaurus, please ?

Les personnages sont maintenant à la rue... rien d'autre à faire que d'aller s'installer à Capitale, trouver un logement, du travail... pas facile, quand le taux de chômage frôle les 10% et que les loyers sont au plus haut. Pas facile non plus quand il faut une fiche de paie pour avoir un appartement, et plus de trois mois de caution à verser... bref, la rue risque d'accueillir longuement les personnages.

Ils sont les derniers étudiants en date de l'IUFM, même pas diplômés... Franchement, qu'est-ce qu'ils espèrent ? S'ils ont compris qu'ils pouvaient utiliser la maquette pour agir sur le monde, ils risquent d'être déçus : toute chose qui sort de la maquette monde a une espérance de vie de quelques minutes. Détaché de l'individu dont elle

est issue, la projection s'effiloche... Bref, s'il est possible de procéder à des changements, impossible de se constituer un appartement pour la nuit.

C'est dans ce contexte, errants dans les rues de Capitale que les personnages vont devoir faire face à des tyrannosaures...

Vous avez vu Godzilla ? Vous aimez les films catastrophes ? Donnez-vous en à cœur joie : un groupe d'une trentaine de tyrannosaures envahit soudainement Capitale, provoquant des dégâts énormes. Le niveau de technologie médiévale de la cité ne permet pas de les repousser, et il n'y a pas de magie en ce monde...

Bref, à moins que les personnages n'interviennent, la cité et ses habitants sont condamnés, car les dinosaures agissent de manière totalement caricaturale, engloutissant toute viande se trouvant sur leur passage, détruisant les maisons de coups de queue ravageurs.

Autour des personnages, les gens meurent par centaines, ce qui n'était jamais arrivé dans ce monde utopique. Il faut intervenir au plus vite. Si jamais les joueurs ne sont pas assez rapides ou conscients, il suffit de donner l'exemple à l'aide d'un autre élève de l'IUFM (Ronald, par exemple) qui fera surgir de sa maquette un Gandalf plus en colère que jamais, projetant de gigantesques boules de feu hors de son monde...

C'est l'occasion pour les personnages de devenir les sauveurs du Monde, et de regagner un peu de leur statut perdu. C'est aussi maintenant, sous la pression de la foule libérée que les joueurs prendront conscience qu'on attend d'eux qu'ils sauvent réellement ce Monde en train de se perdre... Des ruines de Capitale émergent de nouveaux héros.

Troisième partie : la fin des mondes ?

A ce stade du scénario, les personnages devraient avoir compris que s'ils n'agissent pas très vite, le monde va être détruit. Déjà apparaissent la mort et les rancœurs, le déséquilibre devient la règle. Il faudra vite comprendre qui est le coupable, et le stopper. Mais comment ?

Un monde perdu

Où effectuer des recherches lorsqu'on sait que le monde change à chaque instant ? En fait, il est vraiment temps que les personnages s'aperçoivent que Norbert est manquant. Peut-être que Ronald Reuel pourra le leur signaler après le combat épique auquel il s'est associé ?

Norbert Apreville peut difficilement effectuer des modifications sur sa propre vie. En clair, il ne peut changer quoi que ce soit à ce qui l'a amené à devenir ce qu'il est. Il ignore que l'opération serait sans danger pour lui, puisqu'il est le « propriétaire » de la maquette, et ne veut prendre aucun risque. Aussi, le bâtiment de l'IUFM continue à exister, et



son passé est aussi resté inchangé. C'est un bon endroit pour commencer une enquête, qui sera par ailleurs courte.

Dans le bâtiment vide, les personnages perçoivent des bruits bizarres provenant des appartements du doyen. À l'entrée, une petite plaque indique « Norbert Apreville, doyen ». L'intérieur n'est qu'un désordre indescriptible, où s'entassent pêle-mêle des objets provenant de la Terre (silex, épées, rayons lasers, maquettes de l'Enterprise, etc.). Le bruit, un chuintement parasité, provient d'un vieux poste de télévision qui semble fonctionner en autonome. On y voit un extrait de film, un homme, accroché sur une croix. La séquence tourne en boucle. Il répète « Père, père, pourquoi m'as-tu abandonné ? »

Une des pièces de l'appartement apporte également son lot de surprise. Il s'agit d'un sanctuaire dédié à une seule personne : Dorothy Baulieu. On y trouve ses adorables souliers rouges posés sur un autel, au milieu. Les murs sont tapissés de photographies diverses. Imaginez l'ensemble des photos de mannequins que vous connaissez, sauf qu'il s'agirait toujours de la même personne. Il y a des publicités, des photos de nu artistique, des photos de paparazzis... une pièce de dément. L'obsession de Norbert pour Dorothy semble avoir été incroyablement intense.

Cherchez la femme

Trouver Dorothy pourrait mener rapidement auprès de Norbert... tout puissant, il est évident qu'il a modifié le passé pour lui permettre d'accéder à la femme qu'il aime. Et effectivement, il est bien parvenu à l'épouser, mais les choses ne se passent pas aussi bien que prévu.

Propulsant la belle blonde au sommet des femmes les plus désirables du Monde, il a créé tous les outils de magnification nécessaires. La mode, les magazines, la photo... toutes ces notions ont imperceptiblement envahi la réalité. Et de grands panneaux affichent un peu partout les jambes interminables de Mme Apreville.

Le mélange entre cette société médiévale et les éléments les plus visibles des sociétés modernes est frappant, et contribue encore plus à la décadence ambiante. Le jeu de piste est cependant facile à suivre, du siège de Paris Mode à l'agence de mannequin Top models, les personnages finiront bien par apprendre que Dorothy Baulieu vit retirée, quelque part aux alentours de Bourgade, sur les rives du lac de Fiddlemeyer...

N'oubliez pas de montrer de plus en plus d'incursions du monde « réel » (entendez, la Terre, cette fois) dans le Monde. Rien de plus envahissant qu'une réalité qu'on souhaitait mettre de côté.

Après un trajet à travers la province, les personnages arrivent donc en vue d'une imposante villa. Entourée de paparazzi, entrer discrètement risque d'être difficile, mais étonnamment, il n'y a pas de gardes ni de service de sécurité. La villa en elle-même est luxueuse, mais il s'en dégage un silence inquiétant. Ancienne ferme rénovée, on y trouve, en plus du bâtiment d'habitation des écuries et une grande grange.

En entrant dans l'impressionnant patio, on ressentira une impression désagréable. Les personnages lèvent les yeux pour découvrir Dorothy Baulieu, pendue au lustre. Un escabeau renversé témoigne du suicide. Il ne reste plus

grand-chose de la beauté d'antan. Épuisée par le regard des autres, vidée de sa personnalité, elle a progressivement sombré dans la dépression, avant de s'achever. Son mariage avec Norbert était une catastrophe : il n'aimait que son image, et pas la femme elle-même. De silences en disputes, le dernier lien qui unissait Dorothy au monde s'est rompu.

Assis dans un fauteuil, les yeux perdus dans le vague, Norbert est perdu dans ses pensées. Lorsqu'il prend conscience de la présence des personnages, il sourit faiblement, se lève, et s'éloigne en direction de la grange, saisissant au passage une bouteille d'un excellent whisky.

L'œuf ou la poule

Il est grand temps de terminer tout ceci et Norbert le sait. Pourtant, il n'accepte pas son échec. Il pense encore qu'il pourra tout sauver, que ce n'est qu'une question de temps, et d'expérience. Et il pense aussi que les personnages sont un danger pour ses projets, même s'il se souvient de leur amitié et des bons moments passés.

La première partie de la scène doit donc prendre la tournure de tristes retrouvailles. Tout en déambulant, Norbert explique ce qui s'est passé, ce qu'il a découvert. Il raconte ses espoirs, ses désirs. Il ne comprend pas pourquoi le monde qu'il a abandonné met tellement de temps à mourir. Il n'avait pas prévu que ce soit si compliqué à gérer et à contrôler...

Et puis, il annonce qu'il va bien falloir qu'il procède à des modifications. Une fois arrivé dans la grange, il projette devant lui la maquette-monde. En l'observant calmement, il zoome tantôt dans le passé, tantôt dans l'avenir... mais quel avenir ? Il semblerait que le monde tel qu'il est ne résistera pas plus de quelques instants, qu'il est aux portes de la destruction.

« Je crois que vous êtes des éléments perturbateurs : que quelqu'un sache que le monde puisse être modifié est un danger pour le tissu de la réalité. Un seul homme doit savoir, et c'était la leçon que Fiddlemeyer n'a pas eu le temps de m'apprendre. Pardonnez-moi, mes amis, mais je dois vous effacer ».

Et ce faisant, il commence par chercher dans la maquette les éléments qui constituent le passé des personnages. La maquette zoome sur des parents, des naissances, des situations, remontant au loin, dans des souvenirs presque oubliés.

S'ils n'agissent pas rapidement, le premier d'entre eux disparaît, et tous les autres personnages savent pertinemment qu'il n'a jamais existé. Faut-il accepter ce sort ? Faut-il accepter de disparaître à tout jamais, sans avoir eu aucune chance d'exister ? Ce sera aux personnages de choisir. Norbert continue imperturbablement son entreprise de destruction.

Les joueurs ont deux méthodes pour faire cesser tout cela. La première consiste à intervenir sur la maquette de Norbert pour contrer ses décisions. À vous de voir à quel point cela est difficile. La réussite en tous cas ne devrait pas être au rendez-vous : Norbert connaît mieux que tout le monde « son » monde. L'influence des autres faiseurs de monde y est limitée.

Non, il va falloir se résoudre à tuer, ou à être tué. Et tuer Norbert n'est pas très compliqué. Après tout, comment pourrait-il mieux se défendre que des dinosaures ou Jacques Chirac ?

Mais avec lui disparaît sa maquette... et au moment même où Norbert est détruit, la réalité s'en va avec lui. Toute idée non partagée meurt avec son propriétaire. Et le propriétaire, né de sa propre idée, disparaît à tout jamais.

Conclusion

Lorsque Norbert tombe, le silence se fait autour de la table de jeu. Vous vous reculez dans votre fauteuil, perdu dans des souvenirs qu'il a été fatigant de se rappeler. Autour de vous sont assis vos camarades d'antan. Par un énorme effort de volonté, vous avez fait renaître ceux qui ont été détruits, démontrant par là même la supériorité de l'esprit sur la réalité. Combien de temps existeront-ils, une fois sortis de chez vous ?

Vous souriez, pensant à ce qu'ils sont devenus aujourd'hui, à ce qu'ils ont oublié. Une fois toute réalité détruite, un seul monde restait. Celui qui avait été abandonné de tout dieu. Ce monde a happé toutes les idées qui traînaient, les a intégrées en lui-même. Car c'était un autre secret que Fiddlemeyer a oublié de transmettre : un monde auquel on rend sa liberté survit même à son créateur. Sans doute connaissait-il la conséquence de sa mort. Sans doute savait-il que la véritable richesse d'un monde, c'est de se suffire à lui-même.

En soupirant, vous vous levez, la soirée est déjà largement entamée. Vous observez les dés posés sur la table, qui n'ont pas servi, ou si peu. Il y a de l'ironie dans le monde : vos amis d'antan, vos amis de l'IUFM, sont devenus aujourd'hui encore des Faiseurs de Monde. Des joueurs de rôles, qui par un étrange hasard, une fusion subtile, ont réussi à intégrer leurs mondes dans celui qui était désormais le nôtre. Et qui sait, quand la Terre aura disparu, et ses milliards d'années d'histoire avec lui, peut-être que ces mondes abandonnés continueront de vivre... Les prochaines parties le détermineront peut-être.

Romeyro doit mourir

Ce scénario a été écrit pour les Terres Balafrees et plus particulièrement pour la ville de Shelzar. Il sera néanmoins rapidement adaptable à tout autre univers.

L'histoire débute à la manière d'un vaudeville dans les alentours champêtres de la cité du vice, se poursuit sur le même ton léger dans les méandres de Shelzar, et s'achève enfin sur une note plus sombre dans les profondeurs de la ville.

L fait beau ce matin à Shelzar. Je remonte la rue des marchands une pomme à la main. La pomme, je l'ai chapardée sur un étal au début de la rue. Je ne suis pas un voleur, ô non, cette seule idée me fait rire quelques instants avant que mon esprit frivole ne se concentre sur autre chose : Les rondeurs de la crémière et son sourire inondé d'un rayon de soleil matinal échappé au faite des toits. Les sourires aussi je les « chaparde » ; et plus que cela encore. Je ris à nouveau et croque dans ma pomme en continuant ma route. Oui, c'est cela, je suis un « chapardeur », le terme convient tout à fait à mon humeur badine. Aujourd'hui comme hier le monde m'appartient ! Peut être même m'appartient-il plus encore aujourd'hui car elle m'a dit « oui ». Oh, pas ce « oui » cérémonieux héritage de mes aînés, non, je parle de ce « oui » lascif du Dédale, le quartier des plaisirs que j'ai appris à connaître et à aimer.

Ma pomme à peine entamée est finie ; je ne mange jamais le trognon, cela me dégoutte... Et puis j'en chaparde-rais une autre au prochain étal.

A mon arrivée dans l'université l'année dernière je l'avais tout de suite remarquée. Elle était belle comme la nuit... Et tout aussi froide. Le règlement m'empêchait de la voir bien souvent. Les hommes d'un côté, les femmes de l'autre, « l'Université des Désirs Terrestres n'est pas un bordel ! » a coutume de répéter Naldwyne De Fontanay, notre doyenne et maîtresse.

Les cris du marchand m'arrachent à ma rêverie. Je viens machinalement de rafler un nouveau fruit, mais tout à mes songes je n'avais pas fait attention à la présence du commerçant. Partie négligeable. Je fronce les sourcils, contrarié par le bruit, et je règle sans un mot trois ou quatre fois le prix de la pomme. De rubicond de colère, le visage du

marchand passe à rouge de honte mais je ne le vois pas ; à peine l'ai-je regardé. Mon père m'a appris cela, l'homme du peuple est faible d'esprit, « si tu es pris en faute tu peux toujours en ressortir grandi : paye le triple du prix ». Ou quelque chose d'approchant. Cela dit mon père aurait certainement de quoi acheter tous les marchands de pommes de ce petit souk. En fait je ne sais pas exactement à combien s'élève notre patrimoine, mais qu'importe. Un jour j'hériterai du nom et de la baronnie. Pour l'heure j'ai dix-sept ans et l'éternité devant moi. Je souris. Une éternité de jouissance.

Je repense à mes vertes années. J'en ai fait du chemin depuis que je suis ici. Un an, ce n'est pourtant rien et c'est toute ma vie. Avant cela, pour mon plaisir je courrais après les servantes et les troussais dans les allées sombres du château. J'ai maintenant appris à ménager mon plaisir et le leur, et ce sont elles qui me courent après... « Il faut bien que jeunesse se passe », mon père ne me l'a jamais dit ouvertement, mais ses yeux l'ont toujours dit pour lui. Je l'ai encore compris le mois dernier, lors de mon retour au domaine... « Le fils prodigue ».

Je me concentre à nouveau sur Esmiriald et je pense aux promesses de la nuit. Je n'aurais pas pensé que cela serait si simple, vraiment, cette formation est merveilleuse. « Attaquer l'amie pour approcher la cible rétive ». Laëolith, elle, n'avait pas été difficile à séduire. Mignonne petite elfe, des seins superbes. Enormes. Beaucoup de bonne volonté mais peu de pratique... Ce n'est pas que je n'aime pas les débutantes, cela a même un charme rafraîchissant, mais tout de même, ce n'est pas la même chose. Gageons que cette nuit sera toute autre.

Je quitte la rue des marchands, en pensant à cet autre précepte qu'il me faudra mettre en pratique aujourd'hui. « Faire couler la sève garde la tension et allonge le... plaisir.

SCENARIO D&D



Auteur :
Benjamin Schwarz
Caractéristiques techniques :
Père Carmody
Illustrations :
Justyna Jedrzejska

*A Epicure,
je ne te connais pas mais tu me fais bien marrer*

CALENDRIER INDICATIF

J-60	Romeyro arrive à Lundt
J-41	Anton est agressé
J-40	Romeyro rencontre Mathilda
J-36	Romeyro séduit Mathilda
J-35	Romeyro quitte Lundt accompagné par son père (le voyage à cheval se fait en 5 jours contre 10 en char à boeufs)
J-30	Romeyro arrive à Shelzar
J-20	Willifried quitte Shelzar (Willifried prend son temps et profite du voyage pour acheter un terrain depuis longtemps convoité.)

». Chère université, ta prose est si... poétique ! Je m'engouffre dans la ruelle des petits pas, passe sous l'auriel du beau parleur et m'engage sous le porche. Dans ma main le sachet de « poudre de licorne » que j'étais sorti acheter. On ne sait jamais.

*

**

Le baron Anton Willifried De Perluette est une personne influente à Lundt, il a la mainmise sur un bon sixième des terres et un bon cinquième des commerces. Une situation qu'Anton juge pourtant difficile : quelques bourgeois peuvent rivaliser avec sa fortune, et un autre baron, bien que moins riche conteste fréquemment ses décisions. Anton caresse en outre un doux rêve de promotion sociale, l'union de son fils avec une duchesse. Partagé entre tous ces soucis qu'il s'inflige, le baron arbore constamment la mine soucieuse, mais depuis quelques jours son front s'est barré de trois lignes supplémentaires car quelqu'un vient d'un seul coup de saccager tous ses plans et plus encore, de mettre en péril la survie de son nom : on a mutilé son hériter.

C'est un pigeon voyageur qui a porté la nouvelle il y a deux jours de cela, et depuis lors Anton n'a de cesse que de trouver un moyen de réparer l'irréparable. Tout de même, qui aurait cru que ses ennemis iraient jusque-là ? Suivre son fils à Shelzar et lui voler sa virilité ! Un tel procédé revêt un caractère de barbarie et de perversité qu'il ne s'explique pas.

« Un grand malheur est arrivé. Votre fils agressé. Sa virilité a été arrachée. Le tenons endormi. Personne ici ne peut le sauver. Cherchons moyens. »

Comment aurait-il pu deviner cela, Anton Willifried ?

Lundt

Intro

Le début de cette intrigue se déroule dans une bourgade quelconque à quelques bonnes lieues de Shelzar. Pour les besoins d'écriture nous la nommerons Lundt et nous la situons à une dizaine de jours en char à boeufs de la capitale des plaisirs. Il sera toutefois possible de spécialiser l'endroit, quitte à chambouler un peu le calendrier des événements.

Voilà quatre jours que le Baron a reçu son premier message, il en reçoit maintenant un quotidiennement pour le tenir informé de l'état de son fils. Tenu en stase par les bons soins d'un prêtre de Madriel, le jeune Romeyro est provisoirement hors de danger. On ne devra néanmoins pas le réveiller avant d'avoir trouvé une solution à son problème. Le plus simple serait de laisser les chirurgiens et les prêtres opérer afin de refermer la blessure et de minimiser la gêne, mais cela, Willifried s'y refuse obstinément. Il ne sera pas dit qu'un des Perluette pisse accroupi, comme une femme ! De plus cette solution honteuse priverait à jamais son fils de descendance. Non, Willifried n'y consentira qu'en désespoir de cause. Si d'ici quelques mois ses émissaires envoyés à grands frais dans tout le royaume

et au delà sont revenus sans solution il faudra bien reconsidérer les choses.

Mais ce n'est pas en vain que le baron a été surnommé « le vieux lion ». Une autre pensée partage son esprit en marge de ces considérations réparatrices et prend l'ascendant, chaque jour un peu plus : la Vengeance !

Il est clair qu'à travers Romeyro c'est lui-même qu'on a cherché à atteindre, lui et sa famille. On a cherché à salir l'antique et respectable blason des de Perluette. Et CELA est inadmissible et demande réparation. Malgré son courroux, Willifried de Perluette arrive à se concentrer quelques instants et la conclusion lui apparaît limpide : en mutilant son fils à cet endroit précis de son anatomie on a irrémédiablement empêché l'alliance avec le duché voisin. Or, qui ici pouvait avoir connaissance de ces prétentions d'alliance ? Qui pouvait avoir intérêt à s'y opposer ? Torquerive ! Le baron honni et rival de toujours !

Ses meilleurs hommes dispersés aux quatre vents à la recherche d'un « remède », le baron se voit contraint de faire appel à une aide extérieure. Peut être est-ce d'ailleurs mieux ainsi finalement. Il ne convient certes pas d'agir dans l'ombre, la maison de Perluette rend sa justice en pleine lumière. Cela, tous doivent le voir et le comprendre... Dans le même temps, il ne convient pas que les gens soient informés que la famille a subi un préjudice. Et encore moins de la nature de ce dernier... C'est décidé.

Dans l'instant qui suit, le baron sonne son fidèle serviteur et le charge de partir en ville sur le champ pour y quêrer un groupe discret et extérieur à la ville.

Une pensée fugace caresse l'esprit du baron « Pourquoi diable ont-ils agi à Shelzar ? N'était-il pas plus simple de profiter de la présence de Romeyro à Lundt tout le mois dernier ? », vite étouffée par la haine.

Le contrat

Les joueurs débiteront donc vraisemblablement cette aventure en étant discrètement abordés par Milhay, le serviteur du baron. Bien qu'il soit d'allure modeste on sent bien que cet individu orbite dans le voisinage des grands. Les personnages ne s'étonneront donc pas lorsqu'il leur sera annoncé qu'« un grand du royaume dont le nom ne saurait être prononcé ici » demande à les voir pour une affaire qui requière la plus grande discrétion. Le simple fait d'accepter de rencontrer leur employeur potentiel sera grassement dédommagé, laissant présager de la récompense pour la mission future. Rendez-vous pris en soirée dans un bois en bordure de Lundt, les personnages y seront attendus par le même serviteur qui les mènera à une chapelle désaffectée où le baron les attend. Discret mais prudent, Willifried a caché quelques hommes dans les bois alentours au cas où l'entretien tournerait mal. Il se réserve aussi le droit de réduire ces individus au silence dans l'alternative où ils refuseraient son offre.

Dévoiant immédiatement son identité, Willifried exposera ses doléances. Son fils a été gravement mutilé. Bien que n'ayant aucune preuve matérielle, il ne fait aucun doute que l'attaque a été commanditée par la famille de Torquerive. Ce crime ne PEUT rester impuni, mais comme il ne saurait être dit que la famille de Perluette frappe aveuglément, il conviendra d'enquêter et de recueillir un minimum de preuves avant de tirer vengeance des Torquerive.

Cette affaire requière la plus grande discrétion, jusqu'à ce qu'il en ait décidé autrement, le baron ne souhaite pas que la diminution de son fils soit ébruitée. S'ils acceptent le contrat, les personnages seront autorisés à venir trouver le baron chez lui à chaque avancée dans la mission. On comprendra toutefois qu'il vaudra mieux ne pas abuser de son temps pour des broutilles.

Castel Perluette

A une heure à pied des faubourgs de Lundt, Castel Perluette est la propriété principale de la famille. Construite au fil des siècles, elle expose au grand jour l'histoire de la famille. La bâtisse principale constitue un cube de deux étages accolé à un vieux donjon. Le tout est cerclé par une ferme fortifiée de facture plus récente. Les champs alentours sont cultivés par les cerfs dont on devine les hameaux à petite distance. Le personnel du château compte deux palefreniers, une cuisinière et deux « souillons », deux hommes à tout faire, trois laquais et quatre servantes. Huit gardes sont enfin affectés à la défense de l'édifice.

Les personnages viendront certainement au Castel pour y rencontrer leur employeur, peut-être y resteront-ils dormir, retenus par la pluie ou l'heure trop avancée.

Quadragénaire grisonnant, le baron **Willifried de Perluette** impressionne tant par sa prestance que par son caractère. De taille moyenne, trapu et noueux, sec et nerveux, obtus et endurant il a été surnommé « le lion » par les hommes qu'il a menés à la guerre. Parmi les hommes de sa garde deux sont d'ailleurs de ses vétérans.

Pétri des manières anciennes et fort de son rang il n'a pas le caractère facile. Prompt à s'énerver il se laissera certainement emporter devant des joueurs trop attentistes. Si de plus ils ont le malheur de lui apporter des nouvelles déplaisantes il pourrait tout à fait les congédier, voir les démettre de leur mission s'il les juge impertinents. Il ne les a en effet pas missionnés pour jeter l'opprobre sur sa famille, mais pour confondre les Torquerives dont il est convaincu de la culpabilité. Notons que s'ils sont démis de la mission, les joueurs seront toutefois dédommagés de leur peine : de Perluette est arrogant, jamais malhonnête.

