

Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 23 - septembre 2013 - De piquants et d'épines

Ежи всех стран



соединяйтесь !

De piquants et d'Épines

« Eastenwest, le webzine qui à jamais dort mais n'est pas vraiment mort ! »

Annoncé il y a de cela quelques sept années, les contingence de l'existence ont fait que la finalisation de ce numéro n'a pu se faire dans la limite de temps que nous escomptions. De toute manière, l'univers n'était pas prêt à recevoir de telles révélations et c'est une chose avec laquelle on ne plaisante pas à Eastenwest, la responsabilité éditoriale face aux puissances cosmiques.

Quoiqu'il en soit, passés ces quelques éons de quarantaine et autre principes de précaution eschatologique, le monde a suffisamment mûri pour accueillir ce numéro passionnant entièrement dédié à l'oursin, un animal injustement méconnu sur lequel nous faisons toute la lumière.

Pour compenser notre "retard", nous vous proposons un numéro plutôt touffu, contenant pas moins de treize articles, avec un bel équilibre six aides de jeu très pointues accompagnées de six scénarios qui ne manquent pas de piquant. Il y en a d'ailleurs pour tous les goûts dans cette salade de la mer, avec des articles pour Vermine, Exil, DD, cthulhu, deadland, INSMV, MdO, Bloodlust Métal... Et l'incontournable RdD.

Nous espérons que vous aurez plaisir à lire ce numéro et nous vous donnons rendez vous dans huit ans pour un numéro spécial sur les molaires de mammoth orchestré par Mario Heimburger.

La rédaction

Rédacteur en chef

Benjamin Schwarz

Textes

Pitche, R.Cerbère, O.Dupuis,
M.Heimburger, B.Schwarz

*Illustrations, photos,
couverture et BDs*

E.Thierry, S.Millet,
B.Schwarz, F.Plewniak

Corrections

E.Thierry, O.Dupuis,
Baron Samedi, F.Plewniak,
B.Schwarz, M.Heimburger,
V.Loechner, François 6PO,
Pierre Carmody et Christophe
Osswald

Sommaire

3 L'oursin

Présentation de la bête

5 Pour une poignée d'oursins !

Scénario Deadlands

11 Qui s'y frotte, s'y pique

Scénario ADD

17 L'Ourxyde

Aide de jeu Exil

19 Elza l'épineuse

Aide de jeu Vermine

23 Un oursin pour les lier tous

Scénario INSMV

33 De l'origine celeste des oursins à la famille Jouvenel

Aide de jeu médiévale générique

37 Bréviaire abrégé d'ursinologie onirique à l'usage du voyageur avisé

Aide de jeu Rêves de Dragons

61 Sur la grève où l'on dévore nos songes

Scénario Cthulhu

83 Sous la perruque, la rage...

Scénario Mousquetaires de l'Ombre

101 Maux de ventre à Blanrivage

Scénario Pathfinder

105 Braincrusher

Aide de jeu Bloodlust Métal

109 Bob et Bobette

Inspiration



L'oursin

Un texte de Benjamin Schwarz, illustrés par Cyco Polo (Photos) et Benjamin Schwarz (Photos et illustration)

A première vue et si on ne le regarde pas de trop près, un oursin ça a l'air juste con : un machin rond avec des piquants. On en a même peine à croire que ça a été classé parmi les animaux plutôt que parmi les plantes, voire pourquoi pas et tant qu'à y être, parmi les minéraux. Mais pour peu qu'on s'en rapproche un tantinet, ça devient d'une complexité inimaginable, une merveille d'ingénierie naturelle doublée d'un bijou de symétrie chaotique, un microcosme foisonnant à faire pâlir auteurs de science fiction et dépouvantes. Approchons nous donc et extasions nous quelques instant devant les merveilles dévoilées de l'échinoderme.

Echinoderme, oui, c'est bien de ce dont il s'agit d'abord. « Ekhinos » hérisson, piquant; « Dermos » la peau. Une myriade de piquants rayonnent tout autour de l'animal et le protègent un peu des agressions, car l'oursin ne manque pas d'ennemis : Crabes, langoustes, mollusques, autres échinodermes, certains poissons même, ainsi que leurs lointains cousins étoiles de mers eux aussi pentaradiés. Mais n'anticipons pas. Les piquants donc, ramenés à leur diamètre, sont d'immenses pylônes de calcaire striés à la manière de gigantesques colonnes corinthiennes d'un temple cyclopéen. Au temps pour Lovecraft. Vaguement articulées, ces défenses peuvent être orientées dans le sens de la menace. S'ils avaient su que leur jointure tubercule-piquant inspirerait sa célèbre suspension hydraulique à monsieur Citroën, nul doute qu'ils l'auraient breveté. Mais voilà, les oursins sont laissés dans l'ignorance, c'est

comme ça, on ne leur dit jamais rien. Revenons donc plutôt aux piquants. Sur un même oursin on en distingue de trois sortes, spirituellement appelés primaires, secondaires ou tertiaires suivant leur épaisseur respective. Leur taille, leur section et leur pointe diffèrent grandement d'une variété d'oursin à l'autre. Les « oursins crayons » (« *Heterocentrotus mammillatus* ») par exemple, présentent un petit nombre de piquants d'une taille et d'une section conséquente comparés aux « oursins diadèmes » (« *Centrostephanus longispinus* ») à la coquille plus petite et aux longs piquants effilés. Quant au venimeux « toxopneuste », plus poétiquement surnommé « fleur de mer » bien qu'il ressemble plus à une fleur de bain ventousée, il est tout simplement dépourvu de piquants.

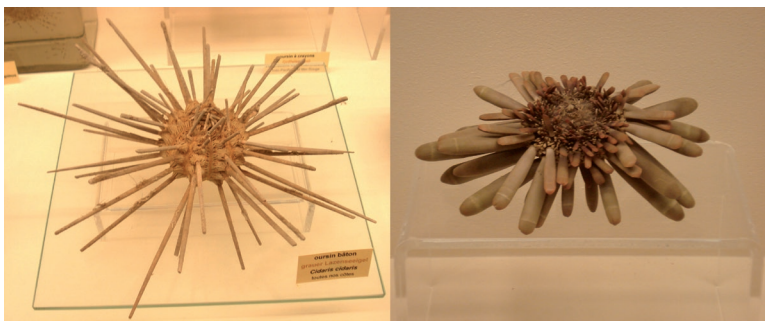
On trouvera toutes ces espèces et bien d'autre encore -on en dénombre pas moins de 750- tant à Tahiti, qu'en mer rouge, en Égypte, en Bretagne ou dans nos belles calanques de Cassis. Ils ont littoralement colonisé les océans, et on les retrouve même jusque dans la froidure des mers australes. Point n'est cependant besoin d'aller chercher si loin ou si caricatural pour observer de saisissantes variations. Parmi nos voisins les plus connus : le trop fréquent « oursin violet » (« *Paracentrotus lividus* ») à la coquille verte ou rouge -suivant le sexe- et aux épines acérées et cassantes sur lesquelles tout jeune enfant a exercé ses petons de Proust, et son ami le placide « oursin émoussé » (« *Sphaerechinus granularis* ») aux couleurs hésitantes entre le blanc -symbole

de pureté- et le violet millésimé d'un bordeaux bien tannique. Pudique en diable ce dernier se recouvre souvent l'anus de coquilles et autres algues à sa portée, à moins que ce ne soit là une mesure de camouflage pour parer à la petitesse de ses piquants balai-brosse.

En seconde instance, c'est la coquille qu'on remarque. Aussi appelée test, c'est une véritable armure de plates en dix quartiers de mandarine, dix plaques de calcaire soudées entre elles. La forme globale est ovoïde, aplatie aux pôles. Au péripore -pôle supérieur- fleurit l'anus, en bas c'est le péristome au milieu duquel s'ouvre la bouche. Une parfaite « symétrie à cinq » sévit sur cet axe anus-bouche, sauf pour quelques variétés rares et nocturne ayant opté pour une forme allongée de pantoufle... Ignorons les, nous risquerions de les encourager dans leurs penchants par trop contre nature.

A la manière de notre peau, le test abrite et protège les organes et la machinerie de l'animal. Tout y est pentaradié, c'est à dire symétrisé suivant cinq plans concourants sur l'axe de la vie sus-mentionné. En d'autres termes, coupez un oursin sur son équateur et vous obtiendrez un pentagone, ou un pentacle suivant ce que vous êtes enclin à y voir.