Effacée et soumise, la baronne **Sylverna de Perluette** n'en est pas moins active. De moins haute extraction que son mari, par leur union elle a tout de même apporté un tiers confortable de la richesse actuelle de la famille. Bien qu'habituee à se taire, dame Sylverna peut parfois prendre la parole. On s'étonne alors de son éducation et de son intelligence. Elle a la bienséance de ne jamais contredire son époux en public mais n'hésite pas à agir dans l'alcôve lorsque le besoin s'en fait sentir. En particulier on prétend que c'est elle qui préside à la destinée de ses enfants. L'alliance envisagée avec le duché serait ourdie par ses soins, de même que le placement de ses trois filles dans des maisons ou bien riches, ou bien puissantes. Si les joueurs venaient à être licenciés par le mari ils auront très certainement la visite de l'épouse. Elle n'a elle-même que faire de la vengeance mais garantira néanmoins que quelles que soient les récriminations de son mari, si les personnages reviennent avec le coupable le baron ne pourra que les récompenser grassement. Dame Sylverna n'a elle-même que peu de richesse, mais promettra tout pourvu qu'on trouve le moyen de guérir son enfant, elle hypothéquera jusqu'au trésor ancestral des de Perluette : Undrandir, une masse

d'arme magique, propriété de la famille depuis des générations et qui a fait son renom sur les champs de bataille.

Undrandir

Undrandir est une masse d'armes magique conférant à son porteur un bonus d'intimidation de +2 et +2 sur ses jet d'Etiquette et de Diplomatie. En effet, cette masse s'est habituée à être portée par des nobles et rejette son passé sur son possesseur, même s'il est un simple roturier. Lorsqu'on le croise dans la rue, il y a de fortes chances pour que les passants se découvrent au passage du porteur, croyant qu'ils ont affaire ici à quelqu'un de haute extraction. Mais, de façon plus pragmatique, en combat...

Bonus au toucher : +2

Bonus au dégâts : +2

Les joueurs pourront aussi rencontrer le jeune **Drunfal**, fils de la cuisinière et du palefrenier et ancien compagnon de jeu de Romeyro. Dans leur verte jeunesse les deux gamins étaient inséparables. Malgré leur jeune âge, la distinction de rang était toujours très claire dans leur esprit. Aussi Drunfal prenait-il toujours plaisir à répondre aux moindres attentes de son jeune maître et ami. Il le défendait toujours contre les autres enfants, ou couvrait sa fuite quand ils allaient chaparder des pommes chez un voisin et qu'ils se faisaient repérer. Mais le temps béni de l'enfance s'était embourbé dans le delta scabreux de l'adolescence. A l'âge des découvertes, Romeyro s'était détourné de son ami pour s'intéresser au charme des jeunes servantes. Et depuis l'an passé où il était parti à Shelzar une fracture s'était définitivement opérée, irréparable. Cela, Drunfal s'en était rendu compte le mois dernier, dès le premier instant où Romeyro avait franchi le seuil du Castel.

Toujours loyalement attaché à ses maîtres, Drunfal trouvera difficilement à médire sur son ancien ami, surtout devant des étrangers. Seule la référence à son amour à sens unique pour la servante Nywille pourrait le faire sortir de sa réserve. De fait, la situation est connue de tout le personnel et constitue d'ailleurs une des attractions préférées de ces gens de peu.

Orpheline d'un hameau voisin, la jeune **Nywille** a été recueillie au château où elle est servante depuis ses dix ans. Deux ans auparavant elle a été séduite par Romeyro et en est toujours amoureuse. Elle apprécie beaucoup Drunfal, mais comme elle le dit en rougissant : son cœur va à un autre. Lorsque le baron envoya son fils à Shelzar, la jeune servante en perdit l'appétit pendant quelques semaines... D'autant que Romeyro avait eu l'indélicatesse de lui avouer où il était envoyé. De son côté, même si maintenant il s'en défendrait, Romeyro ne fut pas non plus totalement insensible à cette séparation. Il s'était en effet attaché à cette servante qui avait partagé ses premiers jeux. Mais quoi... La perspective d'entrer à l'Université des Désirs Terrestres était de nature à balayer bien des circonspections chez ce jeune mâle libidineux.

A son retour au Castel le mois passé, Romeyro n'avait pas manqué de gratifier Nywille de son expérience nouvelle. Bien que réticente et jalouse au départ, la servante avait fini par se convaincre que c'était là une marque d'amour. En comprenant que deux de ses consœurs partageaient les mêmes faveurs elle ne pût plus se leurrer et accepta le rôle « privilégié » de confidente. Elle apprit donc tout des

BARON WILLIFRIED DE PERLUETTE

Noble niveau 5
Chaotique / Bon
Humain de 1m71 / 83 kg

Fo 12 ; Dex 10 ; Co 9 ; Int 12 ; Sag 15 ; Cha 15

Bonus de base à l'attaque : +3 (épée longue de maître, total +5) ;
Dégâts : 1d8

CA (jamais d'armure) : 10
Points de vie : 27

Jet de Réflexes : +1

Jet de Vigueur : +1

Jet de Volonté : +6

Compétences : Bluff +6 ;
Connaissances (région de Shelvar) +4 ; Diplomatie +6 ; Equitation +7 ; Estimation +3 ; Intimidation +8 ; Psychologie +5

Dons : Arme de prédilection (épée longue)

Possessions : 19600 pièces d'or en terres, bijoux et fonds monétaires divers

Facteur de Puissance : 5

THORWIR

Barbare niveau 8
Loyal Neutre
Humain de 1m91/89 kg

Fo 14 ; Dex 16 ; Con 14 ;
Int 10 ; Sag 12 ; Cha 8

Bonus à l'attaque (rapière) : +14/+9

Dégâts : 1d6+6 (coup critique sur 18-20)

CA : 15 (armure de cuir clouté +2)

Points de vie : 75

Initiative : +2

Jet de Réflexe : +5

Jet de Vigueur : +8

Jet de Volonté : +3

Compétences : Sens de la nature +12 ; Escalade +11, Perception auditive +12 ; Saut +11

Dons & pouvoirs : Arme de prédilection (rapière), Botte secrète (rapière), Combat en aveugle, Rage de berserker (3/jour), esquive instinctive

Possessions : 21 pièces d'or, matériel d'escalade, une dague en argent, 3 flasks de feu grégeois, une potion de soins légers

Facteur de Puissance : 8

AMBROYSE DE TORQUERIVE

Noble niveau 6
Loyal / Bon
Humain de 1m85/75 kg

Fo 10 ; Dex 10 ; Co 12 ; Int 12 ; Sag 14 ; Cha 13

Bonus de base à l'attaque : +3 (épée longue de maître, total +5)

Dégâts : 1d8

CA (jamais d'armure) : 10

Points de vie : 32

Jet de Réflexes : +1

Jet de Vigueur : +2

Jet de Volonté : +6

Compétences : Bluff +5 ; Connaissances (région de Shelvar) +5 ; Diplomatie +5 ; Equitation +7 ; Estimation +5 ; Intimidation +8 ; Psychologie +5

Dons : Arme de prédilection (épée longue)

Possessions : 38400 pièces d'or en terres, bijoux et fonds monétaires divers

Facteur de Puissance : 6

frasques de son don juan et fit semblant de les apprécier. Maintenant, elle est convaincue que la vengeance dont son amant a été victime est l'œuvre d'un mari jaloux ou d'un prétendant éconduit. Si l'enquête piétine elle s'en ouvrira et donnera même des noms aux joueurs : Ludiwin Lamperoy (la fille d'un clerc de Lundt), Adélinée Milandris (l'épouse d'un riche bourgeois) et pour finir : Mathilda de Torquerive, la fille unique du baron ennemi.

Une fois toutes ces pistes épuisées, et si les joueurs piétinent à nouveau, elle pourra leur faire remarquer que s'il y a des cocus ici, il se peut bien qu'il y en ait à Shelzar ! Romeyro lui a explicitement fait promettre le secret concernant le nom de l'université qu'il fréquente et elle ne devrait pas être amenée à en parler.

Domaine Torquerive

Bien moins aisés que les de Perluette, les Torquerive ont dilapidé leur patrimoine au cours des siècles. Possédant toutefois quelques patentes commerciales qu'ils louent à des bourgeois locaux ils vivent assez bien de leur rentes. L'ancienneté de leur blason les place en outre d'office au banc des pairs de la ville.

La famille habite une ferme fortifiée en bordure de Lundt et n'emploie qu'un nombre restreint de serviteurs. Trois hommes suffisent à la garde, d'autant qu'ils sont commandés par le célèbre bretteur **Thorwir**. Ce barbare de légende à la stature imposante a loué ses services au baron pour une bouchée de pain. Sa louauté confinant à la bêtise, il n'a jamais songé à donner son congé pour proposer ses services à plus riche. Et puis, c'est qu'il est très apprécié ici !

Bien que de revenus plus modestes que bon nombre de bourgeois de Lundt, les Torquerive ont néanmoins toujours su imposer leur supériorité de sang. Depuis un mois cependant, le sort semble s'acharner sur la famille, et il est de plus en plus dur de faire bonne figure : l'héritier se remet lentement d'une agression dont il a été la victime, et sa sœur est grosse des œuvres d'un inconnu. La mère se languit et le père fulmine.

A quarante deux ans **Ambroyse de Torquerive** a hérité très jeune d'un domaine partant à vau l'eau. Par sa sueur et sa hargne il a réussi, seul, à redresser la situation. Il en veut énormément à de Perluette dont il attendait aide et assistance, comme il se doit entre pairs du royaumes. Selon lui c'est même cela qui différencie la plèbe du sang bleu, le noble du marchand. Visiblement Willifried de Perluette l'a oublié pour se transformer en un marchand de la plus vile espèce : il attendait la mort de Torquerive pour dépecer son cadavre, prendre ses terres et son blason.

Ambroyse ne cache pas son mépris pour son rival, et toutes les occasions sont bonnes pour le brocarder. Il n'ira cependant jamais lui reprocher ce qui pourtant l'a le plus blessé : ce refus de l'aider, vingt ans plus tôt alors qu'il était à terre. Il aurait suffi d'un prêt, oh pas bien grand en plus. Willifried avait préféré rire. Non, Ambroyse est décidément trop fier pour parler de cela, et puis finalement il s'en est sorti seul.

Le baron est aussi très fier de sa famille. Son épouse provient d'une lointaine baronnie au lignage au moins aussi ancien que le sien, sa fille est un modèle de noblesse, et son fils un parfait héritier qui l'aide avec bonheur et ef-

ficacité dans ses tâches d'administration. Ambroyse peut être vu chez lui tous les soirs et les quelques matins où il administre sa propriété. Sinon, on aura plus de chance de le trouver sur les rares domaines qu'il possède, ou en train d'essayer de traiter pour racheter le terrain familial. Un après-midi sur deux il siège en outre au conseil de la ville où il s'oppose fréquemment aux propositions de son rival.

Anton de Torquerive est l'unique fils héritier, ce qui simplifie bien des choses, mais peut aussi s'avérer dangereux. Le mois dernier il a été battu à mort dans une ruelle sombre de Lundt et laissé gisant comme un chien dans le caniveau. Resté dans le coma pendant une vingtaine de jours, grâce aux bons soins d'un médecin des environs et à l'intervention d'un prêtre de Madriel cherché tout spécialement et à grand frais, il commence à peine à se remettre de ses blessures.

Anton ne se souvient plus de quoi que ce soit concernant les jours précédents l'agression. Il n'a ainsi pas su expliquer à son père ce qu'il pouvait bien faire à Lundt à une heure aussi tardive et dans un endroit réputé dangereux. Toute tentative de lecture de son esprit s'avèrera particulièrement confuse.

Anton sait dans quelles colères peut le plonger le simple nom de Perluette. Il a donc décidé de taire sa longue amitié pour Romeyro. Les deux jeunes hommes se sont rencontrés cinq ans plus tôt dans un des rares cercles mondains de Lundt. Ils se sont tout de suite plu, le caractère expansif de Romeyro trouvant sa mesure dans la sérénité d'Anton. Un jour viendra bientôt où les deux familles pourront travailler ensemble.

Mathilda de Torquerive s'est fait beaucoup de soucis pour la santé de son frère. Maintenant qu'elle est rassurée, s'est pour son propre cas qu'elle s'inquiète. Rompue à tous les arts de son rang et de sa qualité elle n'a pourtant pas su se tenir à la ligne enseignée par sa mère et a gravement fauté le mois dernier. Répondant à une étrange missive de Romeyro de Perluette où le jeune homme s'enquerrait de la santé de « son ami », elle avait accepté de le recevoir dans une chapelle déserte à quelques pas de chez elle. Elle s'était étonnée d'apprendre que Romeyro et son frère aient pu garder secrets pendant si longtemps des liens d'amitié aussi serrés, mais sa réserve s'estompa rapidement devant la sincérité et l'affabilité de son interlocuteur. Rapidement la magie de l'amour opéra, mais elle ne fût réellement « séduite » que quelques jours plus tard. Au même endroit.

Le jeune homme avait finalement dû repartir pour Shelzar où il se devait de retourner pour poursuivre son éducation politique. Mathilda ne regrette rien, et le fait qu'elle soit maintenant enceinte ne change rien : son amour lui a promis de l'épouser. Angoissée par la découverte de son état elle a avoué sa grossesse à sa mère mais a refusé de lui donner l'identité du père, se bornant à lui certifier sa bonne condition et la certitude qu'elle ne serait pas déshonorée. Pour l'heure, angoissée, elle cherche un moyen de faire parvenir un message à son amant dont elle ne sait en définitive même pas où il réside ! Les joueurs seraient certainement l'aider moyennant finances.

Ermionnée de Torquerive est un modèle de grâce, d'élégance et de noblesse ; le résultat de huit siècles de bonne éducation et d'étiquette. Petite, fine, douce, sans



âge, elle est malheureusement affublée d'une santé défaillante, signe probable de la pureté de son sang. Depuis un mois, le souci que lui cause l'état de ses deux enfants l'a considérablement affaiblie, et on la voit rarement quitter sa chambre. Elle n'a pas encore résolu de s'ouvrir de son souci à son époux mais le fera certainement pour peu que l'angoisse la serre un peu plus ou qu'elle se croie sur son lit de mort. Ambroyse cherchera aussitôt à faire avouer à sa fille le nom de son amant. Au MJ la primeur des conséquences. Une possibilité de fin de scénario pourrait résider dans une solution de fortune qui arrangerait plus ou moins tout le monde : le mariage « forcé » de Romeyro et Mathilda. Le vieux Torquerive devra y consentir pour éviter le déshonneur de sa fille. Au passage et bien que cela ne soit pas sa motivation première il y gagnerait en fortune... Quant à Perluette apprenant que son fils a bien descendance il pourrait accepter la diminution de son fils et qu'on referme sa plaie. Malgré ses travers Romeyro se veut homme d'honneur. Lorsqu'il apprendra sa paternité il prendra immédiatement ses responsabilités. Précisons tout de même que dans le cas où il se fût agi d'une paysanne, il n'aurait certes pas eu la même réaction. Mathilda enfin, serait on ne peut plus heureuse de ce dénouement... Elle n'en imagine d'ailleurs aucun autre. Elle concevait certainement un grand dépit en apprenant la vérité sur les « études politiques » de son futur époux ainsi que sur ses frasques, et leur idylle s'en trouverait ternie, mais l'union aurait lieu ne serait-ce que par convenance.

La ville et ses rumeurs

C'est certainement dans les faubourgs de Lundt, ou plus probablement dans l'une de ses tavernes que les joueurs auront débuté cette aventure. Ils y auront peut-être déjà glané un avant goût de la vie locale ainsi que de

nombreuses rumeurs plus ou moins en rapport avec le fond du scénario.

Les informations les plus accessibles concernent la famille Torquerive, déjà très épiée en temps normal, mais véritablement passée au crible des commérages à la lueur des événements récents.

Pour commencer, ce n'est un secret pour personne que depuis un mois le baron **Ambroyse a vendu rapidement et à vil prix deux champs et une forêt**. Un acte pour le moins étrange lorsqu'on sait les difficultés qu'il avait rencontrées pour remettre la main sur ces anciennes propriétés de sa famille. Certains prétendent qu'à force d'achats le baron aurait fini par se ruiner, les plus instruits des affaires commerciales démentiront cette rumeur. Ambroyse de Torquerive est un homme avisé et il a toujours su mener ses achats en heure, non, s'il a vendu c'est certainement qu'il a eu un besoin pressant d'argent. En connaissance de cette rumeur le baron Willifried aura la certitude que cet argent a servi à commanditer l'exaction dont son fils est victime : aux joueurs de le démontrer rapidement.

Quelques voleurs et gens de peu laisseront entendre à demi mots qu'ils connaissent la solution à cette énigme. Pour quelques piécettes les personnages pourront ainsi apprendre que le jeune **Anton avait récemment été mordu par le démon du jeu**. Quelques piécettes supplémentaires permettront de remonter rapidement aux deux salles de jeu de la ville basse. Toutes les nuits, les individus les moins recommandables viennent y dilapider des sommes gagnées plus ou moins honnêtement dans la journée. On y croise aussi quelques rares jeunes gens de la jeunesse dorée de Lundt cherchant à s'acoquiner. A entendre les habitués de la licorne borgne, Anton n'était pas vraiment un coutumier de ces soirées, il venait parfois accompagner

THULSAN - DIT « L'OMBRE VERTE »

Voleur de niveau 6
Neutre / Mauvais
Humain de 1m69/73 kg

Fo 12 ; Dex 16 ; Con 13 ;
Int 14 ; Sag 9 ; Cha 8

Bonus à l'attaque (épée courte de maître) : +6 ;
Dégâts : 1d6+1

CA : 16 (armure de cuir clouté de maître)
Points de vie : 31

Initiative : +7
Jet de Réflexes : +10
Jet de Vigueur : +5
Jet de Volonté : +3

Compétences : Acrobatie +12 ; Déplacement silencieux +12 ; Discrétion +12 ; Crochetage +14 ; Désamorçage/Sabotage +13 ; Détection +11 ; Perception auditive +11 ; Estimation +11 ; Fouille +11 ; Utilisation d'objets +8

Dons & Pouvoirs : Science de l'initiative, Vigilance, Réflexes surhumains, Attaque sournoise (+3d6), Esquive totale, Esquive instinctive

Possessions : épée courte de maître, armure de cuir clouté de maître, cape de résistance +1, potion de déplacement furtif, potion de discrétion innée, potion de patte d'araignée, potion de neutralisation du poison, potion de vision dans le noir, corde en soie de 15 mètres, outils de maître cambrioleur et 115 pièces d'or dans une bourse sale.

Facteur de Puissance : 6

un ami en goguette mais n'y prenait pas vraiment plaisir. Sauf peut-être le mois dernier où il était venu bien six fois et toujours avec le même ami : un jeune aristocrate qui se donnait des grands airs et avait provoqué une bagarre que les deux jeunes avaient réprimée d'abord à coup de rapière, puis à grand renfort de tournées générales. Une description de l'inconnu permettra aux joueurs de reconnaître Romeyro. Quant aux prétendues dettes de jeu d'Anton, il s'avérera qu'il aura effectivement perdu une forte somme un soir qu'il avait bu et joué plus que de raison. Son adversaire au jeu, un tire laine du nom de Skavet confirmera que le jeune homme était venu le régler le lendemain. Il serait tombé sur un os en sortant de l'établissement. Le patron de la licorne borgne, désirant éloigner les soupçons de son établissement avait déplacé le corps un peu plus loin dans une ruelle sombre et fait alerter la garde. Les clients de la licorne connaissent tous cette histoire mais se sont tus. Tous demeurent perplexes : pourquoi s'en prendre au jeune homme après qu'il eut payé sa dette ? L'agresseur ne pouvait qu'être extérieur à leur petit microcosme... Peut être un indéclicat du lion de cuivre, l'autre taverne sombre de la ville... Et puis de toute façon, cela ne se fait pas de voler quelqu'un qui vient payer sa dette... C'est comme voler un voleur ! Une chose est certaine : si on trouve le coupable il passera un sale quart d'heure.

A la licorne borgne on pourra aussi entendre parler d'un certain **Nuln Lamperoy**, un fils de clerc qui tente un peu trop sa chance et frôle bien souvent la ruine. Il s'est d'ailleurs déjà trouvé dans de très mauvaises postures dont il s'est sorti en vendant des secrets professionnels de l'étude paternelle. Lors de sa dernière déconvenue il avait été sauvé in extremis par l'intervention de Romeyro. En prenant sa défense et en accusant son adversaire de tricherie, Romeyro avait déclenché l'esclandre dont on a déjà parlé. Après la bagarre et la peur de prendre un mauvais coup il s'est acheté une conduite et n'a pas remis les pieds dans les tavernes. Nuln peut être trouvé chez son père ou bien encore dans le cercle mondain qu'il fréquente tous les soirs. Un cercle peuplé essentiellement de fils de clercs, de notaires et d'autres gens de robes où Nuln a introduit son nouvel ami. Tous sont au courant que Romeyro n'a pas mis une semaine à séduire **Ludiwin**, la petite sœur de Nuln, mais ils se gardent bien d'en dire mot au principal intéressé. La situation est tellement divertissante. De son côté, Nuln se sent redevable et ne tarit pas d'éloges envers son sauveur.

La seconde rumeur sur la famille Torquerive, moins connue que la précédente concerne l'**agression d'Anton**. Il convient en effet de ne pas ébruiter ce genre d'« accidents » déshonorants, d'autant plus qu'on n'en connaît pas encore le fin mot. Seuls quelques proches connaissent l'événement et auront pu distraitemment laisser transpirer la nouvelle dans les cercles qu'ils fréquentent. La garde aussi, bien que tenue au silence, ne se prive pas de jaser. **Utreych**, le capitaine du guet local est d'ailleurs sur les dents, il en va de sa crédibilité et n'aura de cesse que d'avoir trouvé les coupables... A fouiner partout les personnages seront certainement suffisamment voyants pour être amenés à répondre à ses questions.

Enfin, de nombreuses rumeurs courent sur l'inimitié que se vouent les deux familles. A ce sujet le MJ est laissé libre de mettre ce qu'il souhaite dans la tête du quidam, pourvu que ce soit bien manichéen et toujours partisan d'une cause ou de l'autre.

Concernant **Romeyro** maintenant, les joueurs entendront le meilleur comme le pire, mais ils en entendront parler ! Voilà un mois qu'il est parti et on ne parle toujours que de lui dans la haute société. Spécialement parmi les jeunes gens. En première instance, tout le monde semble avoir été conquis par sa prestance, son assurance, sa verve, sa répartie, son charisme... Cette année à Shelzar lui aura décidément bien profitée.

Enfin, viennent les ragots des jaloux et des jeunes filles dédaignées. Les bigots lui reprocheront facilement sa frivolité, son hédonisme... On le dit aussi joueur et coureur. De nombreuses jeunes filles pourraient ainsi témoigner d'avoir été séduites, n'eût été la honte qu'elles auraient à faire cet aveu.

Bien que le respect mutuel qu'ils se vouent soit connu de tous, ils sont assez rares à connaître la véritable nature de l'**amitié entre Romeyro et Anton**. Les deux adolescents ayant compris l'intérêt du secret, seules leurs connaissances les plus proches sont au courant. Il faudra les chercher du côté des enfants de la petite noblesse. Par la force des choses Nuln est lui aussi au courant, ainsi bien sûr que Mathilda.

Pour finir, une piste en or semblera tomber du ciel. En discutant de Romeyro dans les bas quartiers les personnages pourraient par exemple attirer l'attention d'un mouchard ou l'oreille d'un curieux. L'individu prétendra alors connaître une personne s'étant vantée en sa présence d'avoir « châtié le fils Perluette »...

Thulsan - dit « l'ombre verte » - est un voleur dont la réputation d'excellence n'est plus à faire ; il a malheureusement un gros défaut : la bouteille. Depuis quelques années maintenant il n'a cessé de décliner, si bien qu'il ne vit plus que sur les rares contrats que lui confient les naïfs impressionnés par son nom. Il a récemment été contacté par un bourgeois du nom de **Julian Milandris** pour rosser le fils Perluette. En vrai professionnel Thulsan ne s'est pas intéressé au mobile, seulement à la prime : suffisamment élevée pour éponger son ardoise au lion de cuivre. Il n'a pas mis longtemps à apprendre que les deux jeunes gens fréquentaient à la licorne borgne et à découvrir le parfait endroit pour tendre son piège. Le plan semblait parfait, c'était compter sans sa précipitation à vouloir clore l'affaire et sa cervelle embuée d'alcool. Thulsan se trompa donc de cible et molesta le jeune Torquerive... Il n'eut bien entendu pas le cœur à détromper son commanditaire et toucha sa prime. Les joueurs pourront certainement le trouver au lion de cuivre où il finit de boire ses dernières pièces en contant les exploits de sa gloire passée. Bien que rendu confus par la boisson, Thulsan reste suffisamment alerte pour présenter une menace sérieuse. Les subterfuges un peu trop grossiers seront de nature à le mettre en colère et le plus efficace sera de rester suffisamment longtemps à sa table, la cruche à la main, pour l'amener lentement à discuter de l'affaire. Notons enfin que dans son trou à rat, Thulsan a de nombreux amis tire-laines prêts à en découdre avec quiconque importunerait leur vedette. Mieux vaut donc agir loin de l'auberge.