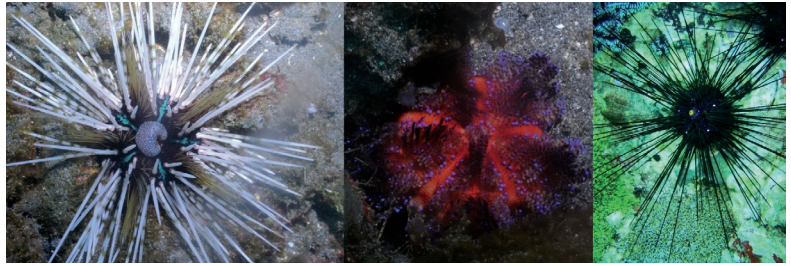
Au centre de ce dispositif : la lanterne d'Aristote, ainsi nommée parce que... euh parce que, et puis voilà tout... Il s'agit du mécanisme masticatoire de l'animal, dévolu à l'animation de cinq petites mâchoires pointues, rostre puissant à même de casser net même un pique d'oursin, et suffisamment dur pour entamer les roches friables qu'il racle pour extraire les algues dont il se délecte ou qu'il creuse pour se faire un abri. Ouverture étoilée au milieu de piquants, ce rostre puissant a toutes les caractéristiques méphitiques de la bouche d'un Chthonien. Il est relié à l'anus par un long tube en spirale, l'intestin, mais on ne s'en sert pas pour faire du saucisson. Outre ce long tube échappant à la logique de symétrie, la coquille contient cinq organes repro-





ducteurs ainsi que cinq groupes ambulaculaires répartis par paire de plaques, pentamérie oblique. Ces derniers sont composés d'ambulacres, des poches musculaires réparties en feuillettes et emplies d'eau destinées à l'échange avec le milieu extérieur, mais aussi à la locomotion. Non, l'oursin ne se propulse pas à l'instar de la seiche à grand coup de jet d'eau; pour se déplacer, lui utilise ses «podias», de long pieds rétractables à l'extrémité ventousée. Ces petites tiges, invisibles à l'état rétracté sont d'authentiques pieds hydrauliques connectés aux ambulacres par des canaux traversant la coquille. Il suffit à l'oursin de contracter ses muscles ambulaculaires pour que l'eau injectée dans ses tiges les projette à une distance pouvant atteindre cent fois leur taille originelle, dépassant ainsi la taille des plus grands piquants. En s'arrimant au sol à l'aide de ses ventouses, l'animal se déplace par reptation, en réintégrant l'eau des tiges dans les ambulacres pour rétracter ses pieds. Et l'oursin se déplace plus qu'à son tour. Certaines variétés par exemple ne peuvent être observées que la nuit.

Coquille percée d'un anus et d'un rostre étoilé, piquants, tiges ventousées... Voilà déjà un beau merdier à la surface de l'oursin, mais ce n'est pas tout. Approchons nous encore un peu plus près. Sur la coquille, entre les piquants et les tiges « poussent » d'autres excroissances calcaires dépassant rarement le millimètre et souvent beaucoup plus petites : les pédicellaires. On ne sait pas bien à quoi cela sert. Nettoyer les piquants ? Brasser l'eau ? Pince à sucre



(trois pour moi s'il vous plaît) ? Organe du toucher ? « Je-ne-sers-à-rien-et-je-fais-juste-joli » ? Le fait est qu'il y en a beaucoup et de forme variée. Gros ou petits, longs ou courts, généralement formés d'une tige souple ou rigide munie d'une tête en forme de pince, certains sont venimeux, pourvus de glandes et de crochets à venin. Il est même des variétés d'oursins dont le venin est mortel... Et tout ce beau monde, pics, tiges, pédicellaires, de s'agiter en permanence, de grouiller comme la place du marché un jour de grande braderie dans une ville surpeuplée. Et pour peu que nous nous rapprochions encore, nous pourrions apercevoir ces milliards de cils vibratiles qui, recouvrant la totalité de l'oursin, ne cessent de brasser l'eau pour en améliorer le renouvellement.

Évoquons pudiquement le mode de reproduction externe, les kyrielles de gamètes (au fait, avez vous plus de 18 ans ?) relâchées séparément par les individus des deux sexes et qui feront leur possible pour se rencontrer, se féconder, évoluer en un oeuf -plac- ton- qui, lorsqu'il ne sera pas dévoré donnera naissance à une larve. Elle même finira au bout de quelques mois

par se sédentariser (home sweet home) dans le creux de quelque récif rocheux. Et un nouvel être de brouter paisiblement parmi ses semblables pour le plus grand plaisir des gourmets. En son temps, Apicius en était friand qui nous a laissé entre autre cette recette :

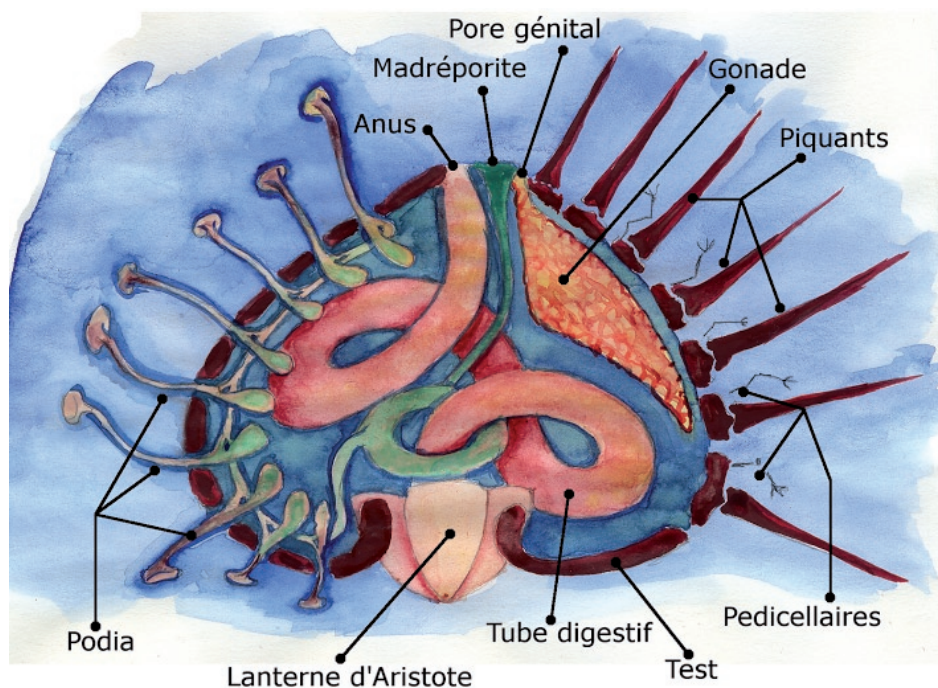
Têtines de truie farcies : On pile du poivre, du carvi, des oursins salés, on coud et on fait cuire ainsi. On mange avec de l'hallac et de la moutarde.

Et comme il semble improbable qu'on puisse jamais la réaliser, à supposer même qu'on ait le courage d'affronter le boucher sans rougir au moment de passer commande, la voilà dans son latin original et par la même plus poétique

SUMEN PLENUM : TERITUR PIPER, CAREUM, ECHINUS SALSUS, CONSUITUR ET SIC COQUITUR. MANDUCATUR CUM ALLECE, SINAPE.

A déclamer la bouche pleine, en l'honneur du grand cuisinier.

En résumé : l'oursin, c'est bien.



Pour une poignée d'oursins !

Un scénario pour Deadlands par Raphael «Cerber» Roos et illustré par Benjamin Schwarz

Tiens salut Marshal ! Ca fait un bail qu'on ne t'avait plus vu dans le coin, il faut dire que le Grand Labyrinthe est un endroit un peu spécial. Cette aventure va conduire tes joueurs dans une drôle d'histoire de roche fantôme. Et oui, cette fameuse roche n'a pas fini de faire parler d'elle, si tu veux mon avis, Marshal. Tes joueurs vont avoir droit à un savoureux mélange d'intrigues avec des pirates, des agents de AML, d'un bon mineur, des indiens et des oursins. Non pas les bébés de maman ours, ça, se sont des oursins ! Je te parle de ces crustacés qui vivent dans la mer et qui ont des épines. Ah oui ! Ce scénario est fait pour un gang plus ou moins bon mais il peut très bien être adapté pour des bandits de grand chemin. Il est également déconseillé d'avoir un indien dans le groupe.

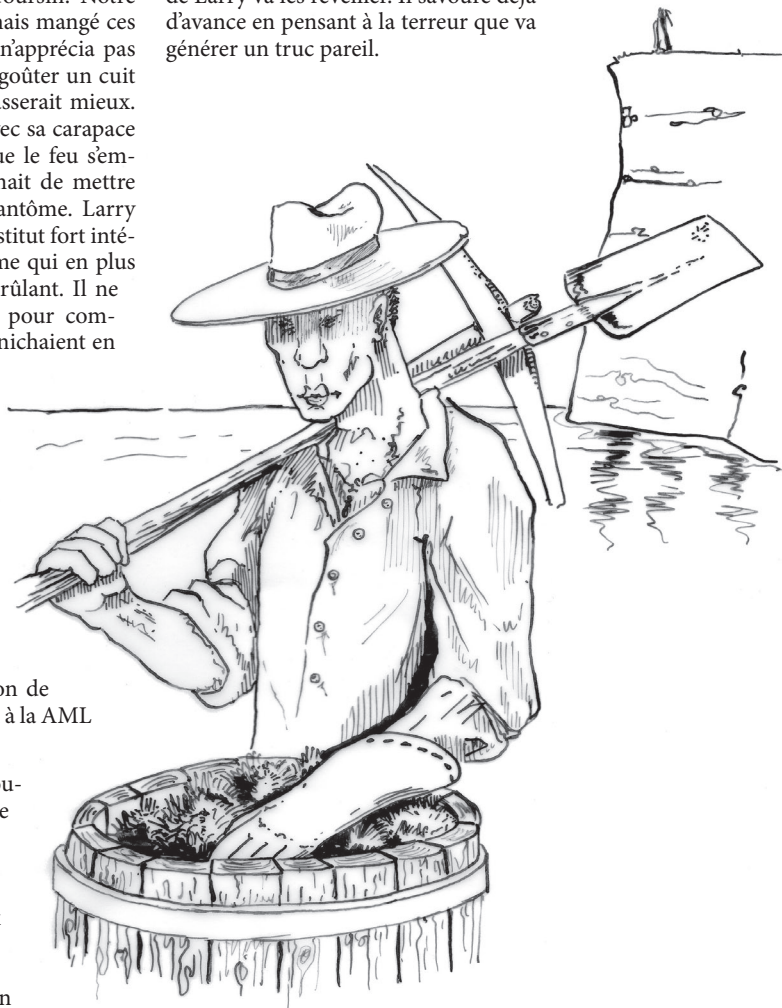
C'est une courte histoire qui risque d'en faire une grande.