Ce n'est que contraint et forcé que le voleur admettra s'être trompé de cible. Il sera par contre moins réticent à dévoiler le nom de Julian Milandris, le riche bourgeois qui en avait après Romeyro.

Julian Milandris est un des grands bourgeois de Lundt, il a pignon sur rue et pour la petite histoire c'est lui qui a racheté le petit bois cédé par Torquerive le mois dernier. Associé commercial privilégié du baron Willifried il l'invite souvent à dîner après les réunions au conseil de la ville. Lors de la venue de Romeyro il l'a bien évidemment aussi invité à ces collations. Mal lui en prit car sa trop jeune épouse Adélinée succomba irrémédiablement aux charmes de ce jeune homme décidément si délicieux. Jaloux en diable Julian fit surveiller son épouse et confirma ses soupçons. Ne se faisant aucune illusion quant à la réaction de son associé s'il lui faisait part de la situation, le bourgeois décida donc de se faire justice lui-même et embaucha le meilleur voleur pour donner une correction au garnement. Confiant dans son homme de main il croit dur comme fer que Romeyro a pris ses coups de bâtons et que c'est cela qui a motivé son départ précipité de Lundt le mois dernier... Il serait fort marri de comprendre ce qui s'est passé, et certainement anxieux qu'on puisse le relier au triste état dans lequel son séide trop zélé a laissé le fils Torquerive... Une situation désespérée qui motivera peut être l'envie de réduire les gêneurs au silence !

Maintenant qu'ils auront épuisé toutes les pistes et qu'ils se seront fait une opinion sur le fils Perluette, les joueurs pourront se douter que la solution à l'énigme a de grandes chances de se trouver du côté de Shelzar. Si ce n'est la justice ou la curiosité, gageons que l'appât du gain saura les mener jusqu'à cette cité des délices.

Shelzar

En chemin

La route la plus rapide pour Shelzar, celle que les joueurs prendront, passe par un lieu (Un marais ? Une forêt ?) particulièrement mal fréquenté. Qu'ils soient seuls ou en convoi les joueurs auront l'occasion de subir une attaque et ses dégâts dramatiques puis de contempler le pouvoir d'un mystérieux individu « recolleur de membres ».

Les joueurs pourraient rencontrer des caravaniers à l'étape précédant la passe dangereuse. Ces gens, commerçants pour la plupart ont eu vent des mauvais échos sur la région et ont décidé d'unir leurs forces pour la traversée. Les personnages pourraient y être employés. Il se pourrait aussi que, partis seuls en forêt ils assistent de loin à un assaut de caravane ou de chariot isolé et soient contraints de s'en mêler.

Dans tous les cas il y aura au moins un blessé dont l'un des membres aura été proprement arraché dans le combat, imaginons par exemple que les assaillants, peu résistants et peu organisés par ailleurs, aient possédé dans leur rang un monstre fabuleux à même de réaliser ce genre de boucherie. Pour augmenter le côté dramatique il se pourrait même que ce soit l'un des personnages joueurs qui ait subi la mutilation.

Dans le campement des assaillants on trouvera les effets personnels de nombreux commerçants et hommes d'armes. En particulier on trouvera quelques objets frap-

pés du blason des Perluettes. L'homme missionné dans les environs par le baron n'a semble-t-il pas passé le barrage.

Après les premiers soins il convient de se remettre rapidement en route pour échapper à l'endroit et trouver des secours plus appropriés. C'est alors que les personnages font la rencontre d'un mystérieux individu hirsute, sale et mal embouché. Sans dire un mot l'individu s'approche du blessé. Prenant le membre coupé dans une main il fait mine de le recoller et entre dans une transe mystique cependant qu'une lueur intense sourd d'entre ses doigts.

Le Sale, comme on l'appelle dans les environs a en effet un immense pouvoir de guérison et peut entre autres ressouder les membres. Il ne ressent pas le besoin d'aider les gens, mais le fait systématiquement lorsque des malades se présentent sur sa route, par réflexe, par découragement et plus encore par une sorte de fatalisme.

Il vit en ermite on ne sait où, et les gens du cru vont souvent à sa recherche pour soigner leurs maux lorsque ceux-ci sont suffisamment graves pour qu'ils passent outre la peur et le dégoût que leur inspire ce mangeur d'excréments.

Le pouvoir immense du Sale lui vient de la grâce d'un titan. Ce qui explique qu'il se soit éloigné de la civilisation où il attirerait trop rapidement l'attention des dieux parricides. Nul doute que le clergé de Madriel, et Madriel lui-même seraient intéressés d'apprendre l'existence d'un tel zigoto.

En tout état de cause, le Sale est la seule personne à même de rendre sa virilité à Romeyro, pour peu qu'on retrouve son membre. Les joueurs peuvent maintenant poursuivre leur chemin et leur enquête à Shelzar même.

Au chevet du mourant

Après un peu de tourisme dans la trépidante citée des plaisirs, un des premiers lieux que les joueurs auront certainement à cœur de visiter sera la demeure de **Wolfram de Perluette**. Frère cadet de Willifried, il a quitté très jeune le domaine familial afin de ne pas faire d'ombre à son aîné. C'est grâce à son sens des affaires plutôt qu'à son nom qu'il a su s'imposer, et aussi un peu par chance. Il siège actuellement dans quelques institutions politico-économiques de la cité et est en passe d'être admis dans le cercle « select » de la noblesse commerçante locale. L'essentiel de ses revenus proviennent de ses *caravanes d'épices* dont il a lui-même tracé la route vers les Ourkhadis dans ses vertes années. Un pari risqué mais qui a fini par payer. C'est qu'à Shelzar on est particulièrement friands d'épices !

Les deux frères ont gardé de bons rapports quoique passablement distendus dans l'espace et le temps. C'est Wolfram qui a rapporté à Willifried l'existence de l'Université des Désirs Terrestres, l'excellence de son enseignement et la recrudescence d'enfants de potentats franchissant ses portes chaque année. Willifried a immédiatement compris l'intérêt d'un tel enseignement. Dans un monde régi par les passions, celui qui se rend maître des siennes propres ainsi que de celles de son opposant remportera toujours l'affrontement. On soupçonne trop peu le pouvoir de certaines expertises, et bon nombre de décisions se forcent dans la moiteur secrète de l'alcôve. Combien d'empereur

WOLFRAM DE PERLUETTE

Noble 1 / Expert marchand 4
Loyal / Bon
Humain de 1m73/76 kg

Fo 12 ; Dex 12 ; Con 10 ;
Int 15 ; Sag 13 ; Cha 15

Bonus de base à l'attaque : +3 (épée longue de maître, total +5)
Dégâts : 1d8

CA (jamais d'armure) : 10
Points de vie : 28

Jet de Réflexes : +2
Jet de Vigueur : +2
Jet de Volonté : +7

Compétences : Bluff +9 ;
Connaissances (région de Shelvar) +6 ; Diplomatie +7 ; Equitation +4 ; Estimation +9 ; Intimidation +4 ; Psychologie +8, Profession (marchand) +9
Dons : Arme de prédilection (épée longue)
Facteur de Puissance : 5

ou de reines ne se sont-ils pas vus enchaîner par les entraves lascives de la soie et du désir ?

Wolfram accéda à la requête de son frère, et obtint pour Romeyro la précieuse entrée à l'Université de Délices Terrestre, il accepta en outre d'héberger le jeune homme le temps que durerait sa formation.

Wolfram était chez lui lorsqu'on lui a ramené son neveu ensanglanté. Il a immédiatement pris les mesures qui s'imposaient : faire chercher les plus grands guérisseurs de Shelzar et avertir le père. Il a ensuite débuté une enquête mais, par manque de piste sérieuse a rapidement arrêté, d'autant que son frère semblait sûr de lui quand à l'identité du coupable.

Depuis son arrivée vingt ans plus tôt Wolfram a beaucoup progressé, ancien caravanier il est actuellement en pourparlers pour acheter des entrepôts dans le quartier marchand et a entrepris des tractations pour s'offrir une villa dans le Pezwahri. Pour l'heure il réside toujours dans un hôtel particulier du quartier Adazi où seule une des ailes du bâtiment est dévolue à l'habitation, la plus grande partie du volume trouvant en effet son emploi dans les activités commerciales et le stock.

S'ils sont attendus, les joueurs seront chaleureusement accueillis et hébergés, sinon il faudra compter sur plus de circonspection. L'affaire est grave et mérite pour le moins qu'on se renseigne sur des étrangers qui semblent en savoir long. Quelques questions suffiront à lever une partie des soupçons, un pigeon voyageur sera en outre envoyé à Lundt pour confirmation.

S'introduire de nuit dans la propriété n'est pas chose aisée, Wolfram a gardé quelques réflexes de sa vie d'aventurier, il s'est en outre offert les services d'une garde rapprochée en mesure de surveiller ses entrepôts et ses intérêts. Quelques pièges simples émaillent les abords de l'habitation ainsi que l'intérieur des stocks, décourageant les petits voleurs. Il sera plus simple de tenter sa chance en journée en profitant par exemple de l'agitation commerciale.

Dès le premier jour de sa convalescence Romeyro a bénéficié des soins de fervents de Madriel. A la demande de Wolfram les prêtres n'ont pas refermé la blessure mais l'ont simplement soignée. Ils la conservent maintenant ouverte en attendant qu'on trouve un moyen de « remplacer le membre ». Comme le dira la première ouvrière du sexe venue : « Mon petit monsieur, à Shelzar on peut vous l'allonger, pas l'faire repousser ! ». Romeyro est donc maintenant en stase, un coma prolongé dans lequel il ne peut souffrir.

Tous les jours il reçoit la visite d'un prêtre venant changer les bandages, parfaire la stase et renouveler le fluide vital du jeune homme. De fait, il n'est pas possible d'avoir une discussion intelligible avec le jeune homme. On peut cependant tenter de lire son esprit. On y déchiffra avec peine toutes les informations désirées : Concernant les instants avant le drame on apprendra que Romeyro avait un premier rendez-vous très attendu avec une jeune fille de sa connaissance dans une auberge du Dédale. La suite par contre est rendue on ne peut plus floue certainement à cause du choc traumatique, à moins que ce ne soit l'alcool qu'il ait ingurgité alors, ou bien encore un poison ? D'ailleurs comment expliquer qu'un solide gaillard comme lui se soit laissé amputer sans broncher... Et puis, comme on l'apprendra plus tard personne ne l'a entendu crier lorsque c'est arrivé !

L'aspect général du convalescent confirmera l'hypothèse du substrat : dans les cheveux du malade on peut observer un anneau terne de couleur cuivrée. Sa hauteur sur les cheveux correspond à la date de l'accident. De la même façon des stries blanches peuvent être observées sur ses ongles.

Pour ce qui est de la nature exacte du poison il faudra certainement s'en remettre à la connaissance éclairée des quelques bons alchimistes de la ville.

Si les personnages s'enquière de l'Université fréquentée par Romeyro, Wolfram leur donnera l'adresse de l'Université des Désirs Terrestres et toutes les explications qui vont avec. Il fera encore moins de secret sur l'adresse de la Corne d'Or où le crime a été commis. On apprendra en outre que personne ne connaissait d'amis à Romeyro. Précisions que les étudiants vivent et dorment à l'université et n'ont que de rares occasions d'en sortir. Toutes les connaissances du jeune homme sont donc certainement à l'Université.

Si besoin est, ces informations pourront facilement être retrouvées dans la rue. Les crimes sont monnaie courante à Shelzar, et mettent fréquemment en scène des bourgeois ou des nobles autrement plus importants que cet inconnu venu



de la campagne. Cependant, la Corne d'Or jouit d'une si bonne réputation que les badauds ont été très heureux de pouvoir colporter le fâcheux événement qui s'y est produit dernièrement.

La Corne d'Or

Cet établissement est une des auberges les plus selectes et les plus onéreuses de la ville. Située sur une hauteur du dédale, et à quelques pas du Pezwhari on y jouit d'une vue imprenable. On peut y déguster des mets recherchés, s'attarder dans une salle commune qui a tout du club de gentlemen, se détendre dans d'autres salles plus frivoles où consommer toute sorte de substances, ou encore profiter des quelques chambres isolées au dernier étage, donnant toutes de plein pied sur un jardin suspendu au dessus de la cour centrale. C'est d'ailleurs dans l'une de ces chambres que Romeyro a subi son calvaire.

L'auberge est bâtie autour d'une petite cour de dessertes et s'étend sur quatre confortables étages. Elle possède son propre service d'ordre, aussi discret qu'efficace. Il s'agit bien évidemment de protéger les clients de toute intrusion intempestive, d'autant que les clients très importants constituent des cibles pour de potentiels assassins.

La décoration est à la hauteur des sommes demandées et les services proposés, dispensés par un personnel aussi nombreux que zélé.

Aynnelle, la patronne, est issue des bas quartiers. Elle en a gardé les allures et le franc parler et bien que toujours parfaitement mise elle contraste énormément avec le décor. L'ambiance du lieu ne s'en ressent cependant pas, car Aynnelle ne se montre que rarement et ne supporte pas le moindre écart de conduite de ses employés.

Elle avait des « *rapports privilégiés* » avec Romeyro à qui elle faisait un tarif préférentiel sans lequel le jeune homme n'aurait certainement pas pu venir aussi souvent qu'il le souhaitait. Son accident a troublé Aynnelle : Au delà du chiffre d'affaire qui depuis a drastiquement chuté, elle prend cette incursion chez elle comme une atteinte personnelle. Les pouvoirs locaux ne faisant rien pour élucider l'affaire elle a payé des aventuriers pour enquêter. Aynnelle sait en outre qu'il ne sert à rien de tenter d'étouffer la rumeur, mieux vaut faire toute la lumière, prendre vengeance et prouver au mieux que le service d'ordre n'a pas failli.

Si elle a vent de ces étrangers posant des questions en salle elle voudra inmanquablement les voir et les interroger. Peut être même souhaitera-t-elle les embaucher à la place de ces incapables qui ne lui ont encore rien ramené de substantiel.

On apprendra que Romeyro aimait beaucoup cet endroit, son luxe, sa frivolité, et qu'il appréciait particulièrement d'y être vu au milieu des potentats de la ville. Il avait des accords avec la patronne qui s'entichait fréquemment d'un de ces gosses de riches étudiant à l'Université des Désirs Terrestres. Romeyro venait de temps en temps profiter des alcôves et des chambres isolées avec une nouvelle conquête. C'était d'ailleurs le cas le jour où on l'a retrouvé saignant comme un porc dans la « chambre pourpre ». Les gens pourront même décrire la jeune blonde aux traits anguleux à qui il avait donné rendez-vous ce jour-là, la mine anxieuse qu'ils lui avaient vue pour la première fois alors

qu'il attendait sa compagne depuis bien une heure, son sourire lorsqu'il la vit enfin arriver... Aucun doute, celle-là, il l'avait dans la peau !

On apprendra encore que c'est une jeune servante du nom de **Nilwel**n qui a donné l'alarme. Trompée par la porte laissée ouverte, signe habituel et discret que les occupants en ont fini avec le lieu et le cèdent au personnel de maison, elle était entrée et avait découvert la scène.

Grâce à la célérité des secours on avait pu contenir l'hémorragie, rendue particulièrement rapide par l'administration probable d'un anticoagulant. Nul doute que le meurtrier souhaitait tuer Romeyro et qu'il n'était pas au fait des us et coutumes de la maison.

En ce qui concerne la fille qui accompagnait la victime, personne ne l'a vue sortir de l'auberge.

Si les joueurs souhaitent parler à Nilwel, ils apprendront que la servante n'est pas venue travailler depuis quelques jours et qu'on l'a remplacée sans même chercher à connaître ses raisons. Une maison distinguée ne court pas après ses employés.

Les joueurs pourront se rendre au domicile de la famille de la jeune fille dans le fin fond du Shadhi. On y est sans nouvelle depuis la même date. La disparition a beau être récente, elle n'est pas dans les habitudes de Nilwel, aussi les parents en conçoivent-ils de l'inquiétude... Mais que faire ?

Après une rapide enquête parmi les amies de la jeune fille les joueurs apprendront que cette dernière venait de se trouver un nouvel amant, **Wül**g, un vaurien domicilié dans la rue des petites mains. Rendus sur place les joueurs feront la macabre découverte des deux amants enlacés dans la mort, les yeux vitreux, la peau bleuie et les membres crispés dans une attitude parodique de l'orgasme. Au chevet des amants pauvres la grande mort a remplacé la petite.

Les personnages ne manqueront pas de remarquer un objet hétéroclite sur le sol de la mansarde crasseuse, répandant son contenu poudreux, une petite boîte en ivoire incrustée de bois et de métal précieux, arborant la marque distinctive des de Perluette.

On se convaincra sans mal que c'est le contenu de la boîte qui a provoqué la mort des deux amants. Il s'agit en effet de la « boîte à secrets » de Romeyro dans laquelle il stockait sa poudre de licorne et dans laquelle son agresseur a déposé quelques grains de la mortelle substance (Ce qu'une LECTURE D'OBJET confirmera.). Sur la scène du crime la jeune Nilwel n'a pas perdu tout son sang-froid et a dérobé le bel objet avant de donner l'alarme. La renommée de la poudre de licorne n'est plus à faire, elle est malheureusement hors de prix et donc hors de portée des petites gens. Quoi de plus naturel que de sauter sur l'aubaine lorsqu'on y a accès ?

Les alchimistes de Shelzar

Avec la description des traces observées sur Romeyro, tous seront à peu près unanimes sur quatre produits provoquant les stries observées sur Romeyro :

- L'Asphègne rougeâtre, un narcoleptique hors de prix qu'on ne trouve que rarement chez les alchimistes. Il est généralement utilisé dans les feux d'artifices plutôt pour

augmenter le prix de la préparation que réellement pour en augmenter la qualité. Les alchimistes malhonnêtes et les riches commanditaires prétendront certainement le contraire. Ses propriétés psychotropes sont généralement négligées à cause des effets secondaires et de la difficulté du dosage : trompez-vous de quelques grammes et c'est la purge !

- *Le Vipérein cuivré*, un poison aussi rapide que virulent. Il agit par cyanose, asphyxie de la victime. Avec à peine un gramme on vient à bout d'un individu en même pas une seconde. Inutile de dire que ce produit n'est pas en vente libre. Il faudra le chercher du côté du Cartel du crime de Sa'an si tant est qu'on puisse en trouver et qu'on puisse y mettre le prix...

- *Le Narcisse borgne*, une plante fréquemment utilisée dans la confection de produits de beauté, justement destinés à créer des anneaux dans les cheveux et sur les ongles. La production est extérieure, rare et onéreuse, à tel point que même ici à Shelzar il faut être privilégié pour y avoir accès. Les clients se comptent sur les doigts d'une main et devront tous être cherchés parmi la haute société de la ville.

- *L'Ondulente*, un puissant paralysant qu'il est quasiment impossible de se procurer à Shelzar. Encore un cas d'école, connu uniquement par les livres. Peu usité par les civilisés, c'est l'apanage de sauvages qui l'emploient pour la chasse et, prétend-on, pour le vol des femmes entre tribus. Ce produit, s'il existe à Shelzar, ne pourra être trouvé que chez le vieil **Elfaroum**, un apothicaire connu pour la diversité de ses produits.

Naturellement, il n'est pas possible d'en savoir plus sans faire une analyse du produit ingéré par la victime. Si néanmoins les joueurs réussissent à fournir les quelques grammes de la poudre de licorne trafiquée, après la demi journée nécessaire il en apprendront un peu plus : Le produit incriminé parmi les quatre précités est très certainement l'Ondulente, mais on trouve aussi des traces d'une autre substance qu'il sera possible de déterminer moyennant un investissement pécuniaire de la part des personnages. Un alchimiste compétent ne mettra pas trop longtemps à identifier un anti-coagulant, surtout si on a eu la bonne idée de lui parler des premiers symptômes de Romeyro. La nouveauté intéressante pour les personnages, c'est que ce produit utilisé en médecine l'est aussi parfois par les mystiques qui lui donnent le nom de « grande transe ». En accélérant la fluidité du sang il provoque un état de conscience permettant paraît-il à certains adeptes de s'approcher de leur dieu. Une enquête dans ces milieux révélera que seules certaines sectes dépravées ont recours à cette drogue dévastatrice. Bien que la vente de produits ait lieu en surface, ces mouvements sectaires sont invariablement localisés dans le monde souterrain, la ville sous la ville.

Dans cet endroit isolé on a toutes les chances de faire de mauvaises rencontres. S'ils passent outre les rencontres probables avec des morts-vivants en goguette ou des sectateurs du Culte des Anciens, les personnages auront facilement accès à ces nombreux tripots en marge de la loi Shelzari ainsi qu'aux cultes secrets qu'ils sont venus épier. En persévérant dans cette direction et avec autant de chance que de persuasion ils entendront peut-être parler des « maudits » ou des « vomisseurs impies », ces entités monstrueuses qui hantent le fond du fond de ces tunnels insalubres.

De retour au quartier du Souk, l'échoppe du vieil Elfaroum, une des seules encore en dur, mérite le détour. Une multitude d'herbes se côtoient, mêlant leur fragrance dans un capharnaüm de boîtes, de sacs de jute et de papier. Des éprouvettes bouchées à la cire, des pots de porcelaine et des tonnelets recèlent de pommades, d'élixirs et de préparations en tout genre concoctées dans l'arrière boutique ou à des milliers de kilomètres de là. Pour parachèver l'empilement désordonné, des objets aussi hétéroclites qu'une main de singe séchée, un fœtus d'ours en bocal ou des racines homuncules pendent du plafond ou s'entassent dans des paniers d'osier crevés et sur des étagères faussement branlantes. Elfaroum ne départit pas dans ce décor. Ridé, fripé, voûté, arborant bésicles et nez crochu, l'air toujours souriant, un accent étranger prononcé on pourrait dire de lui qu'il est sans âge. A-t-il d'ailleurs jamais été jeune ?

Elfaroum sera assez surpris qu'on s'intéresse à l'Ondulente, ce produit rare (goûtons l'ironie) qu'il fait venir de très loin grâce aux caravanes d'épice d'un « nouveau » marchand de Shelzar. Il sera très embêté de ne pas trouver le pot à sa place sur l'étagère et relatera la dernière fois où il s'en est préoccupé. Il y a quelque mois une jeune fille est venue lui demander s'il possédait du Narcisse Borgne, ce sur quoi l'espiègle vieillard avait répondu sur le ton de la plaisanterie que le seul produit qu'il possédât susceptible de lui faire de jolis anneaux dans les cheveux se trouvait dans ce pot de céramique. Il avait alors embranché sur les origines et les vertus de l'Ondulente (c'est pas tous les jours qu'on a un aussi joli auditoire) pour conclure sur le fait qu'il n'était absolument pas honteux de mourir jeune pourvu qu'on laissât un beau cadavre.

Dans les élucubrations du vieillard les joueurs pourront reconnaître le portrait de Laëliith : une jeune Elfe, blonde, et arborant une poitrine trop opulente pour sa race. Elfaroum pourra encore mentionner cette racine talisman que la jeune dame arborait en guise de collier, niché dans un si bel écrin.

L'Université des Désirs Terrestres

Les joueurs finiront tôt ou tard par visiter cet endroit où Romeyro passait le plus clair de son temps. Bien que dans de nombreux pays lointains l'université soit perçue comme un emblème de la ville, il faut bien avouer qu'ici à Shelzar son rayonnement est bien moindre qu'on pourrait le penser. Bâtie il y a de cela quelques siècles par un idéaliste inspiré, elle ne trouva pas place ailleurs que dans le quartier étranger, et par la force des choses elle y est restée, bien qu'entre temps elle soit tout de même devenue une sorte d'institution Shelzari. On ne lui reconnaît aucune sorte de pouvoir politique, mais tous reconnaissent son enseignement.

De l'extérieur, la bâtisse offre le spectacle d'un gigantesque mur aveugle. Une enceinte de trois étages sans aucune ouverture ceinture un intérieur secret, épousant à peu de chose près le contour d'un carré d'une centaine de mètres de côté. Le pourtour de cette construction est rehaussé de trois bandes continues dévoilant des bas-reliefs dont les scènes explicites laissent présager de l'enseignement dispensé à l'intérieur. De quoi faire des envieux.

Sur un des côtés, une volée de marches donne accès à un bâtiment de marbre perçant la muraille d'enceinte. La porte, réalisée à la manière classique à des allures de vulve

; et si le quidam naïf pourrait encore avoir des doutes, les caryatides et autres statues agrémentant les abords s'occuperont de les dissiper définitivement.

Mais attention, rien de trivial nul part ici. L'observateur pourra d'ailleurs s'étonner des poses sérieuses arborées par toutes ces icônes priapiques. A l'Université des Désirs Terrestres on forme les artistes du sexe de demain, pas ses artisans, et encore moins on ne brade un orgasme à la petite semaine bon pour la ménagère des bas quartiers ! Non, ici sexe et plaisir font l'objet d'une véritable science !

Laissons aux personnages le soin de trouver un bon prétexte pour pénétrer l'enceinte sacrée mais précisions tout de même qu'il leur suffira de dire la vérité sur Romeyro pour être entendue de la doyenne et grande Maîtresse **Naldwyn de Fontanay**. Rappelons à toute fin utile que rien ici n'a filtré à l'intérieur des murs concernant l'agression du jeune homme. La doyenne a simplement été avertie par la famille que pour des raisons de santé le jeune de Perluette ne pouvait continuer de suivre les enseignements.

Stricte et revêche, la directrice de l'Université présente tous les aspects d'une morale rigoureuse. Avec cette froideur si typique de ceux chez qui la loyauté l'emporte sur la bonté, elle consentira à aider les enquêteurs dans les limites de ses capacités : permission spéciale d'enquêter dans l'établissement, d'interroger les professeurs et leurs élèves. Pourvu qu'on ne dérange pas le bon ordre de la maison.

Une fois dans l'enceinte on pourra admirer l'intégralité des bâtiments. Quatre constructions longues d'une centaine de mètres et d'une hauteur de trois étages encerclent un jardin carré. Leurs murs donnant sur la rue sont intégralement lisses, ceux donnant sur le jardin sont ajourés de petites lucarnes. Le bâtiment par lequel on entre dans la cour est entièrement dévolu à l'administration et l'intendance. On y trouve aussi le dortoir des gardes eunuques, les cuisines et le réfectoire. C'est de loin la plus épaisse des quatre ailes. Suit la bâtisse en vis à vis, abritant les salles de travaux pratiques. Enfin, les deux autres ailes abritent les dortoirs des élèves : une pour les hommes, l'autre pour les femmes. Comme on l'a déjà dit, l'Université n'est ni un lupanar, ni un baisodrome. Le sexe y est une chose sérieuse.

La cour centrale comprend six bâtiments annexes dotés chacun d'un amphithéâtre et de salles annexes. Tous les bâtiments sont reliés entre eux par des extensions souterraines fermées aux étudiants. Une légende de potaches circule d'ailleurs sur l'existence d'un donjon souterrain où les mauvais étudiants seraient enchaînés et punis par des êtres cagoulés à la peau squameuse et noirâtre. Cette salle existe effectivement mais n'est plus guère usitée depuis les changements de mode concernant certaines pratiques.

L'université dispense divers types d'enseignements destinés à un public hétéroclite. Certains hommes font ainsi suivre une formation à leur épouse, leur concubine ou parfois leur fille (un tel enseignement est parfois plus vendeur qu'une dot). Parfois ce sont des gérants d'établissement licenciés qui misent sur la formation de leur personnel. Ce type d'enseignement est le plus rapide et le plus basique. Il ne constitue pour autant pas l'essentiel du savoir dispensé ici.

Non content d'apprendre l'anatomie et ses secrets (de l'homme à l'orque en passant par l'elfe et le nain), on reçoit aussi une solide formation pratique et technique complétée par un savoir poussé sur des sujets aussi divers que les herbes, les drogues, les filtres, les sorts, contre sorts et autres parades amoureuses.

Des options permettent encore d'enrichir la répartition, l'étiquette, l'apparence, la prestance et le sang-froid. On peut aussi découvrir les cultures ethniques, les mille et un secrets permettant d'enchaîner un homme ou une femme, les rouages secrets du désir et les moyens de les provoquer.

Bref, il y a tout ici pour former le commercial le plus retors, la parfaite fille à marier, la putain la plus exercée, l'espionne la plus dangereuse, ou encore le politicien le plus froid.

De nombreuses légendes circulent d'ailleurs sur de célèbres étudiants de cette institution. Parmi les plus récents, Kaharn « doigts agiles » aurait exécuté plusieurs missions pour la guilde de marchand qui avait pris en charge sa formation depuis l'âge de quatre ans. Il aurait ainsi réussi à obtenir des contrats d'exclusivité avec des peuplades elfes des bois ou des colonies de nains réputés particulièrement fermés à la vie civilisée. On cite aussi souvent Youn'Li, cette princesse offerte en gage d'amitié et de paix à un royaume voisin, et qui en aurait rapidement pris les rênes en manipulant son mari pour le compte de ses commanditaires. Condamnée à mort elle aurait réussi à s'enfuir et on n'a plus aucune nouvelle d'elle depuis.

Les professeurs dresseront invariablement le même profil de Romeyro : des prédispositions certaines, la capacité et l'envie de bander à tout bout de champs, mais bien moins de jugeote qu'un bonobo. Intéressé essentiellement par les techniques physiques et morales lui permettant d'assouvir ses pulsions, de prouver son excellence à lui-même et à son entourage. Le profil type de l'adolescent rendu libidineux par la promiscuité étouffante et castratrice d'un père à l'aura trop imposante. Avec un an ou deux de plus on aurait peut-être réussi à l'ouvrir au monde, à lui faire comprendre toute la portée de ses outils. Rien n'est moins sûr. Ici tout le monde s'accorde en effet à dire que passé l'âge de six ans il est très difficile de prendre en main un nouvel élève. Non, pour faire un virtuose du sexe, c'est comme pour le clavecin, ou la viole de gambe, il n'y a pas de secret, il faut commencer très tôt.

Bref, un crève cœur de voir tant de prédispositions aussi piteusement gâchées. Cela étant, on est bien obligé de les accepter ces gamins de riches, ne serait-ce que pour payer les murs... Et puis, il paraîtrait que ce Romeyro a été introduit par un de nos meilleurs négociants en onguents et poudres.

En ce qui concerne les horaires de cours, ils sont bien aussi drastiques que ce que Wolfram en laissait entendre : les élèves ne sont libres qu'un week-end par mois. Tout le reste du temps ils le passent ici, sous le regard scrutateur de leurs professeurs. Les hypothèses de dettes de jeu ou de cocufiages semblent donc ne pas tenir la route... On s'en convaincra encore en discutant avec les camarades et voisins de chambrée du jeune homme. Romeyro faisait partie d'un quatuor inséparable de fils de notables et de nobliaux. Tous du même âge et du même profil. Parmi eux on pourrait apprendre que le jeune homme « s'était tapé »

ESMIRIALD

Aberration semi-divine
Loyal / Mauvaise
Apparence d'humaine de
1m81/59 kg

Fo 16 ; Dex 18 ; Con 14 ;
Int 18 ; Sag 15 ; Cha 20

Bonus à l'attaque (épée courte) : +19/+14/+9 ;
Dégâts : 1d6+4 (critique 18-20)

CA : 16 (+4 dex ; +2 armure naturelle)
Points de vie : 94 (12 dés de vie)

Initiative : +8
Jet de Réflexes : +7
Jet de Vigueur : +12
Jet de Volonté : +8

Compétences : Acrobatie +15 ; Déplacement silencieux +15 ; Discrétion +15 ; Crochetage +16 ; Désamorçage/Sabotage +16 ; Détection +17 ; Perception auditive +17 ; Estimation +15 ; Fouille +16 ; Diplomatie +14 ; Bluff +15 ; Intimidation +17 ; Psychologie +13

Dons & Pouvoirs : Arme de prédilection (épée courte), Botte secrète (épée courte), Esquive instinctive, Esquive surnaturelle, Attaque sournoise (+4d6), Suggestion (2/jour), Science de l'initiative, Science du critique
Facteur de Puissance : 13

quatre ou cinq filles de l'école, du moins le prétendait-il. Ce genre de rapports est formellement interdit dans l'enceinte de l'école et très certainement réprouvé en dehors, aussi faudra-t-il bien manipuler les jeunes gens pour obtenir leurs confidences. On obtiendra alors le nom des cinq conquêtes attribuées à Romeyro et celle qui était en passe de devenir la sixième : Esmiriald. C'est d'ailleurs avec elle que Romeyro avait rendez-vous le jour du drame.

On pourra aussi avoir une partie de ces informations auprès de Gahl, un trentenaire étudiant attardé qui regardait évoluer ses jeunes collègues partagé entre attendrissement et ironie.

Au pavillon des filles on pourra être surpris de ne pas trouver uniquement des inénarrables beautés. La plupart sont même assez communes et certaines pourraient être taxées de « laides » suivant les canons en vigueur... Cependant, force est de constater que toutes sont attirantes, ou du moins savent-elle se rendre telles. Certaines profiteront de la présence rare de ces étrangers pour tester le savoir qu'elles ont acquis ici.

Laëlith, une elfe aux traits harmonieux et à la chevelure blonde ondulée entame sa seconde année. On pourra s'étonner de la taille volumineuse de ses globes lactifères, une singularité, s'il en est, pour une elfe. Son collier où pend une racine torve et rabougrie pourra encore rappeler le portrait de la visiteuse inconnue d'Elfaroum. Laëlith est une jeune esclave appartenant à un lupanar du quartier étranger. Sa grande beauté a convaincu le patron d'en faire un produit de luxe, d'où la formation onéreuse. Il n'est pas exclu qu'après cela il trouve à la revendre à un riche amateur plutôt que de la mettre en service à son propre compte...

Habitée à être regardée comme un objet de luxe depuis sa plus tendre enfance, c'est un être particulièrement superficiel et spontané. Elle ne verra aucune difficulté à admettre qu'elle s'est rendu chez l'apothicaire à la recherche de Narcisse Borgne et niera de manière véhément avoir quoi que ce soit à faire avec le vol. Ce n'est cependant qu'interrogée en privé qu'elle admettra avoir eu des relations avec Romeyro, elle prétendra avoir agi essentiellement pour visiter cette ville inconnue et dira avoir été positivement charmée par la promenade. Les jolis anneaux cuivrés de ses cheveux et les stries de ses ongles diront mieux qu'elle, comment Romeyro a acheté sa « promenade romantique ».

Si on ne lui pose pas explicitement la question, la jeune Elfe ne se souviendra pas tout de suite avoir mentionné sa visite à l'herboriste à l'une de ses « copines de classe ». Il faudra attendre quelques temps avant que l'importance de ce détail la frappe et qu'elle tente de reprendre contact avec les personnages pour leur parler d'Esmiriald.

Notons au passage que Laëlith a un visage fin mais arrondi qu'on ne saurait qualifier d'anguleux. Une confrontation à la Corne D'or achèvera de convaincre qu'il s'agit là de la jeune fille d'avant, pas de celle du jour du crime.

Venons en à celle qui tient ce scénario entre ses prunelles de jais : **Esmiriald**. Jeune femme à la beauté froide et envoûtante chez qui on sent toute l'excellence de l'enseignement dispensé à l'Université. Blanche de peau, ténébreuse de cheveux et d'iris, suave, calme, mystérieuse, profonde et posée c'est l'emblème des professeurs, leur succès. Instruite ici depuis l'âge de cinq ans, à beaucoup

d'égards elle en sait plus même que ses enseignants. Elle doit quitter l'Université l'an prochain, pour où ? Cela nul ne le sait. Son enseignement a été intégralement payé à son entrée quinze ans plus tôt. La doyenne se souvient parfaitement de ce jour où la gamine est arrivée sur les épaules d'un individu obèse et capuchonné. Elle se rappelle précisément de cette odeur méphitique qui semblait sourdre de la silhouette immense, et la voix caverneuse étouffée par les hardes sales qui couvraient son visage... Quinze ans payés d'avance, le tout en bijoux d'une pureté absolue. Comment refuser !

Devant Esmiriald il est très difficile de conserver une attitude objective. Si l'on est pas rompu à toutes les défenses contre la séduction on peut se départir d'une affection particulière pouvant aller de la simple sympathie à l'admiration sans borne. Pour faire naître ces passions chez son interlocuteur Esmiriald n'utilise rien d'autre que de savantes modulations de son attitude. Un maintien qu'elle a maintenant naturellement, sans même avoir à y penser. Ce qui laisse présager de son pouvoir si elle décidait d'y mettre les formes.

Avec une connaissance succincte du passé de la jeune fille les joueurs seront peut-être suffisamment sur leurs gardes pour résister quelques peu à ses charmes naturels.

Esmiriald repoussera d'un haussement d'épaules toute allusion à son prétendu rapport avec Romeyro, ce jeune fat. Avec la perruque blonde et les quelques colifichets qu'elle portait le jour du crime elle ne craint pas d'être reconnue et se sait en sécurité à l'Université. Si les joueurs ont lu dans l'esprit de Romeyro ils ne manqueront pas d'être troublés par la vision d'Esmiriald mais sauront formellement la reconnaître. Naturellement, tout le monde ici prendra la défense de cette élève modèle, et toute escandale dans l'établissement est impossible !

Ayant appris la survie de Romeyro, la jeune fille décidera certainement de finir ce travail bâclé par un mauvais concours de circonstances. Elle pourrait facilement séduire un des gardes et le convaincre d'agir pour elle, ou bien en désespoir de cause elle pourrait se déguiser en servante pour achever sa victime elle-même.

Dans la croupe de Shelzar

Une surveillance discrète de l'Université permettra aux joueurs de remarquer les allées et venues discrètes d'une mystérieuse silhouette. Versée dans les arts des ombres, Esmiriald a en effet la capacité de s'éclipser incognito du bâtiment. En journée elle est susceptible de passer simplement par la grande porte, faisant preuve de la discrétion d'une voleuse exercée. Mais elle n'a que rarement recours à ce procédé. Elle préfère attendre la nuit pour emprunter les passages secrets qu'elle a découverts dans le bâtiment. Elle quitte l'Université par un vide ménagé à l'arrière d'une des statues du premier balcon de la façade.

De là, elle s'engouffre dans les rues de la ville, puis dans ses égouts pour en rejoindre les profondeurs secrètes. Étrangement, personne ne s'interpose à cette frêle jeune fille dans son voyage souterrain, ce qui ne sera certainement pas le cas des joueurs qui devront déjouer quelques chausse-trappes.

Ayant réussi à se dépêtrer de leurs assaillants les personnages pourront en apprendre d'avantage sur la sil-

houette qu'ils suivent. Là en bas on l'appelle l'« oubliée » en raison de sa facilité à déjouer les filatures et on prétend que le simple fait de croiser son regard porte malheur. Elle descend plus bas que personne n'ose le faire... et remonte toujours. Personne ne lui cherche noise, pas même le Culte des Anciens. On la dit en relation avec les « vomisseurs impies », ces êtres mystérieux qu'on prétend avoir vus hanter certaines galeries oubliées du fond du monde souterrain. On les dit anciens habitants de la surface précipités vers les bas-fonds à force de déchéance et d'excès. Caricatures humaines flasques et putrides, ils auraient été châtiés par Enkhili pour avoir outrepassé les limites de l'indifférence ou pour avoir tenté de truquer le destin, d'autres diront qu'ils n'ont jamais été humains et qu'au contraire ils prétendent à cette humanité, grimant à l'excès les travers d'une attitude qu'ils ne comprennent pas.

Enfin de compte on en dit beaucoup de choses et l'on n'en sait rien vraiment car rares sont ceux à être remontés vivants des lieux qu'ils se sont octroyés.

Le fait est que personne ne pourrait suspecter que ces horreurs humanoïdes ne sont rien moins que les brouillons de leurs dieux ; une étude préparatoire réalisée par les titans et oubliée tout de suite après. Un petit groupe d'entre eux s'est réfugié sous la surface à l'endroit qui devait devenir Shelzar. Dans la pierre vierge ils ont modelé de gigantesques salles à leur image et y ont longtemps vécu une vie de cloporte. De nature apathique, pétris, pourris de jalousie et de crainte à l'endroit de leurs pères et de leurs cadets ils auraient pu vivre une éternité dans ce lieu enfoui. Un jour pourtant on devait accidentellement réveiller leur curiosité en percevant le sol.

Maintenant qu'ils ont vu la surface et sa vie trépidante, l'envie a pris le pas sur la crainte. Ils ont longtemps observé la surface, puis ont accepté les offrandes des rares cultistes dégénérés qui les prenaient pour des dieux, et ils ont pris goût à cette divinité qui leur revient de droit.

Un temps belsameth les a découverts et a tenté de les détruire, mais à cause de leur nature divine elle n'y est pas parvenue. Jugeant que ces êtres dégénérés ne représentaient pas une menace elle se contenta de détruire leurs rares adorateurs.

Dans l'affaire, les « vomisseurs impies » avaient néanmoins découvert que les dieux ne pouvaient rien contre eux. Enhardis ils ont décidé de remonter à la surface pour clamer leur filiation et reprendre leur dû : Shelzar. La conjoncture est d'ailleurs à leur avantage, les chemins de la décadence et du flétrissement sont déjà bien empruntés.

Pour parvenir à leurs fins, les vomisseurs ont décidé de copier l'acte d'Enkhili qui a tant marqué les habitants de la cité et en est devenu en quelque sorte l'esprit. En créant Esmiriald, et en l'instruisant des savoirs les plus représentatifs et les plus enviés de la cité ils comptent en faire leur prophète. Un prophète encore plus envoûtant que ne le fut Ghourika en son temps. A la surface ils sont en effet nombreux à attendre le retour du trompeur sous sa forme féminine. Un beau quiproquo en perspective.

Les personnages auront du mal à suivre directement la piste d'Esmiriald car cette dernière est en effet assez habile à masquer sa trace. Il sera plus efficace de discuter avec les autochtones. Ces derniers connaissent effectivement

les coins dangereux du monde souterrain et pourront aiguiller les joueurs vers les zones où leur gibier a le plus de chance de se trouver. Pour gagner ces informations les joueurs seront peut être amenés à prendre partie dans une querelle de gueux souterrains, ou à aider ces derniers à se débarrasser de morts-vivants qui menacent leurs installations.

Enfin en chemin pour le temple des vomisseurs impies, les joueurs arpenteront un labyrinthe de couloirs, de grottes et de pièces insalubres avant de percevoir les relents de pourriture, de charogne et de déjections caractéristiques de ces demi-dieux. Surmontant leur dégoût les personnages pénétreront dans une immense cathédrale souterraine éclairée par quelques orbes lumineux. Les sols comme les



murs suintent d'une substance organique et malodorante.

Affalés dans de grands trônes de pierre les vomisseurs balancent mollement leurs membres et leurs tentacules faciaux. Hauts d'environ deux mètres cinquante et presque aussi larges, ils n'ont en fait pas grand chose d'humain. Leur peau verdâtre et squameuse fait de nombreux plis suintants, et leur visage est couvert de petits tentacules.

Ils ne représentent pas une menace pour des humains de passage, mais se défendent si on les attaque... Ce qui est souvent le cas en raison de leur apparence malsaine. Les armes usuelles ne peuvent pas grand chose contre eux, non plus que la magie.

S'ils viennent de nuit les joueurs pourront observer ces pachydermes malodorants entourer Esmiriald et la caresser de leurs tentacules faciaux. C'est par ce biais qu'ils lui transmettent le fluide vital qui lui est nécessaire. Pendant toute l'opération la jeune fille semble comme transfigurée ; elle tourne sur elle-même en lévitation au milieu de cette forêt tentaculaire et émet une faible lumière pulsatile.

Il sera possible de parler avec les demi-dieux, en dépit de leurs problèmes d'élocution ils maîtrisent parfaitement le Shelzari. Dans un coin du temple, au pied d'une colonne on trouvera une paillasse pourrie. Il s'agit de la couche d'Esmiriald, celle sur laquelle elle a dormi ses six premières années. A côté de ce résidu de paille on pourra voir ce qui ressemble à un monceau d'ordures, le trésor d'Esmiriald, tous les objets qu'elle dérobe à la surface lorsqu'elle échappe à son contrôle et reprend les attitudes de ses pères.

Les objets les plus hétéroclites s'y côtoient, du rat crevé au membre arraché et momifié en passant par une boucle d'oreille en toc, un authentique bijou ou une dague en shelzarium. Bien en évidence au sommet du tas on découvrira enfin un bocal de formol dans lequel flotte la virilité de Romeyro. En fouillant bien dans le tas on trouvera d'autres bocaux du même type, mais leur contenu est en moins bon état.

Les vomisseurs ne verront pas d'un bon oeil qu'on tente de dévaliser leur fille, quant à elle, elle rentrera probablement en furie. L'idéal sera donc de passer un marché ou de faire diversion.

Pour ce qui est des explications, ne cherchez pas trop loin, disons que Romeyro s'est trouvé au mauvais endroit au mauvais moment. La beauté froide dont il s'était éprise n'était pas humaine, rien de plus que le songe exalté de quelques êtres morbides. Esmiriald est autonome, ses pères l'ont voulue ainsi. Elle est libre, trop libre même, et ses origines divines cède parfois la place à des pulsions morbides qu'elle ne peut (veut ?) réprimer. Après tout, n'est-elle d'ailleurs pas supérieure à tous ces vivants qui arpentent la surface ? Mortifier la chair d'autrui est pour elle un moyen de s'approcher plus encore de la divinité : au-delà de sa liberté propre elle empiète sur celle de l'autre. C'est là la liberté totale. Mais peut-être se leurre-t-elle elle-même ? Peut-être après tout avait elle des vues sur Laëliith et n'a-t-elle agit que par jalousie ?

Le crépuscule des savants

Ce scénario est une adaptation libre de quelques chapitres tirés du roman de Pierre Bordage, Les derniers hommes, ou de quelques thèmes abordés ailleurs par celui-ci. L'intrigue étant différente, il est tout à fait possible de jouer ce scénario et d'avoir lu ce livre.

Un long passage emprunte un chapitre tiré d'un scénario pour « L'Appel de Chthulu – Delta green » nommé « L'horreur d'un capitaine » et publié sur le site www.tentacules.net par mon ami Dogan.



Mais avant de dévoiler l'intrigue, je vous propose de découvrir les personnages et la scène du drame.

vermine – à se défaire de leur humanité et à développer des croyances religieuses régressives au détriment de la lutte pour la survie de la civilisation.

Contexte

Un nid d'aigle dans les Alpes, au-dessus de la vallée de Chamonix...

La B-FMAE 37, une base militaire, sert de camp de vie à des scientifiques humanistes protégés par un corps militaire et par les conditions climatiques – le froid et l'altitude éloignent la vermine, comme on le sait. Ce camp de recherche date de l'âge civilisé. Les militaires continuent à remplir leur objectif : défendre une équipe de scientifiques qui tentent de lutter contre la vermine. À la conception du projet, une démarche pluridisciplinaire associait des spécialistes issus de différents horizons : médecine humaine et vétérinaire, biologistes, éthologues, entomologistes, psychologues et sociologues.

Des membres du groupe d'origine, il ne reste aujourd'hui de vivant que deux chercheurs : un entomologiste et un anthropologue. Cette curieuse association scientifique est pourtant en train de porter ses fruits, car ces deux spécialistes sont en train d'élaborer une hypothèse fructueuse concernant l'influence de la vermine sur les comportements adaptés et sur les aptitudes chamaniques. Ils sont susceptibles de comprendre pourquoi et comment des êtres humains auraient été amenés – manipulés par la

Des acteurs, dans la périphérie des savants...

Les militaires du camp sont issus de la FMAE (Force Militaire Aérienne Européenne), corps fictif dont on pourrait imaginer l'existence dans le cadre d'une collaboration militaire européenne à venir. Il s'agit de soldats français de l'armée de l'air, issus en particulier du corps des fusiliers commandos, et de leurs enfants, eux-mêmes enrôlés dans la « communauté militaire ».

On trouve dans la base des avions de chasse à décollage vertical type Harrier construits par Dassault en 2015 et appelés Mirage H-200. Ces quatre avions de réserve sont toutefois depuis longtemps cloués au sol par leur fragilité technologique et, à l'époque, par la mutation des pilotes sur des sites militaires engagés.