Larry Harley (annexe 1) mineur dans l'âme recherche depuis quelques années un filon de roche fantôme qu'il pourrait exploiter tout seul et loin des regards. C'est loin d'être facile dans ce bled surtout quand la majeure partie des gens tueraient père et mère pour un filon de roche fantôme. C'est alors que Larry a décidé d'aller explorer des cavités sur le territoire des indiens. Je ne sais pas si vous savez mais les indiens du coin sont loin d'être tous très amicaux. On peut même dire qu'ils sont très protecteurs que ce soit l'alliance du dernier recours ou le clan crotale. Pourtant par chance, Larry est tombé sur une petite communauté d'indiens qui l'ont accepté en échange de nourriture, de fusils et du secret sur leur existence. D'après ce que sait Larry, la communauté est dirigée par le shaman Poing épineux. C'est avec lui qu'il a eu le plus de contact car il parle un anglais plus ou moins compréhensible. Larry remplit sa part du contrat et le shaman fit de même. Après plusieurs semaines de recherches, il fallait se rendre à l'évidence, il n'y avait aucun filon sur ces terres. Dans la vie, il faut avoir un peu de chance si on veut réussir quelque chose convenablement et celle-ci sourit une fois de plus à Larry. Alors qu'il s'apprêtait à partir à la recherche d'un autre endroit, Poing épineux décida de faire une petite fête pour le départ de Larry. C'est alors qu'on apporta la spécialité du village, des oursins de mer. On raconta

des histoires, des chansons, Larry apprit l'origine du nom du shaman qui, à première vue, était tombé le poing en avant dans un panier d'oursin. Notre jeune mineur n'avait jamais mangé ces étranges crustacés qu'il n'apprécia pas réellement. Il voulut en goûter un cuit pour voir si son goût passerait mieux. Il mit donc un oursin avec sa carapace dans le feu et c'est là que le feu s'embrassa comme si on venait de mettre un morceau de roche fantôme. Larry venait de trouver un substitut fort intéressant à la roche fantôme qui en plus n'émet aucun bruit en brûlant. Il ne lui fallu pas longtemps pour comprendre que les oursins nichaient en fait sur de la roche fantôme. L'endroit où les indiens pêchaient les oursins était recouvert de roche fantôme et celle-ci semblait descendre plus profondément. Il était temps pour Larry d'exploiter cette zone et de devenir riche. Il était bien sûr hors de question de déclarer cette concession à la AML (annexe 2).

Voilà Marshal, t'es au courant de toute l'histoire mon vieux ! Ah non, il y a un truc que tu ne sais pas encore et que Larry ne sait pas. Ce bon vieux Poing épineux est en fait un des hommes de Raven. Il appartient au clan crotale et il savait très bien

qu'il y avait un gisement de roche fantôme. Il sait également ce qu'il y a plus bas et il espère bien que cet imbécile de Larry va les réveiller. Il savoure déjà d'avance en pensant à la terreur que va générer un truc pareil.





Larry et ton gang

Larry a un contact nommé Liu Yang (annexe 3) dans le bidonville de Goldhope qui lui rachète sa roche fantôme à un très bon prix. Un meilleur prix qu'il ne pourrait en espérer ailleurs et Larry ne veut pas savoir à qui Yang la revend par la suite. Quoi qu'il en soit quand un gars du genre de Larry commence à avoir de l'argent ça se voit tout de suite et les gens dans le coin ont un sacré nez quand il s'agit de roche fantôme. Ah oui au fait ton gang est également dans le coin et ils ont remarqué ce jeune homme sans prétention qui dépense son argent comme s'il était Crésus. Il flambe au poker, il paye des verres et donne un peu trop d'argent aux filles de joies. Ton gang a également remarqué les quatre types qui observent Larry depuis un moment. D'ailleurs quand celui-ci sort de la taverne, il est suivi par eux. Il a fort à parier que ton gang aura flairé l'attaque en règle et surtout l'odeur de l'argent. Ils n'ont pas trop de mal à retrouver Larry et ses nouveaux copains dans une ruelle plus loin. Celui-ci est en train de se faire tabasser par deux des gars tandis que les deux autres font le guet. Ils intercepteront ton gang en criant « Tirez-vous ! C'est pas vos affaires ! » Tout en posant leurs mains sur leurs flingues. (Voir annexe 4)

Une fois les bandits sur le carreau, Larry se présentera et remerciera les PJs pour leur aide. Selon le comportement des PJs, il les invitera à boire un verre et leurs proposera un petit boulot de protection. A toi de voir Marshal pour définir le prix de cette protection, je ne voudrais pas déséquilibrer tes parties mais n'oublie pas qu'une livre de roche fantôme vaut plus de 100 dollars dans certains coins. Alors Larry a réellement les moyens de se payer ton gang et une petite milice s'il le désire.

D'après ce qu'il sait des gars, ils bossent (bossaient) pour Joe le racleur, un pirate qui récupère tout ce qui peut se vendre. Il n'est pas le plus dangereux du coin mais suffisamment pour un homme seul. Il est temps d'emmener ton gang sur la zone d'exploitation et tant pis pour les indiens. Enfin Larry se garde bien de leur dire quoi que ce soit au niveau des indiens.

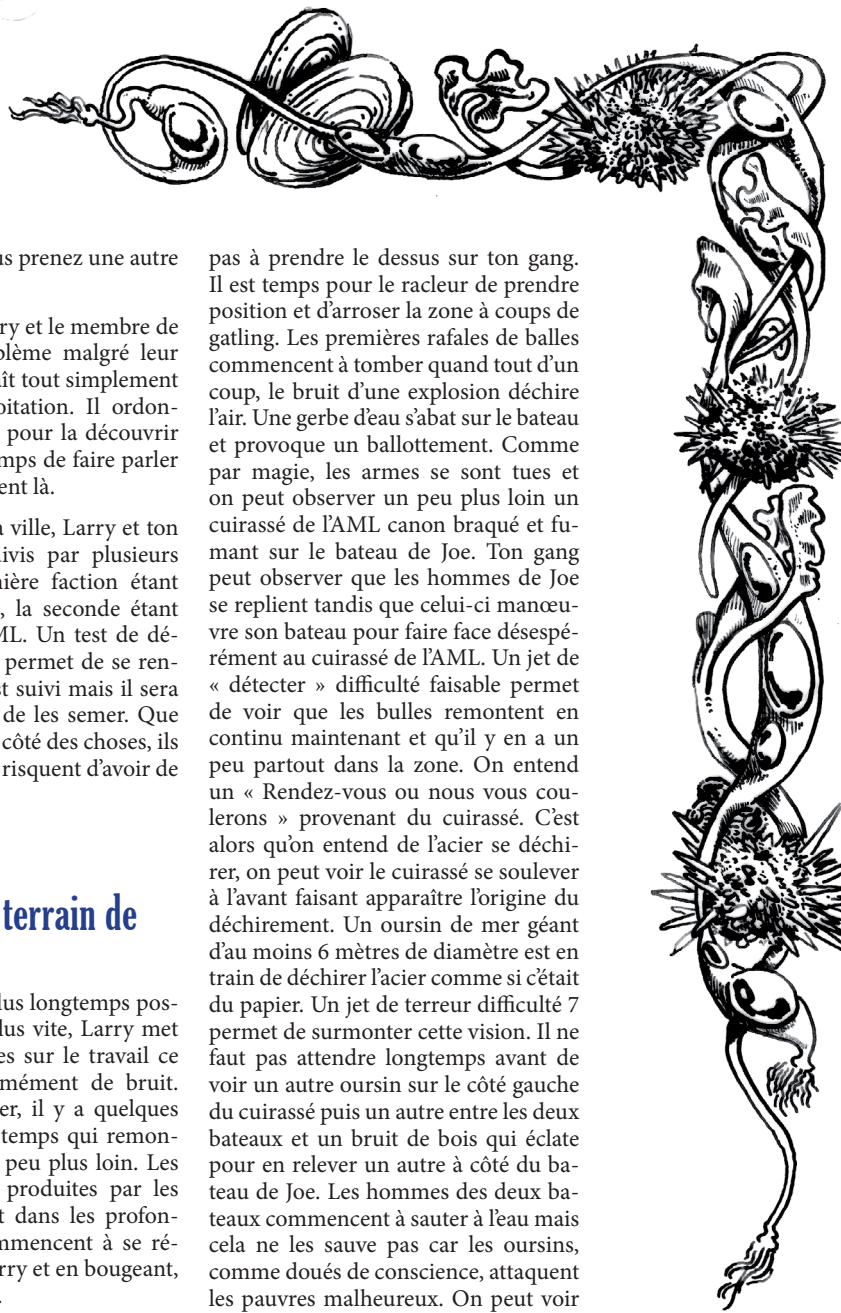
La zone d'exploitation

L'endroit où pêchent les indiens est facile d'accès ; lors du grand tremblement, une partie de la roche a glissé et a formé une pente douce qui plonge dans l'océan. Le village des indiens est situé plus en hauteur sur la falaise mais une cheminée naturelle permet de descendre sans trop de risque sur cette plage de roche. De plus, cette « plage » est accessible par barque ou petit bateau. L'endroit n'est pas fréquenté par les bateaux car ce n'est pas une voie maritime. Larry n'a pas chômé depuis ces dernières semaines, il y a déjà fabriqué une petite cabane où il dort et où il garde le nécessaire à sa survie. Il

a également fabriqué une sorte de toit contre la roche de la falaise où il fait sécher les oursins qu'il pêche. Un peu plus loin, il stocke ses outils de mineur nécessaires à l'exploitation même de la roche.