Ces humanistes ont pour dirigeant militaire le **commandant Renaud** qui a succédé au précédent chef. Âgé de 56 ans, c'est un homme droit et impliqué, respecté par une majorité de ses hommes – mais malheureusement pas de tous, comme nous serons amenés à l'observer...

Par mesure de précaution, le projet, conçu dans les premiers temps des troubles, avait été prévu à long terme – l'anthropologue était parvenu à convaincre les commanditaires gouvernementaux du projet de l'éventualité d'une « crise longue » nécessitant peut-être la contrainte de mettre en œuvre ce projet sur plus d'une génération. Aussi, parvint-il à obtenir que la population soit composée pour moitié d'hommes et pour moitié de femmes, si possible de couples déjà formés. Aujourd'hui, la seconde, voire la troisième génération démographique occupe la base et tente

de sauvegarder l'espoir et la motivation de poursuivre, encore, la mission originale.

Ils sont au nombre de 30.

Une communauté de civils réfugiés a été accueillie récemment. Au nombre de 60, ces derniers ont fui le village de Vallorcine, après éclatement d'une épidémie de fièvre hémorragique.

Passée une période de reconnaissance de la part des civils et de tranquillité, des tensions sont apparues entre Renaud et les représentants de la coalition civile qui veulent « prendre part » au pouvoir de décision – entendez prendre le pouvoir, tout court. Les civils sont majoritaires et, selon eux, aucune légitimation d'ordre politique ou légale ne justifierait que le commandement revienne aux militaires puisque les états et les lois sont tombés. Renaud tente de maintenir l'ordre dans le camp. **François Salin**, un vieil homme qui connut l'ère civilisée et qui fut fonctionnaire d'état, est devenu le dirigeant de cette communauté civile. Salin prétend avoir eu des « responsabilités » et avoir fait Sciences Po et l'ENA – mais il n'était en réalité qu'un bureaucrate anonyme, amer et pétri d'ambitions, cadre d'un bureau politique local du F.N., de surcroît.

De même, une petite coalition de militaires éprouve de la rancœur à l'égard de Renaud. Leur insatisfaction est liée à l'anthropologue : lors d'une précédente mission qui avait pour but d'installer une caméra près d'une communauté d'adaptés pour que cet anthropologue puisse observer leur comportement, le groupe militaire a été attaqué sur le chemin du retour par un essaim de frelons. Peu de soldats en sont revenus saufs. La coalition est dirigée par l'un des survivants. Pour eux, et pour lui en particulier, la poursuite de l'expérience scientifique ne sert à rien, et cette mission est un gâchis. Accessoirement, on ne sait même pas si cette caméra est encore sur place... Leur dirigeant est l'adjudant **Robert Leteuillier**, un individu de 50 ans, aux cheveux et aux yeux sombres, militaire râblé et carré d'épaules, affublé d'un début de bedaine et d'un visage marqué par des traces de piqûres impressionnantes.

Un troisième groupe s'ajoute à la communauté des militaires et à celle des civils. Il est composé de nomades routiers, qui s'isolent et forment une petite caste sociale à part, laquelle valorise la liberté et le voyage et des valeurs « viriles » de camionneurs : défis et provocations verbales, langage rustaud, voire ordurier... Des tensions ont été provoquées avec le reste des civils ; elles ont été entraînées par des histoires de femme – l'une d'elle, issue de la communauté de Vallorcine, a quitté son époux pour venir vivre avec l'un des camionneurs, un jeune type bariolé, séducteur et hâbleur du nom de **Stéphane Morand**. La suite des événements révélera que, sous un dehors peu engageant, Morand est toutefois un meneur d'homme généreux et solidaire. Depuis plusieurs mois, la vallée est tenue par différents groupes de pillards qui se sont réunis à l'entrée. Des camionneurs, surpris, ont

obliqué au dernier moment sur la route et sont arrivés à la base. Ils avaient pour habitude de rejoindre Chamonix et de commercer des denrées. Mais l'occupation du nord de la vallée de Chamonix par ces groupes de pillards qui les ont pris au dépourvu les ont contraint à emprunter dans la précipitation une route partant de la vallée et montant dans les hauteurs. Cette route, qui rejoint bientôt la base via un tunnel de deux kilomètres, fut construite en même temps que les installations scientifiques et militaires.

Pour l'instant, les patrouilles militaires, l'avantage de l'entraînement et de l'équipement, une tourelle de DCA orientée vers la vallée et de solides fortifications permettent d'assurer la défense de la base contre les pillards qui ne s'y risquent plus.

Les deux vieux scientifiques restant sont donc un entomologiste, nommé **Yannique Brunner** et un anthropologue, **Pascal Rivière**.

Deux scientifiques, un chien et un autiste...

Pénétrons dans leur lieu de travail, représentatif de ces deux personnages.

Le laboratoire est une succession de pièces sans séparations marquées. Dans une part non négligeable du local, se trouvent des vivariums divers et nombreux renfermant différentes espèces d'insectes, des micros et des antennes paraboliques orientées vers les vivariums, des ordinateurs, du matériel technologique (notamment un scanner IRM). Sur certains écrans, on peut remarquer l'image digitale scannérisée d'un crâne humain faisant ressortir le cortex cérébral et celle de différents insectes.

Quelques éléments semblent ici déplacés, soit un synthétiseur – entendez par là, l'instrument de musique à clavier – et du matériel d'enregistrement numérique assez perfectionné et, dans une proche partie de la pièce, une couverture et des jouets – des cubes de bois, des jouets éducatifs basés sur les formes, les reliefs et les couleurs, des casse-tête, un rubix cube – et une flûte, une deuxième couverture sur laquelle repose un chien placide, épais, au pelage noir et blanc, face à une gamelle marquée de son nom (« Bruno ») et un morceau de bois rongé.

Un jeune enfant de 11 ans est assis sur la couverture : il ne dit rien, et vous regarde d'un air à la fois étrange et innocent.

Deux bureaux sont attenants – on l'aura deviné, ceux des chercheurs. Assez semblables l'un et l'autre, ils contiennent un ordinateur, une imprimante (poussièreuse et jetée de côté : ils n'ont plus de cartouches d'encre), des feuilles de papier jaunâtres (leur papier est retraité sur la base), une collection de stylos Bic et des quantités d'ouvrages. Seule différence notable, les livres de Brunner sont disposés sur une étagère de bibliothèque quand ceux de Rivière sont posés sur une large table par petits paquets de 3, 4 ou 5 livres, classés par thèmes ou par auteurs.

Note complémentaire : la cafetière se trouve chez le sociologue.

Plus loin, on trouve d'autres pièces – notamment une bibliothèque servant également de salle de travail et renfermant des ouvrages universitaires couvrant l'ensemble des domaines de connaissance qui avaient été sélectionnés aux origines du projet, une salle de réunion avec équipe-



ment de vidéo-projection, et une petite salle informatique. Le bâtiment est grand et peut s'étendre dans les sous-sols : à vous d'aménager en ce lieu de savoir ce qu'il vous plaît.

Notez toutefois que les chambres des scientifiques se trouvent au rez-de-chaussée du bloc scientifique, dans le couloir menant au laboratoire.

L'entrée du bâtiment n'est pas protégée par des militaires, cet usage étant tombé en désuétude.

Sur quoi ces deux scientifiques travaillent-ils ? Vous le découvrirez plus loin dans le paragraphe « lieux de savoir, espaces du délire ».

Seconds rôles

Ainsi, le projet avait été conçu et développé selon des critères favorisant des conditions de survie optimale : les initiateurs du projet ont veillé à ce qu'il y ait parmi les soldats une part égale d'hommes et de femmes, issus de générations jeunes et sélectionnés aussi bien sur la base de leurs compétences professionnelles que sur un profil comportemental équilibré, apte à la vie en communauté. Le projet a été clairement établi dès le départ et les participants se sont engagés en connaissance de cause. Aujourd'hui, une grande partie des militaires sont les enfants de la base.

Comment assurer le maintien des savoirs nécessaires ? Simple : chaque individu occupant un poste clé doit avoir deux suppléants pour transmettre ses compétences afin qu'elles ne disparaissent pas avec lui dans une circonstance imprévue.

Voici quelques-uns des acteurs clé de l'organisation de la base :

- **service médical** : le docteur Françoise Gaussman, femme stricte à chignon gris, le docteur Carole Louvais, jeune femme aux cheveux blonds coupés en brosse longue et le docteur Jean Bernard, notamment spécialisé en soins dentaires.

- **secrétariat** : le caporal Pierre Touraine est jeune – à peine dix-sept ans –, besogneux et appliqué, et porte une paire de lunettes à peu près adaptées à sa vue.

- services techniques :

armurerie : le sergent Christian Vadrenne, grand et sec, gardien intransigeant de la loi du commandant, incorruptible. La rigueur incarnée, il est sans états d'âme et sans passions.

entretien technique : l'adjudant Frédéric Giraint, bricoleur et réparateur ; démotivé mais contraint de rester opératoire par l'autorité du commandant. Il tente régulièrement de se faire fournir de l'alcool par des civils en échange de bricoles techniques. Ces derniers ont commencé à le menacer de le dénoncer et de couper court à leur petit trafic en alcool s'il ne leur fournit pas une arme de poing – « pour se défendre, c'est normal... » – envisageant de pousser plus loin en cas de succès.

communications : L'adjudant Julien Frênes travaille en collaboration avec l'équipe scientifique – on verra pourquoi...

- **cuisines et hôtellerie** : Eric Dierringer, dirigeant de cette petite équipe, est débonnaire, à la fois bossueur et

démotivé par la médiocrité des perspectives culinaires laissées par les aliments déshydratés. Ses astuces pour varier les plats sont déjà toutes épuisées par la routine, à son grand désespoir. Il a de bons contacts avec les civils, et il « compatit » à leur sort – entendez hoche de la tête d'un air convaincu à leurs plaintes mais garde dans son for intérieur et dans les faits sa fidélité au commandant – il aurait fait un excellent commercial.

- **ordonnance** : le sergent Emmanuel « Dieu-tout-puisant » Valentin fournit à tout un chacun selon un protocole de rationnement ce dont on a besoin. Certains produits manquent – l'encre pour imprimante –, d'autres sont re-traités – le papier –, d'autres pullulent – les stylos Bic.

Survie organisée

La base compte sur d'imposantes réserves d'eau et de nourriture déshydratée, accommodée par les résultats de la chasse quand, lors d'une patrouille de surveillance, les militaires tombent sur du gibier – ils emploient alors des arcs à poulies, des arbalètes de visée et des flèches et carreaux fabriqués avec soin par le sergent Vadrenne.

Les munitions sont évidemment scrupuleusement gardées. L'entraînement au tir se pratique au moyen d'un dispositif de ciblage par détection infrarouge qui permet l'économie de munitions drastiquement rationnées, malgré l'importance des stocks.

Sur les raisons du désaccord

Les motifs de conflit entre civils et militaires sont nés de différents interdits imposés par la rigueur martiale :

- l'interdiction de l'alcool sur la base, et la séquestration des réserves d'alcool apportées par les civils. Il est interdiction de distiller ; et des contrôles sont fréquents.

- La loi martiale appliquée à la communauté des civils, dessais de la possibilité de juger eux-mêmes leurs ressortissants – mesure établie par Renaud notamment pour avoir observé le rapport de domination de Salin sur le groupe et sa tendance à faire accuser ses détracteurs pour museler l'opposition politique. Cet état de fait a contraint Salin à déployer des talents de rhétorique et de manipulation verbale pour garder son emprise sur les civils.

- L'opposition entre le « soigneur » des civils, Charles Tarondeau, et le Dr Gaussman. Tarondeau est médicalement incapable mais, fidèle de Salin, il dispose d'un pouvoir d'influence fort sur la communauté.

- Et surtout, les manigances de Salin qui veut le pouvoir et tente par tous les moyens de saper la légitimité du projet scientifique. Une inimitié particulière l'oppose au sociologue qui a rapidement mis en garde le commandant contre le rapport de domination charismatique et inique qu'exerce Salin sur la communauté et sur la tendance de cette dernière à se laisser aller à ses terreurs fantasmagiques et à la violence populaire. L'antagonisme entre Salin et Rivière a pris toute sa force quand le sociologue a recueilli Yann, enfant malade normalement frappé par le principe qui veut que les « inutiles » soient condamnés à l'abandon. Yannique Brunner, l'entomologiste, plus concerné par ses insectes, a établi un rapport de distance avec les civils et ne s'intéresse pas à la communauté – et aux risques

GALERIE DES MONSTRES

Araignée géante

p.231 du Livre du meneur scénario « La sentinelle ».

PNJs

Guerriers d'élite arachnis

Caractéristiques : 2 D partout sauf Agilité 5D, Force 3D, Perception 5D, Rapidité 3D et santé 3D.

Spécialités : Actions commando en milieu naturel (expert), Pister (confirmé), Discrétion (expert), Armes tranchantes (confirmé), Vigilance (confirmé), Corps à corps (confirmé), Sarbacane (expert).

Seuils de blessures :
5 / 7 / 9

Matériel : Poignard : 1D / 1B
Sarbacane et dards de poison neurotoxine paralysant.

Guerriers arachnis

Caractéristiques : 2 D partout sauf Agilité 3D, Force 3D, Perception 3D, Rapidité 3D et santé 3D.

Spécialités : Pister (confirmé), Discrétion (confirmé), Esquive (confirmé), Armes tranchantes (confirmé), Vigilance (confirmé), Corps à corps (confirmé)

Seuils de blessures :
5 / 7 / 9

Matériel : Poignard : 1D / 1B
Sabre : 3D / 1B

que Salin fait peser sur la continuité de l'expérience et sur l'autorité militaire.

Autres éléments de décors

Un hangar au plafond amovible coulissant sert de cerceuil métallique aux avions cloués au sol. Dans un second hangar se trouvent les camions des nomades déroutés et une porte métallique blindée de plusieurs mètres de haut menant à un tunnel, à une seconde porte du même type et à une route goudronnée conduisant à la vallée.

Deux tourelles de DCA trônent au-dessus de la base – l'une, dont les canons peuvent être orientés vers la vallée, est entretenue et utilisable.

On compte évidemment les bâtiments et blocs du commandement et de l'armurerie, des laboratoires, du service médical, du quartier des célibataires – bâtiment homme et bâtiment femme – et du quartiers des époux, une salle d'école et une crèche pour les enfants, etc.

La communauté des adaptés

Elle est située dans les collines forestières, à quelques centaines de mètres d'altitude seulement, au pied des Aiguilles rouges, ce qui fait peser la menace de la vermine présente à cette faible altitude. Ces adaptés arachnis vivent dans les arbres, sur des toiles de cordes, et sont vaguement anthropophages en période de disette. Leur nombre s'élève à une centaine.

Les guerriers arachnis

Ces individus n'ont rien à voir avec la communauté arachni décrite plus haut. Ces tueurs sont rattachés à Nora. Les fréquences émises par les deux chercheurs pendant leurs recherches sont effectivement bien ce qu'ils croient. Ils ont toutefois méconnu à quelle distance extrême ces fréquences portent et ignorent que ces ondes sont reçues et perçues par certaines araignées. Ces dernières, attirées, vont servir de guide aux tueurs de Nora qui découvriront ainsi la base en cherchant dans les hauteurs. L'un de ces tueurs intervient notamment dans l'intrigue en suivant une expédition composée en partie par les personnages.

Une jeune femme étrange

Quelqu'un d'autre perçoit les ondes : une jeune femme muette et étrange qui rejoindra le destin des personnages-joueurs et des protagonistes de cette histoire...

Événements

Voici la chronologie indicative des événements ou des types d'événements qui vont survenir. Les personnages pourront interagir – ou non – avec le contexte et ses acteurs dès qu'ils seront arrivés sur la base. Libre à vous d'y articuler d'autres types d'action déterminés par les comportements des individus et groupes en place.

Le déserteur

Le groupe des personnages comprend un PNJ – qui trouvera son utilité quand, blessé grièvement, il donnera au meneur un motif pour fixer le groupe des personnages à la base. Nous avons utilisé le prétriré du Livre du Joueur appelé « Trois-vies » car son profil l'amenait à progresser en éclaireur lors de leur voyage dans les montagnes – et à être logiquement la cible d'un sniper (voir plus loin, paragraphe « Guet-apens »).

Les personnages sont arrivés à Chamonix, nécessairement par le sud. Le centre de la cité est fortifié et habité par une communauté de sédentaires de type survivaliste. On compte de nombreuses familles. Les habitants vivent dans l'attente de camionneurs. Non pas que les denrées commercialisées par ces derniers soient importantes pour leur survie, mais le convoi passe par le nord de la vallée. Or, il semble que des groupes de pillards réunis se sont massés à l'entrée nord de la vallée. Les habitants de Chamonix vivent dans l'expectative d'une attaque prochaine et manquent d'informations.

Alors que les personnages se trouvent attablés dans une auberge, ils sont contactés par un jeune militaire portant un uniforme impeccable et homogène. Il se présente sous le grade et le nom du caporal Richard Cormier.

Il propose à ces derniers d'apporter un sac contenant un paquet à la base qu'il leur présente succinctement. Il leur garantit que cet acte leur vaudra paiement de la part des occupants de la base.

Il sort une carte d'état major en bonne état et leur trace, au moyen d'un stylo Bic neuf et d'une feuille de papier tirée d'un cahier sorti de son sac, le plan pour rejoindre la base à partir de Chamonix. Pour rejoindre le Lac de la Remuaz, explique-t-il, il faut faire un voyage de deux jours en montagne – en montant directement à partir de Chamonix pour éviter de couper par la plaine, tenue par la vermine et les pillards.

Cormier n'est pas très bavard et élude les questions, notamment sur le motif qui l'amène à leur confier ce paquet – pour explication, né sur la base, il n'a jamais accepté de devoir endosser le rôle de militaire et a décidé de quitter ce lieu clos déprimant et de voir du monde. Il semble pressé de partir et les quitte bientôt, leur abandonnant presque négligemment le paquet.

Si les personnages ont l'indiscrétion d'ouvrir le paquet, ils découvriront qu'il renferme le contenu suivant : des boîtes de médicaments, des pièces de matériel électronique, des cédéroms vierges, des bouteilles de composants chimiques et un second paquet clos, contenant des DVD

de films – les deux coffrets Star wars, Le Seigneur des anneaux, Equilibrium, L'ère du feu – et une cartouche de cigarettes.

Guet-apens

Sur le chemin, ils vont subir l'attaque d'un groupe de trois individus issus de Chamonix, ayant surpris leur discussion dans l'auberge et désirant les dépouiller du colis. Au moment de passer un pont surplombant un torrent, entre deux flancs de montagnes boisés de sapins, un sniper sur l'autre versant abat « Trois-vies » qui avance sur le pont. L'objectif du sniper est de le blesser pour amener les personnages à tenter de le rechercher et à les abattre à tour de rôle. Deux autres sbires armés de famas sont dissimulés au couvert des arbres de l'autre côté du pont.

Ce mobile narratif – leur compagnon blessé nécessitant des soins – permettra de fixer les PJs quelques jours à la base, le temps de l'intrigue.

À l'arrivée : un examen médical et quelques caries

La base est une fortification moderne située sur un petit plateau rocheux au-dessus d'un lac de montagne. Le terrain monte progressivement jusqu'au mur d'enceinte. Les alentours du lac ne sont pas boisés, ce qui permet aux guetteurs de voir avancer le groupe sur un kilomètre et d'envoyer une unité de patrouille les accueillir. Les personnages sont sommés de se présenter et d'expliquer la raison de leur présence – naturellement.

À leur arrivée dans la base, ils constatent la présence de nombreux bâtiments, le campement de tentes des civils et celui, plus loin, des camionneurs.

Ils sont fouillés, déshabillés, mis aux mains du personnel médical, douchés – un désinfectant rend l'eau un peu « épaisse » et bénéficient d'un contrôle médical et dentaire.

Ils sont amenés ensuite à rencontrer le commandant Renaud qui leur expose les principes de la loi martiale et négocie le prix qu'ils demandent pour le paquet, non sans s'être informé des actes du caporal Cormier. Toutes leurs affaires leur sont rendues, sauf l'alcool et les armes qui leur seront restituées à leur départ. S'ils le questionnent, Renaud leur racontera l'histoire de la base.

Pendant la discussion, le vieux sociologue fait irruption, accompagné de Bruno, plus pataud que jamais, qui vient s'asseoir aux pieds du commandant. Pascal Rivière les salue avec amabilité avant de défaire le paquet. Il laisse les médicaments sur place et prend le reste. Il amorce une courte discussion avec les personnages, sur quelques questions simples – leur voyage, leur histoire personnelle – avant, s'ils manifestent un intérêt pour la mission scientifique de la base, de les inviter à passer dans son bureau à un moment ou à un autre.

Les personnages sont envoyés au mess pour manger un morceau, où ils rencontrent le débonnaire et loquace Eric Dierringier.

Lieux de savoir, espaces du délire

Les personnages passeront sans doute visiter les deux scientifiques. Brunner est peu loquace, à la différence de

Rivière qui leur offrira naturellement une tasse de café. Pour ce qui touche à leurs recherches, voici son explication.

« L'objet de nos recherches est simple et à la fois un peu fou. Nous avons émis l'hypothèse que le comportement des humains qui ont adopté des modes de vie de type adaptés, c'est-à-dire en modelant leur comportement social sur celui des insectes et des totems chamaniques, ne l'ont pas réellement fait, ni de leur plein gré, ni, encore moins, selon un quelconque principe d'évolution – entendu comme mode d'adaptation à l'environnement. D'abord parce que ces modes d'évolutions ne s'acquièrent pas sur une échelle de temps aussi courte, ensuite parce que des siècles de rationalisation ont à ce point marqué les schémas comportementaux des humains qu'il est difficile de prétendre qu'ils se soient adaptés sans une influence extérieure. Considérons deux choses : d'abord, il est scientifiquement prouvé que l'homme n'évolue plus biologiquement depuis longtemps. Il a coupé le lien avec la nature en créant un rempart, un intermédiaire en quelque sorte, entre lui et elle : ce rempart s'appelle la civilisation, ou la culture. Il s'est mis à évoluer culturellement, c'est-à-dire dans son rapport avec la pensée, ou plutôt l'imagination – la faculté de produire une image sur la base d'un langage complexe articulé. Il s'est mis à évoluer culturellement à la place d'évoluer biologiquement.

- De plus, le polissage des mœurs, le degré de civilisation est entré profondément dans ses mœurs, certes. Mais surtout, le si long processus qui a amené le psychisme humain à ne plus supporter la régression physique directe et immédiate sous ses divers aspects ; il a fallu des siècles, soit du Moyen Âge jusqu'à l'Ère moderne, pour que la transformation du psychisme humain réprime ses pulsions meurtrières. Un historien allemand, Norbert Elias, montrait au XXe siècle qu'un homme du Moyen Âge était animé de pulsions violentes meurtrières l'amenant à sortir le couteau et à tuer pour des calembredaines. Puis, peu à peu, il a dû réprimer ses pulsions pour vivre dans une société de plus en plus affinée. Ces mécanismes de répression ont été intériorisés et sont devenus si durs, si coercitifs chez un individu normalement sain d'esprit ou n'ayant pas endossé un rôle social militaire ou policier, que l'auto-répression psychologique est devenu un violent carcan psychique qui empêche l'homme moderne de céder à la violence et à toute autre forme de régression – vivre dans un arbre, manger de la viande crue, avaler des insectes, et pire : anthropophagie, incestes... Et pourtant, c'est exactement ce qui s'est produit avec les adaptés. Comment l'expliquer ? Le professeur Brunner et moi pensons qu'une seule explication peut être donnée : une influence extérieure a interagi et faussé le jeu d'un mécanisme pourtant rigide.

- Nous pensons que certains insectes ayant muté produisent un type d'onde très spécifique. Ces impulsions produites par le cerveau – enfin, le système nerveux – de ces insectes pourrait être l'objet d'une traduction effectuée par l'inconscient humain. Une sorte de décodage symbolique – soit de l'ordre du langage, de la signification – serait produit par la strate inconsciente de l'esprit humain et se traduirait, notamment, dans les croyances et les comportements religieux régressifs des cultes chamaniques. Autrement dit, certains insectes produisent des ondes qui transforment le comportement humain en le faisant régresser.

PNJs (SUITE)

Les pillards

Caractéristiques : 2D partout sauf Force, Agilité, Santé, Réflexes à 3D.

Spécialités : Armes automatiques (confirmé), Corps à corps (confirmé), Esquive (débutant)

Protection (optionnel) : 1D / 1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de blessure : 5 / 7 / 9

Matériel : un famas (4D / 3 B, 50 / 200 / 500) et un chargeur de 25 et un couteau de survie (1D / 1B).

Les militaires

Caractéristiques : 2D partout sauf Force, Agilité, Santé, Réflexes à 3D.

Spécialités : Armes automatiques (confirmé), Corps à corps (confirmé), Pister (débutant), Discrétion (débutant), Vigilance (débutant)

Protection : 1D / 1D armes à feu (gilets pare-balles)

Seuils de blessure : 5 / 7 / 9

Matériel : un famas (4D / 3 B, 50 / 200 / 500), deux chargeurs de 25 par homme et un couteau de survie (1D / 1B).

- Des années durant, les scientifiques de cette base travaillèrent d'arrache-pied pour essayer de comprendre ce qui s'était passé. Quelles explications pouvait-on donner aux événements terribles qui ont marqué la chute de notre civilisation ? Nos recherches échouaient. Pire, les années passant, les plus anciens d'entre nous vinrent à disparaître. Brunner et moi-même faisons parti des plus jeunes. Nous avons passé la deuxième moitié de notre existence confinés dans cette base, dans ce laboratoire, pendant que les écrans de télé montraient le désastre. Puis les écrans se sont mis à s'éteindre, les uns après les autres, cédant la place à la neige et aux crissements des ondes sonores...

- Bientôt il ne resta que moi et le professeur Brunner. C'était dans une période de défaitisme. Nous ne faisons plus rien. Nous nous rendions dans nos bureaux méthodiquement, au matin – quoique de plus en plus tard –, regardant dans le vide, sur nos écrans d'ordinateurs où il n'avait plus rien à écrire, sur les horloges murales... Nous n'avions plus d'hypothèses de recherche. D'ailleurs, pour ma part, que pouvait réaliser un sociologue sans objet de recherche, puisqu'il n'y avait plus de société à observer, sinon quelques communautés éparses, lointaines, inaccessibles...

- Puis, cette idée délirante d'ondes m'est venue, suite à un concours de circonstances. À l'arrivée des réfugiés de Vallorcine, j'ai rencontré Yann, un jeune orphelin autiste rejeté par la communauté et je l'ai adopté – pourrait-on dire. M'interrogeant sur le moyen de parvenir à communiquer avec Yann – qui ne parle pas et réagit peu aux stimulations de son environnement –, je me suis rappelé des recherches auxquelles j'avais participé dans mes jeunes années sur l'assistance bénéfique d'un auxiliaire animal dans le soin apporté aux malades.

- Dans les années 60, aux États-Unis, un pédopsychiatre du nom de Boris Levinson reçoit un jour l'un de ses malades. Par hasard, il se trouve que ce jour-là, le chien de Levinson était présent dans le bureau de son maître. À la vue du chien, le jeune autiste est sorti de son mutisme et s'est mis à communiquer. Levinson a bien sûr été marqué par cet événement. Aussi ai-je emprunté au commandant Renaud son chien, Bruno, animal placide et calme parfaitement adapté pour ce genre d'entreprise. Yann très rapidement fait des progrès au contact de l'animal et de mes tentatives répétées. Je me suis rappelé un jour qu'un second mode de renfort thérapeutique avait été utilisé à l'époque au côté des thérapies assistées par l'animal : la musicothérapie. En effet, des musiciens étaient envoyés parfois dans les hôpitaux pour interagir avec les patients et les soignants. J'ai retrouvé un vieux synthétiseur et me suis mis à apprendre à m'en servir et à l'apprendre à Yann. J'ai très rapidement cessé... d'apprendre, car Yann faisait des progrès extraor-

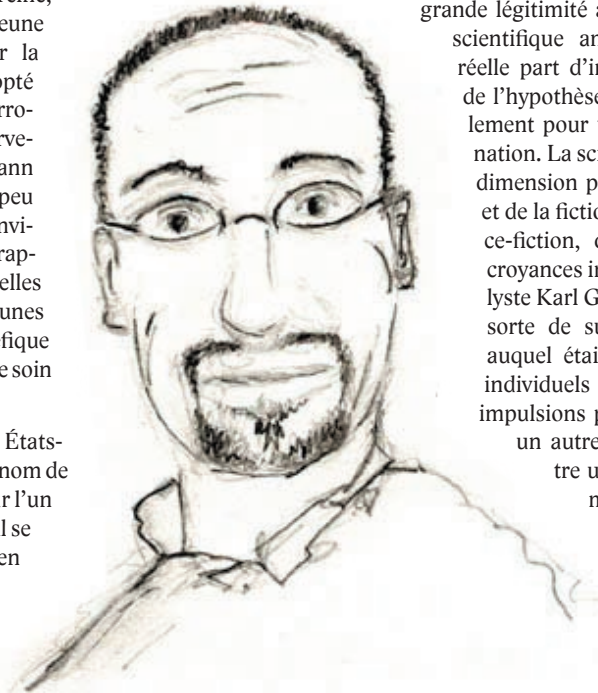
dinairement rapides – aussi bien dans son apprentissage musical que dans sa thérapie personnelle. Si aujourd'hui il ne parle toujours pas, il s'est toutefois considérablement épanoui et pourrait passer pour un enfant en bonne santé simplement timide.

- Accessoirement, l'idée d'une influence portée par l'inaudible m'est venu à l'esprit. J'ai imaginé que ces ondes, à l'instar de certaines musiques, pouvaient induire des états de désir collectif fusionnel ou des états d'agressivité profonds et régressifs.

- J'ai soumis cette hypothèse de recherche au professeur Brunner. On avait déjà tout essayé, alors pourquoi pas cette hypothèse ? Il est assez évident aujourd'hui qu'elle était influencée par mon goût pour la science-fiction, de l'idée de l'existence de pouvoirs psychique susceptibles de contrôler et de diriger le comportement humain. Un écrivain de SF, Van Vogt, avait par exemple exploité cette idée en inventant les Slans, des hommes dotés de pouvoirs psychiques susceptible de produire de violentes illusions et d'influencer le comportement humain.

- La SF a toujours enrichi la recherche scientifique. La capacité d'imagination de ses écrivains a été indirectement mise au service de la science. Par exemple, Arthur C. Clarke, un grand écrivain de science-fiction, était invité aux conventions scientifiques et avait une grande légitimité auprès de la communauté scientifique américaine, autant qu'une réelle part d'influence sur la formation de l'hypothèse scientifique, qui est également pour une part un acte d'imagination. La science était alimentée par la dimension prospective de l'imaginaire et de la fiction. Pas seulement la science-fiction, d'ailleurs, mais aussi les croyances irrationnelles : le psychanalyste Karl Gustav Jung pensait qu'une sorte de supra inconscient collectif auquel étaient reliés les psychismes individuels pouvait transmettre des impulsions partant d'un individu vers un autre susceptible de transmettre un message inconscient ou même de produire un effet physique. Aussi Jung pensait-il qu'à l'instant de la mort de l'un de ses patients il avait reçu en rêve l'image de cette mort. Ou encore il croyait que l'âme de son père décédé était parvenue à briser une vitre. Il relate ces événements – ou plutôt sa croyance en ces événements – dans sa biographie.

- Il s'agissait toutefois pour les savants de rester prudent : la rencontre entre la science et l'imaginaire a une dimension positive – le créativisme –, mais aussi une dimension négative, quand l'imagination croise le chemin de la politique. Le XXe siècle a été marqué par les théories pseudo-scientifiques du racisme et de l'eugénisme : il a justifié les pires dictatures et les plus sombres moments de l'histoire de l'humanité moderne.



- Puis plus tard, il y a eu l'utopie des technologies de l'information et de la communication, ce fameux « village mondial » où les différences culturelles seraient nivelées selon les formes du modèle américain. Des auteurs – je parle de philosophes et d'essayistes, pas d'écrivains de SF – ont même osé parler d'une fin de l'histoire : les hommes seraient alors arrivés au niveau d'achèvement de leur développement culturel – en réalité l'imposition à l'échelle globale du modèle culturel anglo-saxon néolibéral. L'arrogance est vite retombée suite aux réactions des cultures religieuses traditionalistes et du terrorisme. Au jour d'un fameux 11 septembre, l'occident a été frappé par les conséquences dramatiques de l'instrumentalisation par le pouvoir politique et par l'idéologie de l'imaginaire et de ses délires.

- Réellement, le savoir a toujours été l'espace de la création imaginaire : nos « connaisseurs » et nos scientifiques ont toujours été un peu fous, ils ont pu imaginer que des visages avaient pu être sculptés sur les surfaces des planètes du système solaire, que l'eau pouvait être dotée d'une mémoire, que la technologie intégrée dans le corps de l'homme pouvait en faire un dieu, que la pharmacopée pouvait faire reculer la mort et renouveler la jeunesse, que des mondes extraterrestres pourraient capter des messages envoyés par sonde ou par satellite, que le cerveau humain pouvait transmettre des pensées ou animer des objets.

- La folie a toujours été mise en relation avec la raison, à vrai dire, les frontières même de ces deux continents de la pensée sont floues ou artificielles. Aujourd'hui, en 2037, les lieux de savoir – pour ce qu'il en reste – sont cernés par les vastes territoires de l'imaginaire, du fantasme et de la peur. Reconnaissons qu'à l'époque, beaucoup de savants mis au service de l'industrie se sont pris pour des dieux – ils vivent aujourd'hui leur crépuscule. Mais cela n'autorise personne à prétendre que l'homme était alors une autre espèce de parasite. Prétendre cela, c'est fonder une idéologie dérangeante qui autorise le nihilisme, justifie les actes de barbarie et l'extermination. Les hommes ne sont pas toujours humains mais chacun d'entre eux vaut plus qu'un insecte¹.

- Revenons à notre expérience : Brunner étudia bientôt le système nerveux de nombreuses espèces d'insectes à la recherche de cette fréquence que j'avais imaginé. Et il parvint effectivement à identifier un type de fréquences d'un genre jusqu'alors inconnu. De même, un peu pour s'amuser – les scientifiques sont parfois joueurs – il a opéré une modélisation de ces ondes sous une forme audible. Ces sons ont intéressé Yann, qui a commencé à utiliser les bandes et à les transformer pour produire une musique assez étrange, envoûtante je dirais, créée sur la base de ces fréquences.

- Il y a eu, une expédition de militaires a installé près d'une proche communauté d'adaptés de type arachni un émetteur pour diffuser des ondes qui ont été manipulées pour produire selon des séquences prédéterminées des états de colère ou de fusion affective. Une caméra associée au dispositif me permettra d'observer les comportements collectifs et de voir si les fréquences ont pu affecter les attitudes de ces individus.

Il se rembrunit.

- Malheureusement, tous les membres de l'expédition ne sont pas revenus sains. Sur le chemin, ils ont été atta-

qués par un essaim de vermine... D'énormes frelons... Si cette expérience n'aboutit à rien, des gens seront morts pour rien... par ma faute. »

Il se lève, et va s'allumer une cigarette en se servant un nouveau café.

Et, sur l'usage des affaires qui étaient contenues dans le paquet ?

Les céderoms vierges servent à enregistrer les impulsions traduites en fréquences sonores, les composants chimiques ont pour utilité de synthétiser des phéromones artificielles en vue d'induire des réactions comportementales diverses sur les insectes étudiés et pour produire et mesurer les séquences modulatrices conséquentes.

Et les DVD ? Il organise des séances de ciné-club dans la salle de conférence. Les hommes ont besoin de rêver, notamment dans les moments qui mettent la communauté sous tension. L'imaginaire est un lien qui peut rapprocher les gens, malgré leurs différences².

Incident avec les civils

Cet épisode dont peuvent être témoins les personnages permet de présenter les civils, Salin et de sous-entendre sur quels « valeurs » il établit son autorité et son emprise sur la communauté des civils.

Un gamin surpris à dessiner le symbole de Gaïa se fait molester par trois civils adultes. Ses protestations, ses pleurs et ses cris ne semblent guère émouvoir les villageois témoins de la scène. Pour explication, cet enfant a rêvé de ce symbole qui lui apparaît de façon récurrente dans son sommeil et qu'il a tracé machinalement en jouant.

Des militaires interviennent pour prendre sa défense ou pour aider les personnages à cette fin s'ils sont intervenus ; la population s'indigne de cette « ingérence » et Salin paraît pour demander des explications – et minorer la gravité de l'agression faite sur le gamin au moyen de motifs du genre « qui aime bien châtie bien », « c'est bon pour son éducation », « ça lui mettra du plomb dans le crâne », « on va pas faire un drame pour un gamin. De quoi vous mêlez-vous ? », etc.

Si les personnages font remarquer que la base est sous autorité militaire, Salin sourit d'un air amusé et leur réplique : « Regardez autour de vous. Parmi les gens qui vivent ici, voyez-vous plus de civils que de militaires ? Et à quelle autorité gouvernementale, à quel état, à quelle législation sommes-nous censés nous soumettre pour accepter de se plier à l'autorité d'un groupe minoritaire et oublié par l'histoire ? ». Il ricane, et disparaît.

L'expédition : retour au village des hommes araignées

Il est temps de revenir aux abords du village des adaptés arachni pour récupérer le film vidéo. Rivière veut accompagner l'expédition car il se sent coupable du drame survenu lors du dernier voyage. Il se voit opposer un refus net de la part du commandant Renaud.

Rappelons que cette expédition a pour but de retrouver le film tiré de la caméra d'enregistrement installée près

d'une communauté d'adeptes par l'anthropologue pour observer leur comportement soumis à un envoi de fréquences, afin de valider l'hypothèse que leurs comportements rituels sont imputés par ces ondes.

Il faut deux jours de descente en marchant dans les montagnes vers la vallée pour rejoindre les abords de la communauté.

Il est évidemment de bon ton que le commandant propose aux personnages, experts de la survie – rappelons qu'il est préférable que les PJs soient des survivalistes nomades – d'accompagner et de seconder l'expédition militaire, et de croiser leur expérience.

L'équipe militaire est composée du sergent Xavier Bonnet, du caporal Sébastien Doucet, du 1ère classe Julien Chaplet, et des secondes classes Laurent Arnould et Rose Ramirez³.

Le sergent Bonnet

50 ans, excellente condition physique, moustachu, ce « broussard » remplace désormais Leteuillier dans les opérations de patrouille risquées. Il a l'avantage d'être un excellent alpiniste et un homme de terrain ; il a toutefois plus de mal à communiquer avec ses hommes et à imposer son avis – ce qui laisse potentiellement aux personnages une marge d'action pour prendre la situation en main quand l'expédition commencera à dérapier.

Le caporal Doucet

23 ans, sec et nerveux, froid, mécanique, psychorigide, obéissant scrupuleusement aux ordres, on ne lui connaît aucune activité à côté de son travail de militaire. « Toqué », d'après Ramirez. Il est le résultat des enfants de la seconde génération qui ont dû intégrer et accepter le fait qu'ils n'avaient pas de choix de vie et devaient devenir militaire. Pour supporter cette contrainte morale, Doucet a grandi en construisant des défenses qui ont réduit à néant la force de ses désirs contraires, douloureux, qu'il a finalement muselés en se déshumanisant. Mais les personnages n'auront guère le temps d'apprendre à le connaître...

Le 1ère classe Chaplet

Grand blond athlétique, calme, équilibré et souriant, mais peu bavard. Il se réalise essentiellement dans le sport et maintient son équilibre par ce moyen. Reconnaissons qu'il n'a pas non plus vraiment le profil intellectuel à se poser des questions existentielles. À rendre sympathique pour marquer sa future mort horrible.

Les secondes classes **Arnould et Ramirez** sont respectivement un grand noir costaud et rigolard et une bombe sexuelle latino au caractère de teigne. Pas franchement animés par le sens du devoir, ils suivent les ordres tant que tout va bien. Ensuite, c'est la panique...

L'expédition part au petit matin. Dès leur entrée en forêt, la formation suit le sentier en ligne. Le sergent Bonnet ouvre la marche et le caporal Doucet la ferme. Après sa « disparition », Doucet sera remplacé par Chaplet.

Le groupe est immédiatement repéré et suivi par un guetteur dissimulé. Ce guerrier adapté arachni d'élite se déplace avec rapidité et silence.

Il utilise une sarbacane pour faire disparaître les membres de l'expédition les uns après les autres. Une neurotoxine de type poison à contact, inodore et incolore paralyse la victime et annule toute sensation, notamment de douleur. Sur les lieux des disparitions, une excellente réussite au jet de Perception permettra de trouver sur le sable du sentier une curieuse aiguille en matière végétale dure – ni sang, ni substance, liquide ou odeur ne sont décelables, ce qui devrait accroître la paranoïa des personnages (enfin... des joueurs).

Doucet, dernier homme de la colonne, est frappé par une fléchette lancée au contact. L'arachni attrape le corps de la victime dans sa chute pour étouffer tout bruit et disparaît silencieusement. Doucet est emporté, dissimulé dans les herbes, trente mètres plus loin, et égorgé.

Chaplet prend la place à l'arrière et sera ciblé comme seconde victime.

La paranoïa et l'inquiétude saisissent les militaires.

S'ils parviennent à surprendre un mouvement, suite à la seconde disparition, celle de Chaplet, toujours liée à une bonne réussite en Perception, ce sera celui, fugitif, des branches d'un buisson de fougères, sur la pente escarpée, plus haut. Le ravisseur se déplace à une vitesse trois fois supérieure à la leur tout en emportant en toute discrétion un corps paralysé.

Plus loin, au détour du chemin, devant eux et mis en exposition, Chaplet est retrouvé nu suspendu par les pieds à un arbre au moyen d'une corde, paralysé, vivant, les yeux exorbités par l'horreur et la folie, plongé au cœur d'un essaim de mouches grosses comme l'ongle, alors qu'une multitude d'asticots couvrent des plaies qui zèbrent son corps et dévorent ses chairs à vif.

Même s'il est sauvé, il mourra rapidement des pertes de sang combinées à un arrêt du cœur survenant quand les effets de la toxine annulant la douleur qui a été inoculée par le tueur cesseront.

À cette situation épineuse, on peut notamment trouver comme solution le fait que le sergent Bonnet dispose dans son paquetage de jumelles à vision lumière faible. La prudence accrue du groupe forcera le tueur à agir de nuit, pendant la halte du groupe. Proche de 5 mètres pour agir et tirer, sachant que les membres de l'expédition ne voient rien dans le noir et n'ont pas ses sens développés, il pourrait se faire surprendre par l'avantage tiré des jumelles – instrument technologique dont il ne saisira pas le sens.

Mais diverses autres possibilités s'offriront sans doute aux personnages.

L'assassin, attrapé, présente cette apparence : il porte un pantalon déchiré vert. Son torse et son visage sont peints en vert et barrés de bandes sombres ; des branchages et des feuilles sont tressées sur sa tête. Ses lèvres sont tranchées et sur ses dents apparentes ont été rivetées des « crocs » de 2 à 3 cm de long - en réalité, si on les observe de près, des mandibules d'insecte géant (des araignées, naturellement).

Note logique : difficile d'utiliser une sarbacane sans lèvres, les principes du réalisme nous commandent de le reconnaître ! Aussi, la sarbacane dispose-t-elle d'un embout buccal souple et élargi en caoutchouc, en forme de ventouse.

L'étrangère

Au village, la caméra et l'émetteur sont en place et n'ont pas été remarqués. Il sera aisé de les récupérer sans se faire remarquer.

Mais un autre événement surprenant va arriver au retour de la troupe.

Une humaine a été attirée par la musique composée et jouée par Yann dont certaines fréquences, tirées de l'expérience, portent à des centaines de kilomètres. Des modifications génétiques permettent à cette jeune femme adaptée de capter les séquences d'ondes et de comprendre le langage des insectes – et ainsi de pouvoir de prévoir leurs mouvements.

Elle s'approchera calmement du groupe dans la forêt, sans se dissimuler, avec innocence. Elle est entièrement nue. La calle de ses pieds est durcie – conséquence de l'habitude de marcher pied nus. Sa peau est propre et blanche, ses cheveux et ses yeux sont d'un noir de jais. Les traits équilibrés de son visage et ses yeux rêveurs lui donnent un charme étrange.

Elle ne dit rien, comme si elle avait perdu la parole. On ignore naturellement son nom. Examinée par le service médical, elle ne révèle aucune pathologie physiologique susceptible d'expliquer ce mutisme et présente un organisme sain et une excellente santé. Elle ne présente aucun geste d'agressivité et ne fait de mal à personne.

En réalité, elle refuse simplement de parler, jugeant la chose inutile.

La graine de la discorde

La nouvelle arrivante présente une attitude dérangement pour les membres de la communauté civile. Elle semble flotter au-dessus de la réalité et ignore tout un chacun, déambulant rêveusement dans la base ou entre les tentes du village des civils. Elle attire immédiatement l'hostilité des civils.

Les tensions éclatent suite à un incident opposant des rustauds, qui la « courtisent à leur manière » puis tentent de l'agresser, et des militaires – ou les joueurs, s'ils surprennent en premier la tentative d'agression. Salin et les civils exposent avec virulence leurs accusations en reprenant les thèmes ordinaires des inquiétudes populistes : espionnage, infection, trahison... La communauté refuse de tolérer plus longtemps sa présence, et Salin se sert des griefs exposés pour remettre en cause la compétence du commandant. Il réalise qu'il faut saisir l'occasion. La communauté est survoltée, furieuse, il est temps pour lui de tenter de prendre le pouvoir en exploitant le désordre et la violence... Les militaires, n'osant tirer sur la foule, sont dépassés et refoulés.

Mais au moment même où Salin veut finaliser son putsch, une alarme raisonne et une lumière d'alerte rouge s'allume sur la façade du bâtiment des laboratoires. La foule se calme, tétanisée par la signification de l'alerte. Et

effectivement, quelqu'un d'autre à profité du chaos pour agir : l'ennemi.

Le jour de l'araignée

Profitant du chaos, les tueurs arachnis (sans doute un nombre égal à celui des joueurs...) en ont profité pour escalader la muraille, s'introduire dans la base et entrer dans les labos par une fenêtre. Pascal Rivière a été frappé mortellement mais a eu le temps de s'approcher d'un bouton déclanchant l'alerte avant d'être frappé. Quand les personnages émergent dans le labo, les assassins s'apprentent à tuer le professeur Brunner.

Avant de mourir, Rivière ne demande qu'une chose : qu'on lui remette ses lunettes tombées au sol sur le nez. Soulagé, il meurt en souriant.



La fuite

Face à la foule calmée, la jeune femme prend la parole pour la première fois. Elle pressent l'approche d'une gigantesque armée d'araignées. « Elles arrivent ».

Elle va tenter, avec un sang froid saisissant, de parvenir à les faire fuir tous devant l'invasion mortelle. L'attaque vient du côté de la forêt. Stéphane Morand prend l'initiative et « suggère » – avec son gros langage – au commandant Renaud de prendre les camions. Les camions militaires en état suffisent à peine à recevoir les hommes de la compagnie. Mais Stéphane Morand manifeste vite ses capacités de leader : il dirige ses compagnons et exhorte les civils récalcitrants à se ressaisir et à entrer dans les camions.

Mais il se retrouve opposé à Salin qui trouve absurde de quitter le refuge pour se faire tuer en pleine nature et qui ne fait pas confiance à la jeune femme. Une partie des civils prendra son parti et refusera de rejoindre les camions. Il s'agit pour les personnages, s'ils le désirent, de parvenir à gagner l'accord des indécis. Une trentaine de personnes pourront alors être sauvées.

Tous les hommes en état de se battre sont sommé de passer à l'armurerie. Tout va très vite – note : pas le temps de faire du lèche-vitrine...

Mais alors qu'on se rapproche des portes du hangar, une mauvaise surprise les attend. Le dispositif d'ouverture électronique a été saboté par Leuteuillier qui vient de pêter les plombs façon « vous mourrez tous » ou par un guerrier arachnis si l'adjudant a été tué ou écarté par une action des personnages.

À ce moment dramatique, des araignées de taille géante escaladent les parois et se jettent sur les humains. Si aucun bricoleur de génie ne compose le groupe, Giraint s'acharne à trafiquer les fils pour parvenir à déclencher l'ouverture des portes.

C'est l'attaque des araignées géantes ; la femme peut sauver la vie d'un joueur en calmant momentanément l'araignée au moment où elle va frapper au moyen d'une sorte de son étrange.

Une fois les portes ouvertes, Leteuillier arrose au famas en hurlant, placé derrière le train d'atterrissage d'un Harrier qui lui offre un abri relatif (malus de 10). L'interstice des rails qui se trouvent au bas des portes métalliques coulissantes n'empêche pas, malgré la fermeture des portes, le passage de petites araignées qui, jaillissant en flèches noires ondulantes, se jettent sur les humains les plus exposés.