Extraire de la roche dans l'eau est loin d'être facile surtout à cette époque, ce qui fait que Larry doit travailler beaucoup pour extraire une petite quantité. Il est également hors de question de gaspiller. Il établit tout d'abord une sorte de petit barrage avec des rondins de bois qui n'est évidemment pas étanche mais suffisamment pour empêcher la roche cassée de rouler vers les profondeurs. Ensuite, il place sur la roche un





long burin dont la tête émerge de l'eau et sur laquelle il tape avec un marteau.

Voilà de quoi donner un peu de boulot à ton gang Marshal, Larry a été clair, il faut en prendre le plus possible avant que quelqu'un leur tombe dessus et chacun aura sa part. C'est un boulot éreintant surtout pour des gens qui n'ont pas l'habitude de ce genre de travail ou de travailler tout court. Quoi qu'il en soit, la première semaine se passe sans grands soucis, les indiens ont laissé les PJs tranquilles. Il faut dire que Poing Epineux a donné ses ordres et celui-ci observe l'exploitation de près. Il est donc temps de retourner en ville vendre la production, Larry explique qu'il a un contact mais que celui-ci est très prudent alors une fois en ville, il se rendra seul au rendez-vous.

Le retour à Goldhope

Larry et ton gang transportent la cargaison jusqu'à la ville au moyen d'une barque et ensuite d'un chariot qui est stocké chez les indiens. Une fois en ville, vous conduisez le chariot dans une petite rue à côté du bâtiment où Larry a l'habitude de rencontrer Yang. Ensuite Larry demande à ton gang de l'attendre à la taverne du coin. Si ton gang ne veut pas écouter Larry, Yang se montrera encore plus prudent que d'habitude. Il baissera les prix et discutera avec un colt dans la main.

Lors de leur petit séjour à Goldhope (selon ton bon vouloir Marshal), un homme se présente à ton gang les mains en l'air et il dit s'appeler John Downes. Celui-ci parle avec un lourd accent du Texas et dit que son patron Joe le racleur veut rencontrer Larry et accepte un membre de ton gang en titre de garde du corps. La curiosité les poussera sans doute à accepter ce marché, si ce n'est pas le cas, John restera très digne et leur dira à bientôt.

Il les conduira dans un entrepôt où Joe se montrera très amical avec eux. Il expliquera qu'il sait que Larry a découvert un gisement de roche fantôme et qu'il n'a pas prévenu l'AML. Joe leur propose donc une protection supplémentaire et un moyen de transporter plus de roche via son bateau. Évidemment en échange, il veut obtenir 60 % des bénéfices, ce qui est énorme pour Larry surtout qu'il a déjà promis une partie à ton gang.

Marshal, je te laisse jouer Larry et prendre la décision avec le membre de ton gang. Pour la suite de l'histoire, je vais faire comme si Larry avait refusé,

à toi d'adapter si vous prenez une autre direction !

Joe laisse partir Larry et le membre de ton gang sans problème malgré leur refus car il ne connaît tout simplement pas l'endroit d'exploitation. Il ordonnera qu'on les suive pour la découvrir justement, il sera temps de faire parler la poudre à ce moment là.

Lors du départ de la ville, Larry et ton gang sont donc suivis par plusieurs personnes, la première faction étant les hommes de Joe, la seconde étant les hommes de l'AML. Un test de détection difficulté 11 permet de se rendre compte qu'on est suivi mais il sera presque impossible de les semer. Que ton gang voit le bon côté des choses, ils sont prévenus qu'ils risquent d'avoir de la visite.

L'exploitation terrain de combat

Il faut exploiter le plus longtemps possible et surtout le plus vite, Larry met les bouchées doubles sur le travail ce qui provoque énormément de bruit. D'ailleurs depuis hier, il y a quelques bulles de temps en temps qui remontent à la surface un peu plus loin. Les bulles sont en fait produites par les créatures qui vivent dans les profondeurs. Celles-ci commencent à se réveiller à cause de Larry et en bougeant, elles libèrent un gaz.

Il faut trois jours avant de voir arriver le bateau de Joe qui se positionne à trois ou quatre cents mètres de l'exploitation. Il espère encore que Larry et ton gang vont être raisonnables, c'est pour cela qu'il envoie un de ces hommes non armé pour re-proposer le marché. Les termes ont un peu changé suite à leur refus, celui-ci veut désormais 75 % des bénéfices.

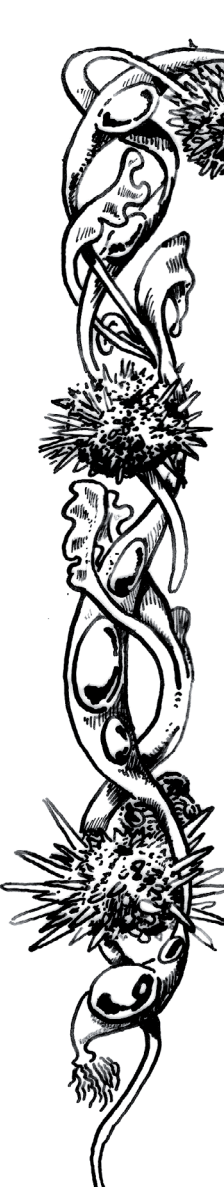
Si la réponse est une fois de plus négative, il attaquera l'exploitation le lendemain avec la ferme intention de faire le nettoyage.

L'attaque se fera sur terre avec sept hommes dirigés par le second tandis que Joe et le reste de l'équipage effectueront un tir de couverture avec la gatling. Il est difficile de prévoir ce qui va se passer Marshal mais voilà en gros comment je vois les choses.

Les hommes de Joe attaquent via la falaise essayant de descendre les membres de ton gang ; les balles sifflent dans tous les sens. Malgré l'expérience des hommes de Joe, ceux-ci n'arrivent

pas à prendre le dessus sur ton gang. Il est temps pour le racleur de prendre position et d'arroser la zone à coups de gatling. Les premières rafales de balles commencent à tomber quand tout d'un coup, le bruit d'une explosion déchire l'air. Une gerbe d'eau s'abat sur le bateau et provoque un ballonnement. Comme par magie, les armes se sont tuées et on peut observer un peu plus loin un cuirassé de l'AML canon braqué et fumant sur le bateau de Joe. Ton gang peut observer que les hommes de Joe se replient tandis que celui-ci manœuvre son bateau pour faire face désespérément au cuirassé de l'AML. Un jet de « détecter » difficulté faisable permet de voir que les bulles remontent en continu maintenant et qu'il y en a un peu partout dans la zone. On entend un « Rendez-vous ou nous vous coulerons » provenant du cuirassé. C'est alors qu'on entend de l'acier se déchirer, on peut voir le cuirassé se soulever à l'avant faisant apparaître l'origine du déchirement. Un oursin de mer géant d'au moins 6 mètres de diamètre est en train de déchirer l'acier comme si c'était du papier. Un jet de terreur difficulté 7 permet de surmonter cette vision. Il ne faut pas attendre longtemps avant de voir un autre oursin sur le côté gauche du cuirassé puis un autre entre les deux bateaux et un bruit de bois qui éclate pour en relever un autre à côté du bateau de Joe. Les hommes des deux bateaux commencent à sauter à l'eau mais cela ne les sauve pas car les oursins, comme doués de conscience, attaquent les pauvres malheureux. On peut voir Joe tirer à la gatling sur les oursins avant de sombrer dans les profondeurs de l'océan comme le capitaine Achab affrontant la baleine. Une fois les deux bateaux coulés et les hommes noyés ou épinglés, les oursins s'éloignent. C'est alors que ton gang remarquera une vingtaine d'indiens sur la falaise, dont Poing Epineux riant de tout cœur. A toute question ou tentative de discussions, des corps tomberont de la falaise, ceux des hommes de Joe. Ceux-ci ont été égorgés et scalpés.

« Vous hommes blancs ! Vous qui avez chassé les nôtres hors de leur terres ! Vous qui avez apporté la mort et la folie ! Vous avez été témoins de la colère de la nature ! Vous avez été témoins du grand pouvoir du Crotale ! Partez ! Retournez d'où vous venez et racontez cette histoire à tout le monde ! Que votre dieu vous protège car vous êtes marqués du signe du Crotale ! » A ce moment là, ton gang et Larry ont l'impression d'avoir une piqûre (annexe 5) dans la nuque. Puis, les indiens disparaissent de la vue des joueurs.