Déjà, les araignées géantes se jettent contre les portes métalliques du hangar pour les défoncer.

Il faut actionner les portes du tunnel, monter dans les camions et démarrer. Les araignées géantes ont une vitesse supérieure à celle des camions – peut remarquer Morand. Il faut que quelqu'un parvienne à sceller le tunnel avec des explosifs, alors que plus haut, les portes ont cédé et laissent passage à la charge des veuves noires...

Nouveau départ

Les militaires et les camionneurs sortis saufs du tunnel devront forcer les masses de piliers – qui s'écarteront vite face à la charge des camions.

La troupe part vers la Suisse, vers une ancienne base militaire aérienne du corps militaire européen dont Renaud gardait secrète l'existence, ignorant d'ailleurs ce qu'ils y trouveront. Pour Brunner, l'expérience doit continuer – « peut-être autant pour ses résultats que pour l'espoir qu'elle soulève », souligne-t-il.

Les personnages accompagneront-ils la troupe ?

Notes

¹ L'homme est un parasite, écrivent les auteurs. À la lecture de Vermine, je me demande parfois si ce jeu ne repose pas sur une idéologie de fond « dérangeante », particulièrement bien illustrée par cette « phrase » – je dis « phrase » parce que je pense que l'auteur, bien conscient d'écrire une œuvre de fiction, n'avait pas l'intention de produire une « réflexion ». Cependant, en prétendant que l'homme est un parasite, on prend des risques : autoriser les actes de barbarie, justifier l'extermination, esthétiser la cruauté. L'esthétisme – le jeu de rôle est une pratique esthétique – n'est pas en soi une justification : c'est une mise en forme, et le vecteur d'une jouissance qui vise fréquemment à compenser les frustrations tirées d'un monde social complexe, ambigu, et favorable au nihilisme. L'auteur n'avait sans doute pas l'intention de produire un jugement de valeur (immature) et de choquer. Toutefois, peut-être cette phrase est-elle de trop ? Peut-être sa formulation est-elle maladroite ? Vive-ment la 2e édition !

² Il est fort à parier que Pascal Rivière pense alors à ses anciens amis joueurs de rôle.

³ Allez, j'avoue, ces noms sont tirés des membres du comité de rédaction de ma revue préférée, Hard 'N' Heavy que je salue au passage – « spécial hommage ».

Les lutrains

Lointains cousins des chaffouins, les lutrains en partagent un grand nombre de caractéristiques physiques. Ils éprouvent en outre le même type d'attrait pour les ruines, faisant toutefois montre d'une sélectivité accrue dans le choix de leur habitat. Les lutrains ressentent en effet un incompréhensible attrait pour ces lieux ayant un passé culturel chargé. Anciennes bibliothèques, écoles désaffectées, musées désertés, tels sont les refuges habituels de ces étranges bipèdes.

AIDE DE JEU
RÊVE DE DRAGON



Auteur :
Benjamin Schwarz

Illustrations :
Benjamin Schwarz

Bien plus farouches et plus rares que leurs turbulents parents, les lutrains sont assez peu connus du commun des voyageurs. Une des premières sources écrites relatant leur existence les présente comme d'«étranges écureuils arborant caleçon» ? De fait, avec leur allure animale au premier coup d'œil on a bien du mal à leur accorder une quelconque intelligence, pourtant ces étranges animaux en possèdent indéniablement une assez développée. Pour s'en convaincre on remarquera que jusqu'à présent tous les groupes observés étaient vêtus pour le moins de pagnes ; signe évident d'une certaine pudeur, première des intelligences si l'on en croit le philosophe Anselme le Bien-vêtu. Les lutrains on en outre coutume d'utiliser nombre d'outils rudimentaires dont la complexité et la diversité varient d'une tribu à l'autre. Ainsi, dans ses fameux « carnets troués », le grand explorateur Myle Lucrette le Fugace relate-t-il de redoutables « lancettes faites de bois et de tessons de verre », des « courges insolées et patiemment creusées faisant offices de gourdes », « [...] treilles de bois et de feuillages, et autres réparations succinctes qu'ils appliquent tant bien que mal à leur habitat de fortune ». Dans les mêmes carnets on apprend que si leur mode de vie tient plus volontiers du chasseur cueilleur, leur sédentarisation a favorisé la découverte d'une forme rudimentaire d'agriculture et parfois même d'élevage dans un grand nombre de ces sociétés. Les véritables potagers restent cependant assez rares et la culture en question se borne souvent à favoriser la pousse des arbres fruitiers qui les entourent.

Encore une curiosité de cette espèce, le lutrain semble doué de parole. De nombreux observateurs, souvent retenus contre leur gré ont relatés l'emploi quotidien d'une centaine de mots de commun, souvent écornés, entre les membres même de la tribu. Le docte Dionyzechte de Vrompille a par la suite démontré par des études systéma-

tiques qu'en captivité un lutrain moyen pouvait acquérir un vocabulaire commun de près de cinq cents mots.

Mais la véritable spécificité du lutrain réside dans cet amour immodéré qu'il a pour les livres et les histoires qu'ils contiennent... Le véritable lutrain sera en effet capable de la pire des inconsciences pour peu qu'il s'agisse de dérober un livre ou de séquestrer la personne qui pourra le lui lire... C'est un fait avéré qu'une grande part de notre connaissance de cette étrange espèce repose sur les écrits de leurs prisonniers. Myle Lucrette avoue ainsi avoir passé deux longues années comme lecteur prisonnier.

« [...] Mon statut d'invité en cage et de conteur attiré de la tribu m'appor-
tait contrainte et fierté. J'étais tout à la fois traité avec rudesse et déférence. On me considérait comme objet, mais un objet dont on s'enorgueillissait. Un objet sacré qu'on choyait et qu'on sortait le soir à la veillée pour entendre le savoir. Un symbole de richesse qu'on exhibait devant les autres tribus [...] »



CARACTÉRISTIQUES

TAILLE	: 10/-3
APPARENCE	: -2
CONSTITUTION	: -2
FORCE	: -2
AGILITE	: +6
DEXTERITE	: +2
VUE	: +4
(nyctalopes)	
OUÏE	: +1
ODO-GOUT	: +1
VOLONTE	: -2
INTELLECT	: -3
EMPATHIE	: 1
REVE	: -1
CHANCE	: 0
Mêlée	
Tir	: 13
Lancer	: 10
Dérobée	: 15
Vie	
Endurance	: 16
SC	: 2
+dom	: -2
Sust	: 1
Enc	: 6
Vitesse	: 12
Protection	: 0
Corps à corps	
init 10	: +1
+dom 0	
(morsure/griffures)	
Esquive	
Discretion	: +4
Vigilance	: +5
Srv Ext.	: +6
Srv Sous sol	: +4

Bien qu'il faille souvent prendre des précautions avec les écrits de ce grand voyageur, ce récit particulier semble assez crédible en cela qu'il recoupe nombre d'autres témoignages. Le passage concernant son évasion « [...] grâce à une petite lutrine qui m'aimait d'un amour inconditionnel [...] » semble par contre un peu plus douteux.

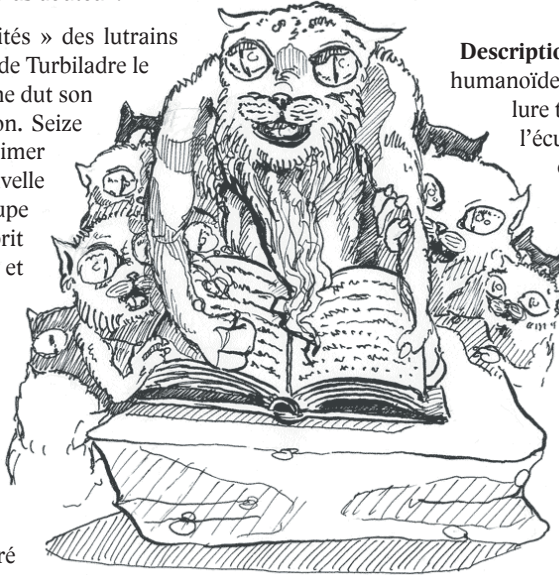
Parmi ces malheureux « invités » des lutrains on notera encore les turpitudes de Turbiladre le glaiseux, un paysan illettré qui ne dut son salut qu'à sa grande imagination. Seize ans durant il dut chaque jour mimer la lecture en inventant une nouvelle histoire. Délivré par un groupe providentiel de voyageurs il apprit immédiatement à lire et écrire et coucha son célèbre « velin velu » en moins d'une année. Suivent ses nombreux cahiers de captivité où il relate son quotidien parmi les lutrains. On y relève de nombreuses anecdotes étonnantes, comme la fois où la région ayant subi une saison humide particulièrement rigoureuse, la tribu avait préféré risquer la maladie en privilégiant la protection des livres à la sienne propre.

Restés plusieurs jours sous l'averse, de nombreux lutrains étaient ensuite morts de maladie. Turbiladre relate aussi le bref partage de sa cellule avec un compagnon d'infortune. Rendu neurasthénique par la situation l'individu avait cessé de se sustenter et avait rapidement dépéri. Les lutrains avaient alors organisé une cérémonie pour commémorer ce qu'ils semblaient ressentir pour la funeste disparition d'une richesse de la tribu.

Si ces prisonniers revêtent un caractère indispensable pour leurs ravisseurs, c'est que bien qu'ils sachent parler, les lutrains ne savent généralement pas lire. Pour être tout à fait honnête, le seul témoignage relatant un cas de lecture nous vient des « carnets ronds » d'un autre voyageur trop peu célèbre, Mélodelme le rigoureux.

Ancien instituteur de la Cité Grise, Mélodelme avait naturellement tenté d'initier ses ravisseurs aux arts des lettres. Concentrant ses efforts sur un individu

qu'il avait senti particulièrement doué, il aurait réussi à lui enseigner lecture et écriture en six ans au bout desquels il avait été autorisé à quitter la tribu. Ces allégations n'ont malheureusement pas été confirmées par les travaux de Dionyzechte de Vrompille.



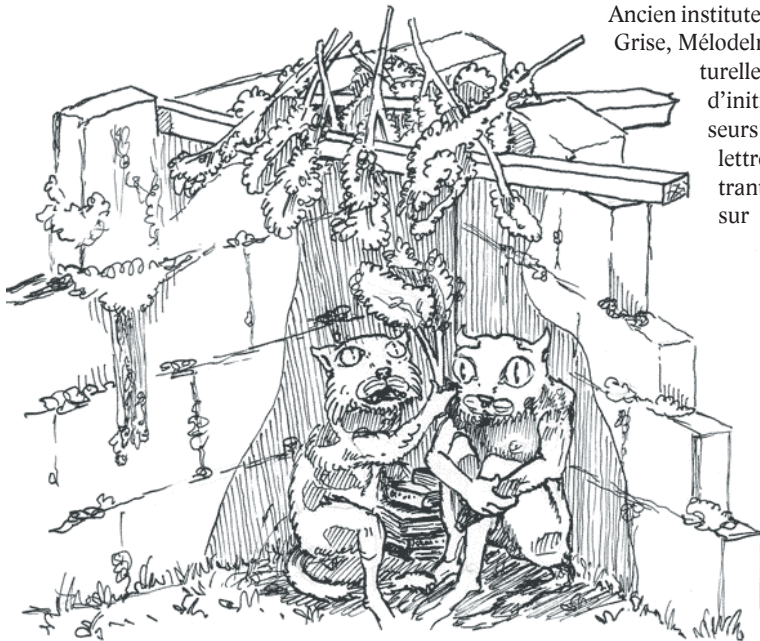
Description. Les lutrains sont des humanoïdes de petite taille dont l'allure tient un peu du singe et de l'écureuil. Leur peau huileuse est recouverte d'un léger duvet dont la couleur, généralement terne, peut varier d'une tribu à l'autre. Ils arborent de petites oreilles pointues et leurs lobes oculaires sont particulièrement grands et globuleux. Ils pratiquent couramment une centaine de mots de la langue du voyage qu'ils écorchent sur un ton rapide et suraigu. Leur attitude courbée sur l'avant leur donne

un aspect gauche et maladroit, pourtant ils sont particulièrement vifs et nerveux.

Un PJ n'en connaîtra pas l'existence à moins d'un jet réussi en INT/zoologie à -5.

Mœurs. Farouches mais sociaux, ils vivent en tribus d'une dizaine à une cinquantaine d'individus. Ils hantent généralement les ruines d'anciens lieux de connaissance. Craintifs à l'égard des hommes ils s'en tiennent généralement écartés, mais n'hésitent pas à séquestrer un voyageur isolé pour assouvir leur vice : la lecture le soir au coin du feu. Carnivores occasionnels, les lutrains mangent plus souvent de la verdure ou des fruits.

Combat. Peu versés dans l'art du combat, ils n'hésitent cependant pas à se lancer dans la bagarre lorsqu'il s'agit de capturer un érudit ou de défendre leurs biens culturels. Dans ces deux cas ils font montre d'une hargne à toute épreuve et d'un instinct de survie quasi nul.




La bibliothèque universelle

Trois grandes questions divisent les sages de Ghelsaïs : est-elle infinie ? d'où vient-elle ? quand est-elle apparue ? Les théories sont aussi nombreuses que les sages et une seule a l'assentiment de tous : les réponses sont forcément à l'intérieur.

Mais ces arguties d'érudits n'intéressent que peu de monde en somme, la plupart des visiteurs viennent chercher les réponses à des questions autrement plus importante pour eux, et ils viennent de loin.

AIDE DE JEU
DONJONS & DRAGONS



Auteur :
Benjamin Schwarz
aidé par Père Carmody

Illustrations :
Frédéric Plewniak

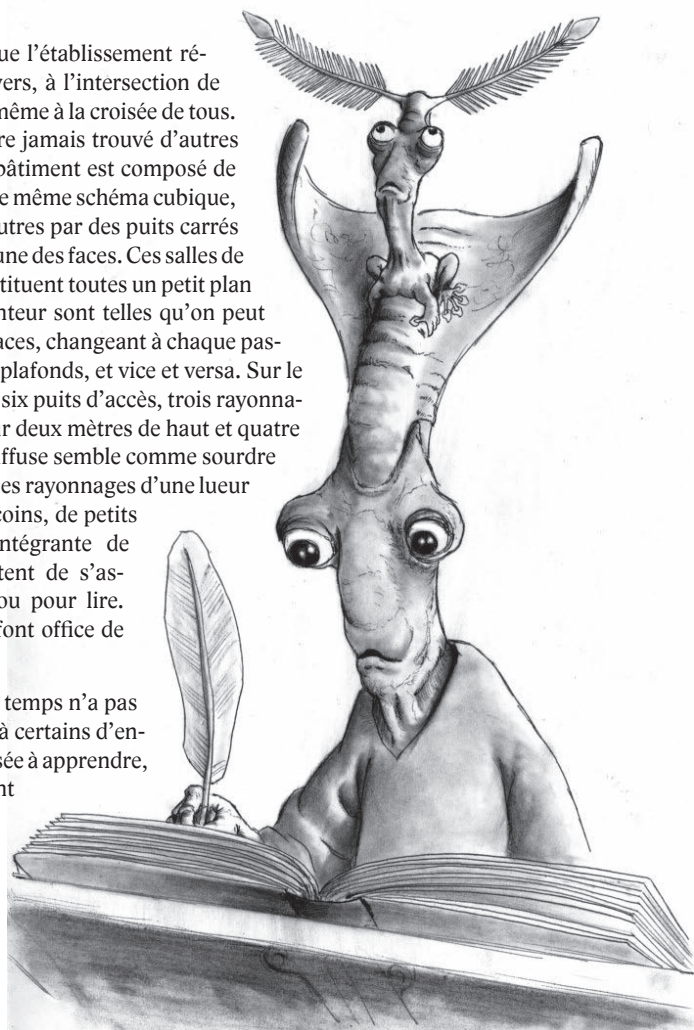
La ville de Ghelsaïs fait partie de ces curiosités du monde où l'histoire semble s'être battue avec la nature elle-même, et avoir gagné. Rien ne justifierait en effet qu'on bâtisse une ville au beau milieu d'un plateau rocaillieux visité seulement par les vents. Rien ne permettrait en tout cas de supposer qu'une telle ville puisse prospérer et atteindre gaillardement les cinquante mille âmes. Rien ne laisserait non plus supposer qu'elle devienne un centre d'intérêt, un lieu d'échange et de rencontre grouillant de vie et d'activité.

Au centre de cet immense désert de roche, le vert profond des jardins et des fermes cerclant la bourgade la font apparaître au voyageur comme une émeraude dans sa gangue rougeâtre. Les premières bâtisses apparaissent enfin et l'on est surpris à la fois par la taille et par l'effervescence du lieu, contrastant avec le calme du plateau qu'il a fallu traverser. La ville en elle-même renferme bien des motifs à s'extasier, et le voyageur a bien des occasions de lever la tête avant d'atteindre le but de son voyage, cet immense cube d'obsidienne fiché de guingois au centre de la cité. C'est là en effet l'objet qui attire tant de pèlerins, justifiant l'existence même de la cité : la grande bibliothèque de Ghelsaïs, la bibliothèque universelle.

Le cube noir de près de cinq cent mètres d'arête est totalement lisse à l'exception d'une petite faille située à quelques dizaines de mètres du sol, c'est là le passage qui permet de pénétrer dans la bibliothèque. On la dit infinie, que son réseau de salles s'étendrait à perte de vue dans la montagne et qu'elle contiendrait tous les livres jamais écrits dans l'univers. On prétend encore qu'on peut y trouver les livres qui n'ont pas encore été écrits, ainsi même que ceux qui ne le seront jamais. Et il se pourrait bien qu'on ait raison !

Il est fort probable que l'établissement réside dans un autre univers, à l'intersection de plusieurs, ou peut-être même à la croisée de tous. On n'a cependant encore jamais trouvé d'autres portes ! L'intérieur du bâtiment est composé de salles, toutes bâties sur le même schéma cubique, et reliées les unes aux autres par des puits carrés situés au centre de chacune des faces. Ces salles de dix mètres d'arête constituent toutes un petit plan dont les lois de la pesanteur sont telles qu'on peut marcher sur toutes les faces, changeant à chaque passage les murs en sols et plafonds, et vice et versa. Sur le pourtour de chacun des six puits d'accès, trois rayonnages de livres s'étalent sur deux mètres de haut et quatre de large. Une lumière diffuse semble comme sourdre des murs pour caresser les rayonnages d'une lueur tamisée. Dans les huit coins, de petits cubes faisant partie intégrante de l'infrastructure permettent de s'asseoir pour se reposer ou pour lire. D'autres, plus grands, font office de table.

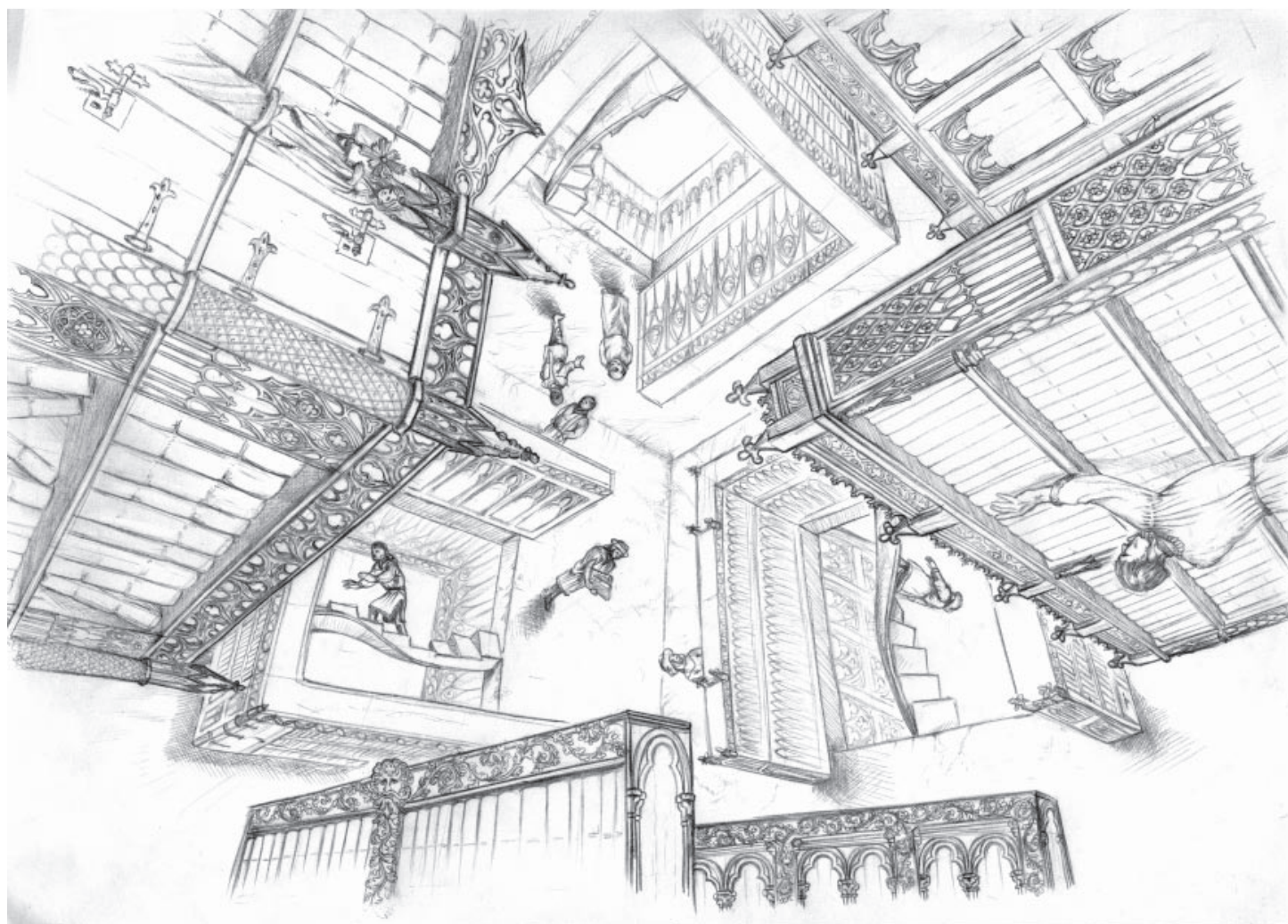
Fort heureusement le temps n'a pas cours ici, ce qui permet à certains d'envisager une éternité passée à apprendre, mais plus prosaïquement aussi autorise à tous de se passer des contingences matérielles telles que la sustentation ou les besoins naturels. Autant de points qu'on apprê-



cie lorsqu'on sait devoir passer parfois plus d'un mois à la recherche d'un ouvrage. Techniquement, au sein de la bibliothèque seuls les effets physiques sont abolis, le temps, lui s'écoule bel et bien, quoique six fois moins vite à l'extérieur qu'à l'intérieur.

Outre les lecteurs autorisés, la bibliothèque comporte sa faune propre. Ces entités qu'on ne rencontre nulle part ailleurs, bien que très différentes les unes des autres présentent de grandes similitudes dans leur apparence. Elles présentent toutes la même peau lisse et squameuse de couleur noirâtre veinée de vert. Toutes possèdent le même faciès totalement glabre et dépourvu d'appendices ou d'orifices, et la même capacité à se mouvoir sans aucun bruit. Elles semblent toutes liées à la manière des fourmis ou des abeilles, et sont de la même manière entièrement vouées au fonctionnement de la bibliothèque. Ainsi, les disparités physiques correspondent à des tâches différentes. Les Shtts, massifs et puissants veillent au maintien de l'ordre, se contentant généralement d'immobiliser les auteurs de troubles. Les Bahns à la silhouette squelettique ont un rôle similaire qu'ils exercent grâce à leurs aptitudes magiques, renvoyant les importuns vers leurs univers d'origines. Les Ephyr, êtres ailés et graciles au rôle mal défini sont de tous les plus mobiles et les plus réceptifs à leur environnement. Faisant à la fois office de transporteurs, de guides et de gardiens, ils font le lien entre tous les ouvriers. Les Skryptors, rares et précieux, sont les plus hermétiques. Mûs par une mystérieuse inspiration ce sont

eux qui rédigent les ouvrages garnissant les rayonnages de l'établissement. Les Kopystes, plus nombreux et plus accessibles ont la charge de créer physiquement les livres, ainsi que de reproduire ceux rédigés par les Skryptors. Les Arkyteks vouent leur énorme puissance à la construction des salles. Ils sont tellement rares qu'on ne sait s'il en existe plus d'un. Quant aux Memoyr, décharnés et lents, ils ont le don de connaître la direction approximative vers n'importe quel ouvrage dans la bibliothèque. À ces espèces majeures s'ajoutent une cinquantaine d'autres, moins connues mais partageant toutes les mêmes caractéristiques physiques et cet attachement à l'intérieur du bâtiment. De fait, on n'a jamais surpris que les Karabs, ces lourds scarabées bipèdes, à l'extérieur du cube d'Obsidienne. Certaines légendes relatent aussi l'existence d'émissaires vengeurs chargés de récupérer les ouvrages que des indéclicats se seraient sentis autorisés à enlever à la bibliothèque ; mais rien n'est moins certain. Après tout, d'autres légendes prétendent que les ouvrages auxquels on tente de faire franchir les portes de l'édifice cessent simplement d'exister. En tout état de cause, le prêt à domicile n'existe pas ici, on doit se contenter de lire sur place ou de recopier soi-même les passages importants. Cependant certaines personnes ayant percé quelques mystères de la faune endogène réussissent à s'attacher les services d'un Kopiste. C'est là le seul moyen d'obtenir rapidement une reproduction à l'identique d'un ouvrage.