Les oursins se sont éloignés, l'eau bien que légèrement rougeâtre de sang est calme. Il est temps de partir avec ce qu'ils ont pu exploiter avant l'attaque. Ils récupéreront directement le chariot près de la berge où ils ont l'habitude d'aborder. Les indiens tiennent qu'ils partent sans problème. Quant à savoir pourquoi...

Quand c'est fini, ça ne l'est pas vraiment !

Bon comme dit Larry, une dernière ligne droite les gars ! On vend le reste à Yang, on partage et tout le monde retourne d'où il vient. Pour cette fois-ci Larry n'a pas spécialement envie d'aller voir Yang tout seul, il faut dire que ça calme ce genre d'événement. Voici donc le groupe reparti à Goldhope et plus particulièrement dans la ruelle où l'échange a toujours lieu. Le problème est qu'une fois sur place, Yang n'ouvre pas la porte mais celle-ci n'est pas fer-

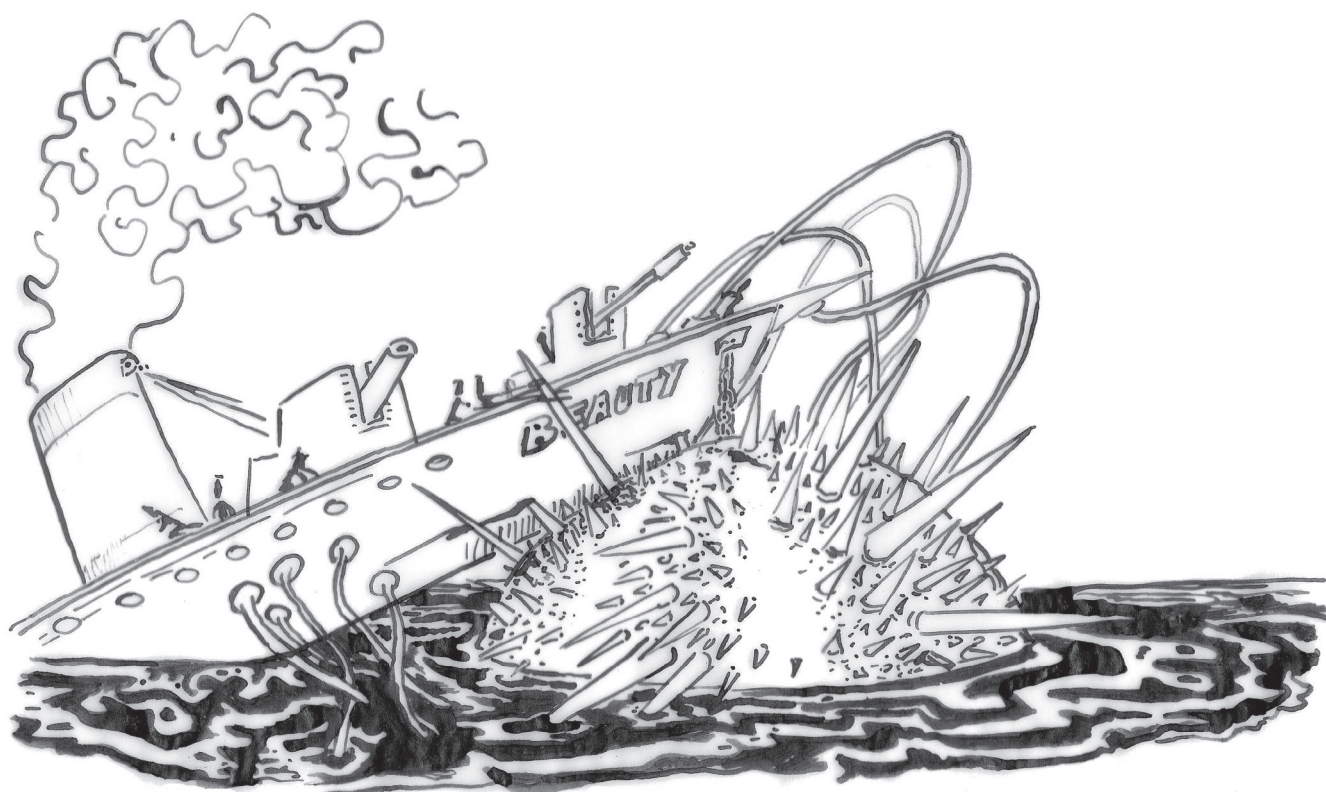
mée. Ils trouveront le pauvre Yang pendu avec une affiche attachée sur son torse. On peut lire le mot « fraudeur ». Au moment où ton groupe veut repartir, les PJs distinguent trois hommes se positionnant au bout de la ruelle et quatre hommes à l'autre bout. Il y en a deux qui sont armés de shotgun et les autres les tiennent en joue soit aux fusils soit aux colts. Ils portent tous de longs imperméables bruns. Le seul des quatre hommes qui ne les braque pas s'avance vers eux. Il se présente comme étant Claude Meilly et qu'il est chargé par l'AML de récupérer cette cargaison en dédommagement du bateau coulé. Il dit qu'un homme du cuirassé s'en est sorti et qu'il a tout expliqué. Il accorde la vie sauve et un sauf-conduit si on lui remet la cargaison. C'est sans doute le choix le plus sage et ce que proposera Larry. Il sait très bien qu'il ne vaut mieux pas faire le malin avec les gars de l'AML si on ne veut pas finir comme Yang. Explique bien la situation Marshal ça serait bête de tuer ton gang sur cette scène. Si le gang remet la cargaison à Claude, celui-ci tiendra parole

et les laissera partir pour où bon leur semble. De toutes façons, il y a toujours l'argent de la cargaison qu'ils ont vendue précédemment.

Partage et récompense

Une fois de plus Marshal, je te laisse seul maître à bord ! Ne sois pas trop radin sur les points de prime après tout ils l'ont bien mérité. Sur l'argent ? Bah, on peut estimer qu'ils ont au moins vendu pour 200 kilos de roche. Yang rachetait à Larry 70 dollars la livre ce qui fait donc plus ou moins \$14 000 mais bon, encore une fois, c'est toi le maître à bord.

Les oursins géants, ils sont partis où ? Oh, ils sont toujours dans le coin et attaqueront régulièrement des bateaux. Voilà de quoi mettre un mythe de plus dans la région.



Annexes

Annexe 1 (Larry Harley)

Larry est un jeune homme au corps sec et endurci par de longues années de travail. Il a 25 ans et travaille la roche depuis ses 14 ans. Son père était tout comme lui un mineur ainsi que son grand-père. Larry n'est pas un gars très sociable ce qui fait qu'il n'a jamais rencontré le grand amour, d'ailleurs ça ne l'intéresse pas vraiment, il préfère payer une femme pour un moment que d'en avoir une sur le dos à tout moment. Ce garçon n'a qu'une obsession en tête : devenir riche et grand propriétaire. C'est pour cela qu'il est venu en Californie à la recherche de roche fantôme. Il n'a pas froid aux yeux et n'est pas du genre à baisser le regard devant chaque pistolero qui se présente.

Annexe 2 (AML)

Ne me dit pas que tu ne connais pas les rockeurs Marshal ! Cette association de mineurs si on peut appeler ça comme ça, est expliqué dans le livre du Grand Labyrinthe pages 20. Si tu n'as pas ce livre et bien en gros, l'AML représente un peu le gouvernement dans la région. Ils rachètent la production des mineurs et ce sont eux qui s'occupent de la revendre dans le monde entier. Toute exploitation doit être enregistrée auprès de l'AML et ce qui en sort doit passer par eux. Ce sont en gros des commerçants qu'il ne vaut mieux pas tromper car ces gens-là ont de très gros moyens.

Annexe 3 (Liu Yang)

Liu Yang est un chinois d'une trentaine d'années qui travaille pour les Français. Il est à Goldhope pour acheter de la roche fantôme à meilleur prix. C'est un bon plan pour les Français qui achètent de la roche deux fois moins chère que normalement.