Mais l'accès au cube est rigoureusement contrôlé, protégé par une enceinte de pierre et une cent cinquantaine de gardes. Seuls les lecteurs assermentés ont le droit de franchir le seuil d'obsidienne, et ces autorisations ne sont pas données à la légère. Chaque demande est étudiée par le conseil des sept sages présidé par le vénérable. Généralement les demandeurs se voient refusés l'accès à la bibliothèque, aussi doivent-ils passer par les services onéreux de lecteurs assermentés qui feront les recherches à leur place, versant au passage une forte commission au conseil. Il s'agit là d'un rapt éhonté du savoir, et bien des puissants ont songé à prendre la ville d'assaut pour en chasser ces autocrates pédants. Mais il faut bien reconnaître qu'au fil du temps, ces initiés ont su se rendre indispensables. Ils sont en effet les uniques dépositaires des arcanes de la bibliothèque. Si l'infrastructure humaine gravitant autour de l'édifice venait à s'effondrer, il faudrait bien quelques décennies avant qu'on puisse espérer à nouveau tirer un quelconque savoir du cube noir.

Il existe néanmoins de nombreux moyens d'accéder à la bibliothèque. La corruption, bien qu'envisageable, ne sera vraisemblablement pas au niveau des bourses des PJs. Les sept sages sont en effet bien assez riches, mais heureusement assez avides d'autres profits. L'intrigue et les luttes de pouvoirs sont pour eux une seconde nature, et bien des votes ont été concédés sur la base d'informations ou de services discrets. Les sages, tout puissants dans la ville, n'aiment rien plus que de se tirer dans les pattes en gênant un rival sur une affaire, ou en favorisant un allié.

En dernier recours, le sein de la bibliothèque n'étant pas toujours des plus tranquilles, on a parfois recours à des mercenaires grassement payés pour protéger des lecteurs assermentés devant se rendre dans des zones sensibles. Certains livres en eux même peuvent en effet représenter des dangers, il est par exemple une salle consacrée aux ouvrages de magie qu'il vaut mieux éviter. Mais dans le silence et la solitude des salles tamisées il arrive aussi tout simplement que certains lecteurs oublient les règles de bienséance pour s'emparer des travaux d'autrui. Et puis, pour être tout à fait honnête, au fil des siècles bien des individus peu recommandables ont réussi à se faire oublier dans les méandres de ce lieu de savoir.

Scénarios

La ville de Ghelsais en elle-même permet toutes les intrigues qu'une bourgade de cette taille autorise généralement. On notera que la prédominance du savoir et de la politique est favorable aux problématiques d'érudits ou aux intrigues de salons. Toutefois, l'omniprésence de la bibliothèque impose presque un rôle central dans les trames scénaristiques. On pourra par exemple considérer qu'arrivé à un âge avancé le vénérable El Ysabeyt comprend qu'il n'aura jamais le temps de terminer son grand œuvre. Un des notables de la ville briguant une place au conseil pense pouvoir s'attirer les votes du vieil homme et de ses partisans en produisant le livre que le vénérable n'aura pas le temps d'écrire. Il s'offre donc les services des personnages qu'il envoie sous un faux prétexte dans la bibliothèque. La route est longue et semée d'embûches, d'autant que certains sages ne voyant pas d'un bon œil les prétentions du notable ont dépêché des sbires dans le cube d'obsidienne comme dans la ville. Dans le même temps un autre notable a eu la même idée, et un second groupe est secrètement en compétition avec les PJs. En tout état de cause, le retour avec le livre donnera certainement lieu à bon nombre d'embuscades et d'enchères.

Les personnages pourraient aussi être envoyés à la recherche d'un lecteur missionné il y a plus de six mois et n'ayant toujours pas donné signe de vie. Leur employeur ne leur révélera bien entendu pas qu'il avait révélé une information critique à son lecteur : l'emplacement possible d'une porte vers un autre univers au sein de la bibliothèque. Les personnages apprendront rapidement d'un vieux barbon ayant oublié jusqu'à l'existence d'un extérieur, que des mystérieux détrousseurs de livres sévissent dans les profondeurs du bâtiment, celui qu'ils recherchent a certainement été leur victime. Ils découvriront alors rapidement que celui qu'il cherche s'est en fait attiré les services de mercenaires et dérobe des recherches critiques pour le compte d'un des sept sages. Le portail d'univers existe bien et lui sert justement de point de replis pour n'être pas découvert. Il compte d'ailleurs bien vendre cette information plus tard, pourquoi pas pour obtenir une place au conseil.

Il est encore possible d'imaginer un visionnaire, à moins qu'il ne s'agisse d'un fou, qui souhaite ajouter à sa collection hétéroclite un de ces Arkyteks ou de ces Skryptors dont la bibliothèque regorge. Certainement a-t-il d'autres ambitions en vue, ces deux entités ont en effet des fonctions bien utiles. Quoi qu'il en soit, les joueurs ne sont pas au bout de leurs peines, il leur faudra s'opposer à la fois aux résidents de la bibliothèque et à ceux de la ville. Mais le jeu en vaut certainement la chandelle...



PNJs

La ville de Ghelsais compte relativement peu d'artisans, un grand nombre de commerçants et d'aubergistes, ainsi qu'une concentration élevée de lettrés travaillant principalement dans les administrations. On dénombre en outre une proportion non négligeable de voyageurs en tout genre. Une milice de neuf cents hommes veille sur les cent cinquante milles âmes ; cent cinquante d'entre eux sont plus spécifiquement attachés à la bibliothèque.

À trente-huit ans **Numeynoeur** est un des douze grands-lecteurs assermentés. Il a reçu son accréditation des mains de son oncle Ermyst Langevyn, vénérable de Ghelsais il y a vingt ans de cela. Il faut dire que dans cette ville où le népotisme fait loi, les postes importants échappent rarement aux cinq familles qui tiennent le haut du pavé. Durant ces longues années de service, Numeynoeur a su choisir ses missions avec sagesse, à savoir, celles qui lui permettaient de s'enrichir facilement sans avoir à s'enfoncer ni trop loin ni trop longtemps dans les profondeurs de la bibliothèque. Autant de décisions lucides qui lui ont permis de travailler activement en surface et d'espérer arriver bientôt à obtenir un siège au conseil des sages. Dans le même temps et pour honorer ses engagements de lecture, il a su s'attacher les services d'autres lecteurs assermentés, tous dévolus à sa cause soit par intérêt politique, soit par intérêt pécuniaire.

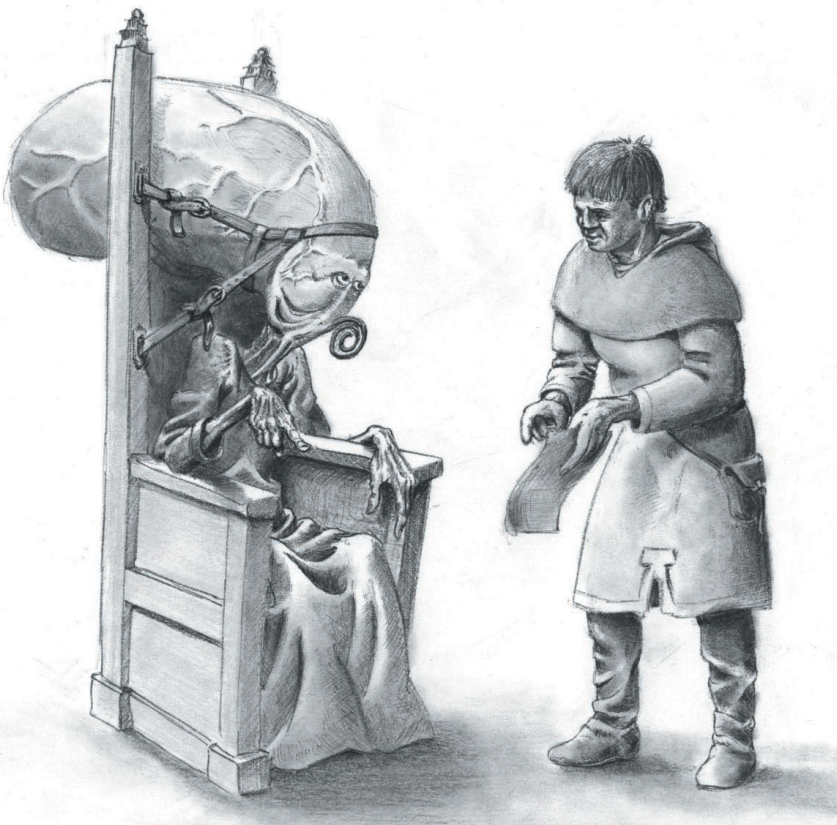
Asmufeld Lambru, lui, n'a pas eu la lucidité de son aîné. A bientôt trente-six ans il a gaspillé ses premières années de sacerdoce à réaliser des missions soi-disant importantes. La cité lui a toujours été reconnaissante de ces services réalisés pour le compte de puissants étrangers, mais dans le même temps elle se taillait de grosses marges dans ses émoluments. Sans compter que pendant ses longues périodes d'absence, les autres intriguaient dans les hautes sphères de la politique. Mais Asmufeld est résolu à rattraper le temps perdu et tente maintenant de se créer un réseau d'influence.

Mileyna Suyfeldt est une des rares femmes à avoir accès à la bibliothèque. Simple guide-lectrice de troisième catégorie, elle est consciente de l'importance du politique mais n'ambitionne aucunement de se battre dans le panier de crabe. Pour tout dire elle est totalement subjuguée par le monde de la bibliothèque, et espère bien un jour pouvoir découvrir quelques secrets sur son passé. En tous les cas c'est une des meilleures guides, capable de se repérer rapidement et de communiquer avec les autochtones, on fait généralement appel à elle lorsqu'il s'agit de sujets d'étude. Grande idéaliste, elle est d'ailleurs capable de travailler gratuitement. Cependant, comme personne n'a encore réussi à acheter sa dévotion, on ne fait généralement pas appel à elle pour les missions discrètes.

Fulkreyn Myllew dit le taciturne est un des rares parvenus ayant réussi, fils d'artisan, à se hisser au rang des primas. Mais il sait qu'il ne pourra jamais décernement se hisser beaucoup plus haut dans la hiérarchie, toutes les places étant occupées par des neveux de potentats. Qu'à cela ne tienne, il laisse cette tâche à sa postérité et se contente de veiller à leur avenir matériel. Pour ce faire il n'hésite pas à se charger de missions longues et périlleuses et à faire discrètement des extra pour diverses parties. Sa réputation d'efficacité et de discrétion ne sont plus à faire, si bien qu'il se voit systématiquement confier les missions sensibles. Si ses compétences sont à peine moins bonnes que celles de Mileyna en ce qui concerne la bibliothèque, ses connaissances dans le domaine des ombres et ses nombreux appuis à tous les niveaux de la société en font un concurrent d'une efficacité redoutable.

Malgré son jeune âge **Flusmyl Biliat** est le troisième sage du conseil. Fils cadet d'une grande famille de la ville il ne doit sa position qu'à son opiniâtreté et sa combativité de tous les instants. Petit, nerveux, colérique, il est de toutes les intrigues et de tous les coups de force. Pour l'heure, il lorgne du côté du siège du vénérable qui ne saurait tarder à être vaquant. Nul doute qu'il parviendra à se hisser dessus, s'il n'est pas victime d'un accident d'ici là.

Les résidents de la bibliothèque semblent y mener une existence parallèle. Ils tolèrent la présence d'intrus tant qu'elle n'est pas préjudiciable à leur tâche. Si la tranquillité du lieu est bafouée, les contrevenants ne tarderont pas à voir arriver les services de sécurité et à se faire éjecter manu militari. La communication n'est possible qu'à de rares initiés, et encore est-elle imparfaite.



Les recettes de l'Apothicaire

Recette 14

Loin d'avoir l'expérience de mon auguste cousin apothicaire, je n'en éprouve pas moins la même passion pour les plantes et les merveilleux accomplissements de Dame Nature. Mes secrets vous paraîtront bien fades à côté de ceux déjà révélés par mon estimé cousin, j'espère qu'ils vous seront néanmoins utiles.

Aussi, voici pour vous plaire :

La fumée des démons

C'est au cour de mon second voyage, lorsque je traversais les plaines herbeuses de Liwong, bien au-delà des steppes de l'Urgunkust et les chaînes montagneuses de l'Ulanbata, que je devais rencontrer les tribus Keshin. Ce n'est pas pour me vanter, mais je dois bien avouer que nombreux sont les explorateurs qui à ma place auraient péri sous les mauvais traitements que j'y ai subi. Les autochtones ont en effet un sens de l'hospitalité aussi peu développé que leur sens de l'honneur et leur bravoure sont grands. Fait prisonnier dès les premiers jours je fus immédiatement entravé et réduit à l'état de bête. On me contraint ainsi à marcher sur mes quatre membres, et à me repaître des restes dans la gamelle des chiens où, pour ma plus grande honte je le confesse, j'appris à me battre pour ma pitance. Je servis alors d'animal de bât à une vieille femme, de chien de garde à sa fille et de monture à son monstrueux enfant. D'autres que moi auraient certainement péri, se seraient laissé mourir de faim plutôt que de subir cette infamie. Mais dans la famille nous n'avons pas l'habitude de nous atermoyer, aussi, dans les moments de doute une seule pensée à l'endroit de mon estimé cousin me permettait de reprendre espoir. La suite devait me rendre raison.

Par quelques actions d'éclat je réussis à reprendre mon statut d'homme et accédais à nouveau à la station debout. Et toutes ces souffrances ne furent pas vaines lorsque le shaman de la tribu m'initia à certains de ses secrets et que je réussis à m'enfuir après lui avoir dérobé le plus grand. Celui que je m'approprie à partager aujourd'hui, au seuil de ma mort.

Ingédients :

Pour brûler

- Des plants de céréale atteints de la moisissure des démons. Il s'agit de cette moisissure noirâtre qui en nos contrées pousse principalement sur l'ergot de seigle. Les paysans ont appris à s'en méfier à cause de ses propriétés néfastes pour le corps et pour l'esprit.
- Du bois de buis encore humide
- Des aiguilles de pin



Pour boire

- Une eau claire
- Quelques boutons de Ciguri (une petite poignée), une variété étrange de plantes tenant à la fois du cactus et de la plante grasse.
- Un linge grossier
- Un mortier de pierre
- Une grande jatte d'argile.

Pour fumer

- Une longue pipe en terre
- Quelques feuilles du tabac
- Quelques papillons.
- Quelques grains de seigles totalement noircis de la moisissure des démons

Recette :

La décoction devra être préparée une nuit sans lune. Dans l'eau claire on nettoie d'abord les boutons de Ciguri, puis on les roule dans le linge et on les frappe dans le mortier de pierre jusqu'à ce que la pulpe et le jus apparaissent hors la toile. La préparation est alors achevée par mastication. Cette étape est généralement laissée au soin des vieilles femmes édentées de la tribu, ce qui garantit paraît-il, un broyage fin et respectueux envers Ciguri. Précisons ici que dans l'imaginaire de ces peuplades Ciguri est le nom de la plante mais tout à la fois celui de la divinité qui se cache dans l'ombre de la plante, entre les mondes. Pour ma part, et bien que ma pratique de l'herboristerie m'ait accoutumé au pragmatisme, j'avoue que ma conscience et ma conception du monde a été suffisamment ébranlée par l'expérience pour ne pas me hasarder sur la pente de l'interprétation. Une chose cependant me paraît certaine : la salive joue ici un rôle majeur dans la fabrication du breuvage. Cette phase de la préparation peut durer quelques heures. La décoction est enfin recrachée dans une grande jatte d'argile où elle n'occupe que le fond. Elle devra reposer au frais jusqu'à utilisation, entre dix jours et un mois plus tard.

Le secret du shaman résidait essentiellement dans sa préparation à fumer. Une recette fort simple mais qu'il est tout de même assez difficile d'inventer. Elle consiste en un mélange de tabac, de graines de seigle ergotées bien noires auxquels on adjoint quelques papillons. Le tout est grossièrement broyé.

En préparation du jour de la cérémonie on devra veiller à tenir les plants de céréale suffisamment humides et le pin bien sec afin qu'il soit aisé d'y bouter le feu. Le buis sera cueilli le jour même.

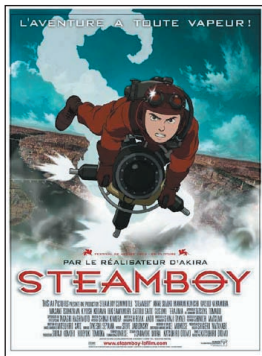
Le brasier est initié à l'aide des aiguilles de pin dans lesquelles on jette petit à petit les tiges de céréale en prenant garde de ne pas étouffer le feu. Lorsque les flammes sont suffisamment fortes on y dispose les fagots de buis. On allume alors la préparation de tabac et de graines noires dans la pipe d'argile et on apporte Ciguri. La pipe et la jatte sont échangées entre les participants, la fumée précédant toujours le liquide.

Les officiants se concentrent alors sur les flammes en implorant silencieusement Ciguri d'ouvrir les ombres. Lorsque la cérémonie est réussie, ce qui est généralement le cas avec des shamans confirmés, les participants ne tardent pas à distinguer des formes sombres et vivantes au milieu des flammes. Ces démons sont les mignons de Ciguri, et sont dotés d'une partie de son pouvoir. Ciguri ne se montre lui-même paraît-il, qu'en de très rares occasions. Les démons, que les sauvages appellent « ceux qui vivent dans son ombre », sont dotés de facultés dont l'officiant principal de la cérémonie a une connaissance innée. Certains peuvent en un instant élever une personne à plusieurs lieux d'altitude ou de distance, certains peuvent échanger leur vision avec celle d'un officiant, ou le faire marcher dans les ombres. D'autres encore rendent insensible au feu ou au froid. Certains sont bénéfiques, la plupart sont néfastes et sont utilisés pour jeter des sorts. Avec leur aide on rend stérile une terre ou un individu, on jette un sort, on dérobe un objet, ou pire encore, de la chance, de la force ou de l'amour...

Le shaman à qui j'ai dérobé la grande fumée se plaignait sans cesse de l'incurie des jeunes. Il leur reprochait de ne plus voir en cette cérémonie qu'un moyen d'atteindre l'ivresse, de n'avoir plus le respect nécessaire à la réalisation des fastueux appels d'antan. Selon lui, il n'était pas loin le temps où la majorité des différents entre tribus se réglaient par ce biais, où les guerres se déroulaient entre shaman dans l'ombre de Ciguri. Et je ne suis pas loin de le croire. J'ai depuis lors réitéré l'expérience l'une ou l'autre fois et pu me rendre compte du grand pouvoir de la fumée. Suffisamment en tout cas pour vous exhorter à n'en faire usage que dans les cas extrêmes, car devant les forces obscures on n'est jamais assez préparé et il ne vaut mieux pas aller sans guide.

Inspirations

Steamboy



Katsuhiro Otomo
Dvd columbia tristar

Manchester fin XIXe siècle. Le jeune James Ray Steen, petit dernier d'une grande famille d'inventeurs, reçoit de son grand-père par colis, une de ses inventions qu'il doit protéger pour qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains. Il s'agit là en l'occurrence de la fondation

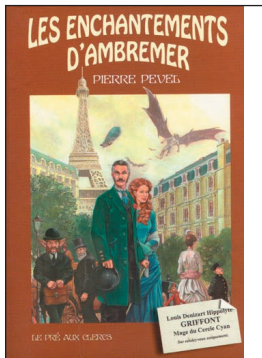
O'hara. Cette trouvaille, qui est une source d'énergie ultra puissante, peut être utilisée comme carburant pour de nouvelles armes. S'ensuit une course-poursuite haletante et des retournements de situations.

Ce dessin animé est un pur chef d'œuvre, que ce soit au niveau de l'animation comme du scénario. Otomo nous livre aussi une réflexion sur l'utilisation de la science dans notre société par tous ses prophètes scientifiques qui ne voient pas plus loin que le bout de leurs éprouvettes, ou des industries qui n'œuvrent que pour le bien de leur portefeuille.

Sinon, il est excellent pour tous jeux dans une ambiance steampunk.

Armand Buckel

Les Enchantements d'Ambremer



Pierre Pevél
Le pré aux clercs

Paris fin dix-neuvième, début vingtième siècle ; le royaume des fées est bien présent dans le quotidien de nos héros. L'outremonde, le pays dirigé par la reine des fées, est en contact, tant physique que magique, avec le monde que nous connaissons. La Tour Eiffel est construite avec du bois, les farfadets sont d'un commun, les saules rieurs égayent les bords de seine, les chênes sont d'une grande sagesse. Les mages se rencontrent dans des clubs dédiés à leurs cercles spécifiques.

Et c'est précisément dans cette catégorie que nous retrouvons notre héros. Je vous entends déjà dire : « Vouais un mage, il suffit de faire du donjon pour en trouver, et puis c'est d'un banal dans ce type d'histoire. »

Eh ben non ! L'auteur a réussi là à renouveler le genre dans ce Paris de la belle époque.

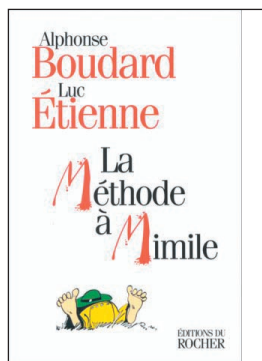
Notre héros, Louis Denizart Hippolyte Griffont mage du cercle cyan, va se retrouver mêlé dans une aventure digne d'un feuilleton d'Arsène Lupin ou de Fantômas.

Tous les ingrédients pour faire une bonne cuisine aventureuse s'y trouvent.

La lecture, forte agréable aux demeurant, serait très utile pour tout joueurs ou maître de jeux d'ambiance steampunk ou pour des jeux du type à Maléfices. Et puis même, ne boudez pas le plaisir de lire un bon roman qui vous fera passer un bon moment.

Armand Buckel

La méthode à mimile



de Alphonse Boudard et Luc Etienne
Editions du rocher

« Après avoir minouché ma bourgeoise, j'ai enfin pu lui faire voir milord pour qu'il puisse mettre à jour les tempéraments. »

Non, je ne vous présente pas un manuel du chiffre. Cette introduction un brin fleuri, nous emmenons à notre sujet du bouquin : apprendre l'argot.

Eh oui ! Ceci est la méthode Assimil pour apprendre l'argot en cent leçons. .

Les auteurs, sont de grands connaisseurs de ce langage des rues de France qui a toujours bravé l'honnêteté et les autorités. Luc Etienne est un grand spécialiste de la contrepèterie et Alphonse Boudard est un grand écrivain de polars.

Tout y est, la structure des leçons Assimil est respectée avec les dessins et les exercices à faire.

Pour nous, joueurs, cet ouvrage peut nous être utile pour vraiment prendre connaissances d'un langage qui s'est développé dans la rue chez les malfrats. Le savoir ne s'est vraiment pas transmis dans une école bien rigide mais bel et bien hors la loi.

Les jeux pour lesquels on peut utiliser ce langage sont multiples. En tout cas, il donne une certaine crédibilité à ceux qui veulent jouer un malfaiteur.

Pour ceux qui veulent approfondir les leçons, je ne peux que conseiller chaudement les dictionnaires suivants :

- **le dictionnaire San-Antonio** chez Fleuve Noir ;
- **le petit Perret illustré par l'exemple** chez Lattes ;
- **le dictionnaire argot-français** de Vidocq qui suit ses mémoires aux éditions Robert Laffont collection bouquins

Armand Buckel