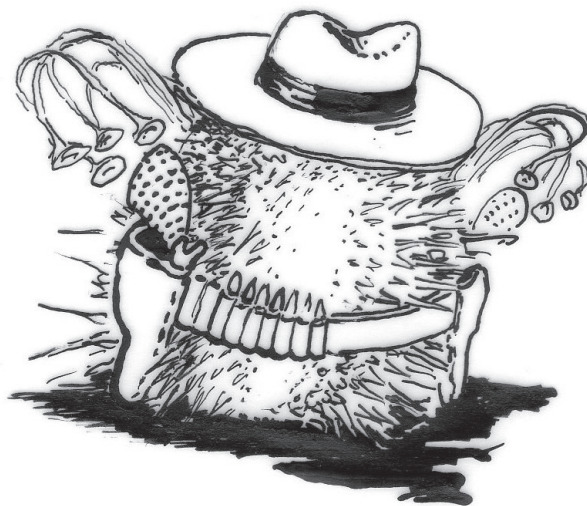
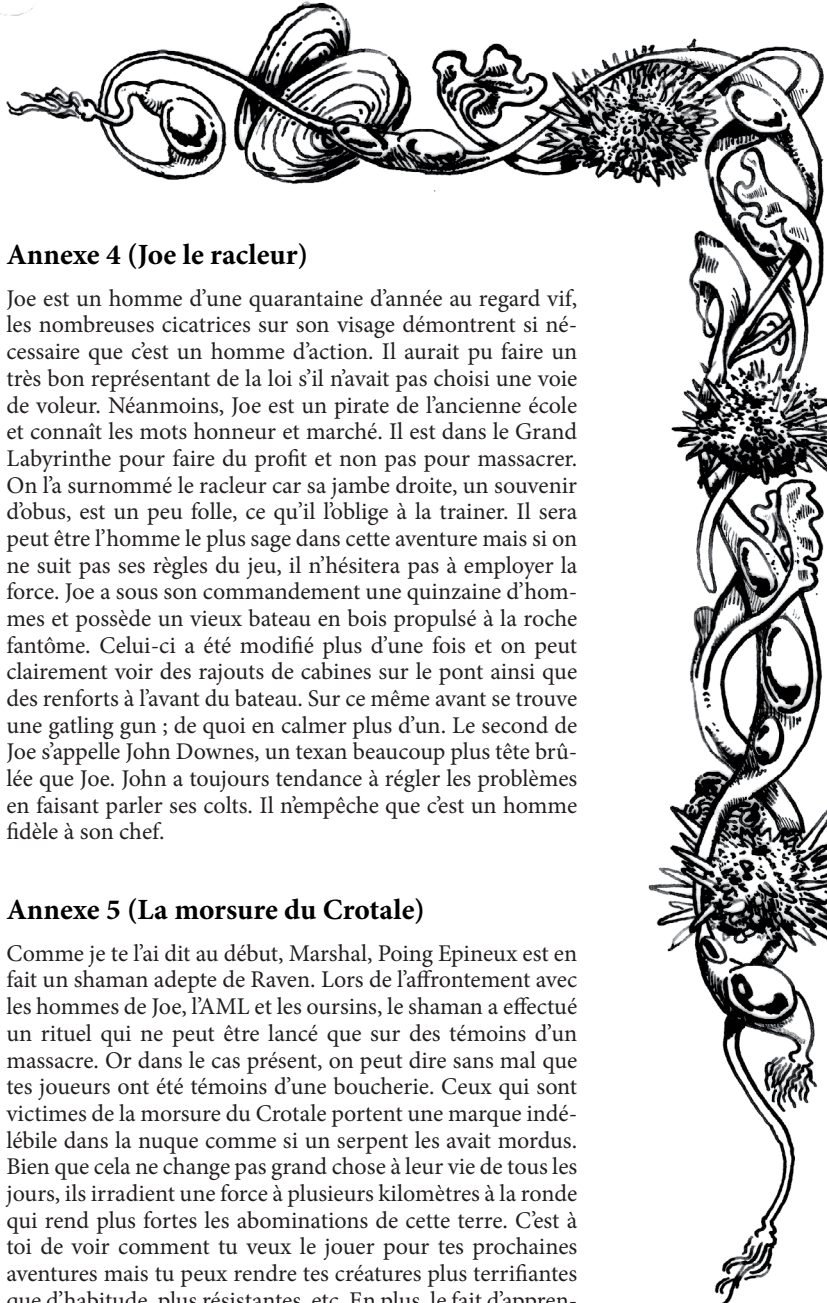
Évidemment, si ça finit par tomber dans les oreilles de l'AML, Yang ne donne pas cher de sa peau. Enfin Marshal comme tu le sais, beaucoup d'hommes sont prêts à risquer leur peau contre de l'argent. C'est pour cela que Yang est un homme discret qui évite de se montrer en public. Malheureusement pour lui beaucoup de gens ont remarqué Larry et donc Yang. Il trouvera une mort tragique au cours du scénario, meurtre imputable à l'AML.

Annexe 4 (Joe le racleur)

Joe est un homme d'une quarantaine d'année au regard vif, les nombreuses cicatrices sur son visage démontrent si nécessaire que c'est un homme d'action. Il aurait pu faire un très bon représentant de la loi s'il n'avait pas choisi une voie de voleur. Néanmoins, Joe est un pirate de l'ancienne école et connaît les mots honneur et marché. Il est dans le Grand Labyrinthe pour faire du profit et non pas pour massacrer. On l'a surnommé le racleur car sa jambe droite, un souvenir d'obus, est un peu folle, ce qu'il l'oblige à la trainer. Il sera peut être l'homme le plus sage dans cette aventure mais si on ne suit pas ses règles du jeu, il n'hésitera pas à employer la force. Joe a sous son commandement une quinzaine d'hommes et possède un vieux bateau en bois propulsé à la roche fantôme. Celui-ci a été modifié plus d'une fois et on peut clairement voir des rajouts de cabines sur le pont ainsi que des renforts à l'avant du bateau. Sur ce même avant se trouve une gatling gun ; de quoi en calmer plus d'un. Le second de Joe s'appelle John Downes, un texan beaucoup plus tête brûlée que Joe. John a toujours tendance à régler les problèmes en faisant parler ses colts. Il n'empêche que c'est un homme fidèle à son chef.

Annexe 5 (La morsure du Crotale)

Comme je te l'ai dit au début, Marshal, Poing Epineux est en fait un shaman adepte de Raven. Lors de l'affrontement avec les hommes de Joe, l'AML et les oursins, le shaman a effectué un rituel qui ne peut être lancé que sur des témoins d'un massacre. Or dans le cas présent, on peut dire sans mal que tes joueurs ont été témoins d'une boucherie. Ceux qui sont victimes de la morsure du Crotale portent une marque indélébile dans la nuque comme si un serpent les avait mordus. Bien que cela ne change pas grand chose à leur vie de tous les jours, ils irradient une force à plusieurs kilomètres à la ronde qui rend plus fortes les abominations de cette terre. C'est à toi de voir comment tu veux le jouer pour tes prochaines aventures mais tu peux rendre tes créatures plus terrifiantes que d'habitude, plus résistantes, etc. En plus, le fait d'apprendre ce qu'est cette marque peut être source d'une quête ainsi que de s'en libérer.





Cimetière

Larry Harley

Attaque :

Pistolet : 1D6/3D6
Fusil : 4D6/4D8

Défense :

Esquive 3D6
Bagarre : 3D6

Connaissance :

Mineur : 4d10

Points de coups : 30

Liu Yang

Attaque :

Pistolet : 1D8 / 3D6
Couteau : 2D10 / 2D8 + 1D6

Défense :

Esquive : 3D10
Bagarre : 2D10

Points de coups : 30

Joe le racleur

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6
Fusil : 5d10/4D8

Défense :

Esquive 2D6 (Malus à cause de sa jambe droite)
Bagarre : 3D8

Astuce :

Persuasion : 3d8

Points de coups : 40

John Downes

Attaque :

Pistolet : 4D12/3D6 (Deux flingues/ ambidextre)
Sabre : 4D8 / 3D10 + 2D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 2D8

Points de coups : 35

Les hommes de Joe

Lancer un 1D6 pour déterminer le type

☉ 1-2

Attaque :

Pistolet : 3D8/3D6
Fusil : 3D8 / 4D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 2D8
Couteau : 1D8/ 2D8 + 1D6

Points de coups : 30

☉ 3-4

Attaque :

Pistolet : 3D10/3D6
Shotgun : 3D10 / 2D6 + 4D6

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 32

☉ 5-6

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6
fusil : 4D10 / 4D8

Défense :

Esquive : 4D8
Bagarre : 4D8
Couteau : 3D8 / 4D8 + 1D6

Points de coups : 34

Claude Meilly, homme de main de l'AML

Attaque :

Pistolet : 4D10/3D6

Défense :

Esquive : 3D12
Bagarre : 2D12
Couteau : 3D12 / 2D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles

Les hommes de l'AML (shotgun)

Attaque :

Pistolet : 3D10/3D6
Shotgun : 3D10 / 2D6 + 4D6

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles

Les hommes de l'AML (pistolet et fusil)

Attaque :

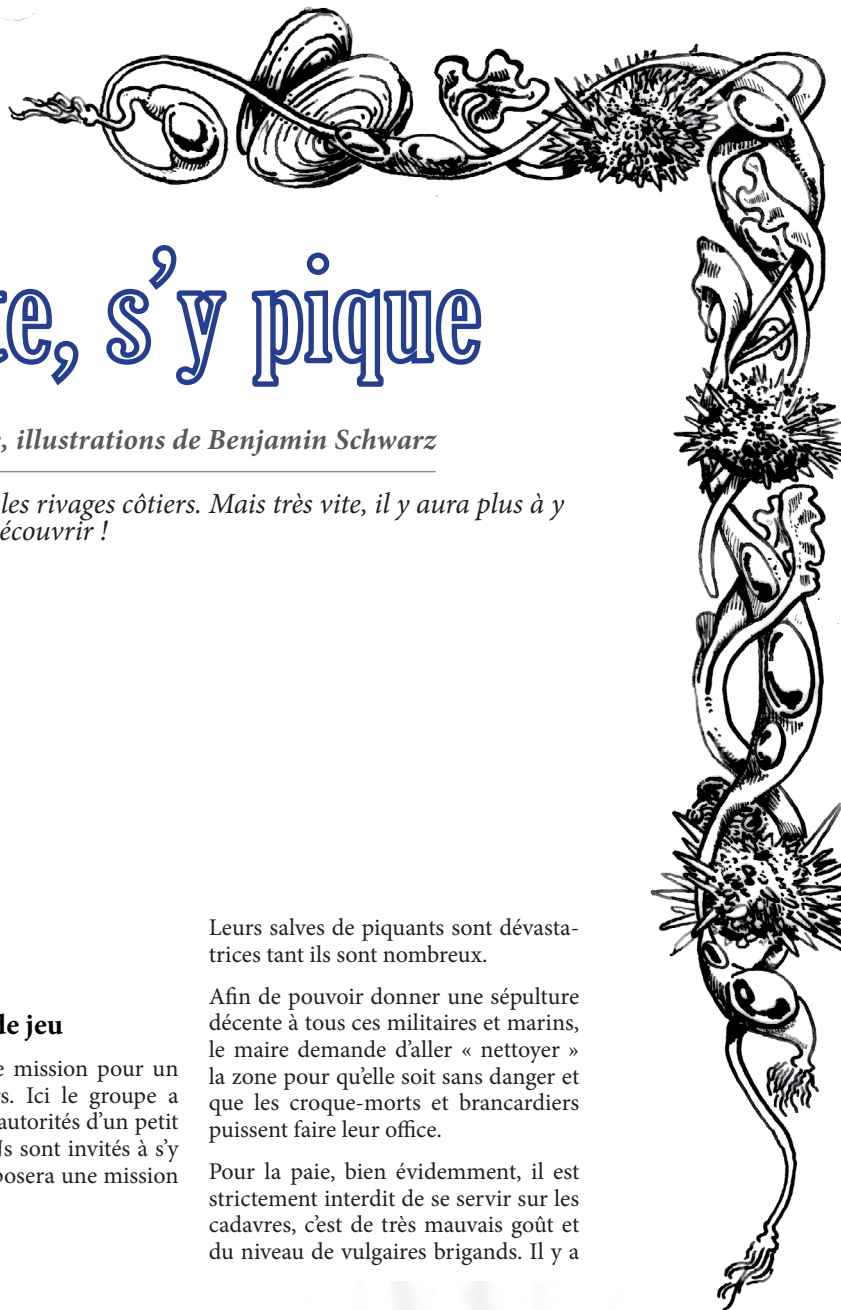
Pistolet : 4D10/3D6
Fusil : 4D10 / 4D8

Défense :

Esquive : 3D8
Bagarre : 3D8
Couteau : 2D8 / 3D8 + 1D6

Points de coups : 30

Gilet pare-balles



Qui s'y frotte, s'y pique

Un scénario pour AD&D2 par Pitche, illustrations de Benjamin Schwarz

Une sordide et banale mission entraîne nos PJs sur les rivages côtiers. Mais très vite, il y aura plus à y faire, à y découvrir !

Au préalable

Ce scénario a été écrit à l'aide des 3 livres de base d'AD&D 2e Edition, à savoir le **Guide du Maître**, le **Manuel des Joueurs** et le **Bestiaire Monstrueux**. En conséquence, il devrait être aisément transposable en DD3.5.

Ce scénario peut se dérouler sur n'importe quel rivage côtier. Il n'est pas ancré à une situation géographique particulière. Les caractéristiques des PNJs, armes ou situations particulières sont décrites à la fin de ce scénario.

Il s'adresse à un groupe de 3-4 PJs de niveau Moyen (3-5).

Synopsis

Les PJs sont employés comme « **dératiseurs** » sur un champ de bataille envahis d'**oursins charognards**... Il faut donner une sépulture décente, réclamée par leurs familles, à tous ces pauvres bougres

Un mourant leur révèle alors l'existence d'un **trésor fabuleux** enterré non loin d'ici. Il ne pourra de toute façon jamais en profiter, la vie en a décidé autrement...

Voilà les PJs partis à la chasse au trésor !

Ils auront aussi l'occasion d'explorer **l'épave d'un navire** qui devrait contenir des coffres de richesses. Mais en sortiront-ils vivants pour en profiter ? Une exploration qui se révélera des plus périlleuses !

Introduction

Pour le Maître de jeu

Il n'y a pas de sottise mission pour un groupe d'aventuriers. Ici le groupe a été contacté par les autorités d'un petit village côtier. Les PJs sont invités à s'y rendre, on leur proposera une mission à remplir.

Au village

Les PJs arrivent dans le village et après qu'ils aient annoncé l'objet de leur visite, on les emmène voir les notables dans la demeure des autorités.

Mission

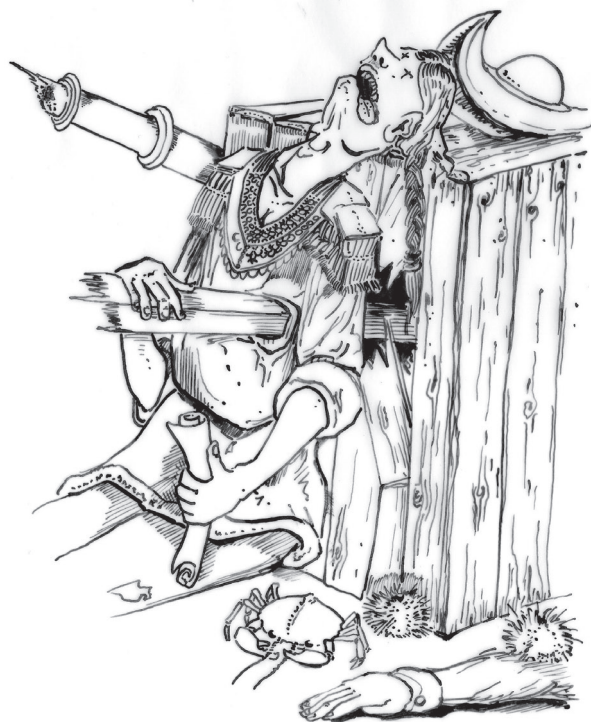
Après l'installation des PJs à une table, on leur sert à boire et le chef du village s'adresse à eux directement sans ambages pour leur exposer les termes du marché.

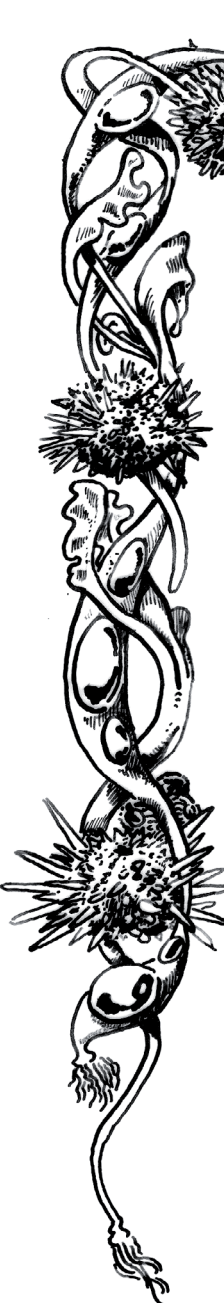
Récemment, une bataille côtière a fait rage sur les rivages tous proches. Locéan a charrié un grand lot de débris, d'épaves mais aussi de corps... C'est un véritable charnier qui s'est formé non loin de leur communauté. Les pêcheurs habituellement s'en seraient bien occupés mais le site a été envahi d'hostiles oursins noirs charognards !

Leurs salves de piquants sont dévastatrices tant ils sont nombreux.

Afin de pouvoir donner une sépulture décente à tous ces militaires et marins, le maire demande d'aller « nettoyer » la zone pour qu'elle soit sans danger et que les croque-morts et brancardiers puissent faire leur office.

Pour la paie, bien évidemment, il est strictement interdit de se servir sur les cadavres, c'est de très mauvais goût et du niveau de vulgaires brigands. Il y a





mieux ! On explique aux PJs que chaque oursin noir renferme une perle très recherchée et utile dans divers sorts de Clairvoyance ou autre. Ils pourront se payer sur ce qu'ils trouvent (valeur d'une pierre de 10 à 100 PO pièce).

Dans le cas contraire où ce sont les PJs qui se livrent à des dépravations, dépouillant les cadavres, un prêtre du groupe ou sur place avec les brancardiers pourrait faire s'abattre sur eux les foudres de son dieux en colère, tel que les sorts cléricaux de Colonne de feu ou de Nuée.

Demande spécifique

Une mère éplorée harponne directement les PJs. Elle leur adresse une requête toute particulière. Son fils a péri durant la bataille et elle souhaite à tout prix (elle paiera près de 400 PO) pour récupérer son cadavre. Il est facilement reconnaissable car sa tunique et son bouclier sont ornés du blason familial : une étoile blanche sur fond bleu.

Sur les rivages

Les PJs arrivent après quelques heures de marche sur les lieux de la sanglante bataille. La plage est parsemée de très nombreux débris et diverses caisses.

Mais il y flotte aussi une odeur tenace et dégoûtante de pourriture vu la quantité de cadavres mutilés qui s'y trouvent.

À première vue, il n'y a aucun survivant et le charnier s'étend à perte de vue. Déjà les premiers oursins noirs sont repérés et arrivent vers les PJs déchargeant leurs salves mortelles. Le Maître de jeu peut à sa guise faire pleuvoir une pluie d'épines sur les PJs et choisir si celles-ci renferment un poison ou non.

Le Maître de jeu trouvera ci-dessous quelques rencontres additionnelles que peuvent faire les PJs ou des situations particulières (Annexes).

Rencontres additionnelles

Salade de Crabes

Peu après l'arrivée des PJs sur ces rivages, des crabes géants attirés par les cadavres arrivent sur les lieux de la bataille.

Avec leurs pinces coupantes, ils avancent vers les corps eux avec leur démar-

che caractéristique, gênant considérablement le travail des brancardiers.

Détrouseurs

Les PJs se hâtent d'arriver sur les lieux de la bataille non loin du village. Mais déjà des boucaniers, pilleurs d'épaves plus hardis mais moins scrupuleux que les pêcheurs arrivent aussi sur les lieux pour achever les survivants et prendre tout ce qui est possible : or, bijoux, cargaisons, ...

Ceux-ci ne sont pas prêts à les laisser vivants. Les PJs sont vus comme des victimes potentielles ou de gênants maraudeurs et en tout cas comme de sales petits fouineurs qu'il ne faut pas laisser s'échapper.

Confiants en leur nombre, ils se précipitent menaçants, prêts à leur faire la peau.

Lacédons

Ces monstres atteignent les rivages à la tombée du jour, avides de chair... Elles se détournent immédiatement des cadavres en décomposition pour goûter à la chair fraîche présente.

Une chasse au trésor

Un mourant

Soudain, parmi la masse de cadavres en putréfaction se fait entendre un râle ! Cela doit faire sursauter les PJs qui ne doivent pas s'attendre à ce qu'il y ait encore âme qui vive ici. Rapidement, en se repérant grâce à la provenance du bruit, les PJs rejoignent le mourant qui les hèle.

Il est bien mal en point : à hauteur du ventre, une poutre le traverse de part en part. Empalé de la sorte, il ne va pas survivre bien longtemps... D'ailleurs, ces yeux vacillent dans ses orbites et il est secoué de tremblements qui clôtureront sa lente et pénible agonie.

Au premier PJ qui s'approche de lui, il lui murmure à l'oreille une phrase presque incompréhensible : «... peu à vivre... et pourtant... aurais pu... riche... trouvé ceci...» et dans un dernier déglutissement rauque, il s'éteint définitivement. Paix à son âme.

Tout en même temps, son poing droit crispé se détend et laisse apparaître un morceau de parchemin chiffonné.

Quel destin tragique ! Le malheureux est mort au combat sur ce rivage si proche de l'aboutissement de toute une vie.

Sur l'autre face, une carte est tracée. Sur celle-ci figure encore une note manuscrite du malheureux marin décédé il y a peu. Il titre la carte avec les coordonnées et localité de cette plage ici-même... Il avait apparemment, grâce à quelques portulans ou indices de ses camarades, reconnu l'endroit précis.

Dans sa poche intérieure, on retrouve une feuille de route et un ordre de mission. Il obtient l'autorisation de son état-major que la bataille navale soit engagée sur ces côtes précisément.

Non loin de lui, un survivant de son bataillon, à la demande des PJs peut expliquer que le capitaine Stark avait jeté toutes ses forces dans la bataille lorsqu'il avait atteint ces rives.

Une carte au trésor

La carte est assez sibylline. Elle montre les rivages en question, une croix rouge est tracée à hauteur de cette plage où vient de se dérouler le carnage.

Les PJs avec plus d'attention peuvent voir qu'on met en exergue une **grotte** surmontant une falaise. En levant leur nez et en scrutant les alentours, à l'horizon, tout droit, on remarque à quelques heures de marche la présence de **falaises calcaires** (genre Cap Blanc Nez - Douvres). Une roche extrêmement fiable entraînant une escalade difficile. La surface est légèrement glissante (friable) entraînant un malus à l'escalade de 25 %.

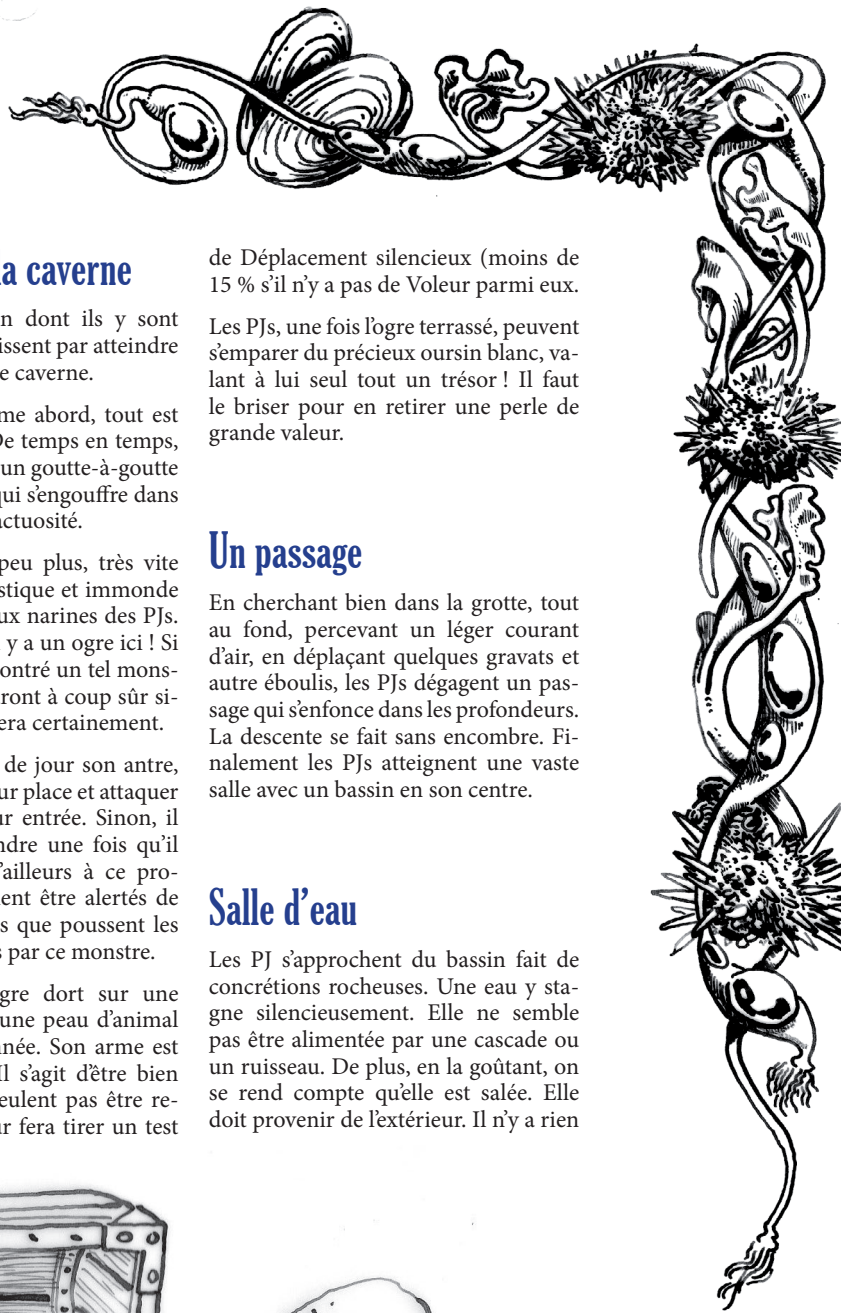
Aux abords des falaises

Après quelques heures de marche, les PJs atteignent le pied des falaises en question. Le Maître du jeu tiendra compte des marées et à son choix fixera les éventuelles rencontres ou événements.

Suivis par les détrouseurs

Il n'est pas non plus impossible que les suivent à une distance respectable les détrouseurs ayant flairé une bonne piste. Leur présence assurera une tension supplémentaire, les PJs n'étant pas les seuls sur la piste.

Les détrouseurs ne tenteront rien d'hostile et se montreront discrets tant qu'ils ne sont pas sûrs d'être arrivés au terme de la chasse au trésor. L'idéal est qu'ils apparaissent tout à la fin dans le



genre : «Merci de nous avoir conduit jusqu'ici, maintenant vous allez mourir et le magot sera à nous !»

Le Meneur effectue de temps en temps des tests de Mouvements silencieux d'un Voleur de niveau 2 (soit 21 %) si l'occasion s'y prête ou si les PJs soupçonnent quelque chose.

Si les PJs se rendent compte qu'ils sont poursuivis, le Maître leur laissera la décision de leurs actions quant à ces poursuivants. Ils peuvent aller à leur rencontre, profiter d'un endroit propice pour leur tendre une embuscade, etc.

Escalade ou chemin sinueux

Le Maître du jeu décide si un chemin sinueux démarre de la côté pour atteindre le haut des falaises ou si les PJs sont bons pour une petite séance d'escalade avec tous les risques que ça comporte.

La hauteur à franchir est d'environ 20 m.

À l'entrée de la caverne

Qu'importe la façon dont ils y sont parvenus, les PJs finissent par atteindre l'entrée d'une sombre caverne.

À l'intérieur de prime abord, tout est noir et silencieux. De temps en temps, on perçoit le bruit d'un goutte-à-goutte ou le bruit du vent qui s'engouffre dans l'une ou l'autre anfractuosité.

En s'enfonçant un peu plus, très vite une odeur caractéristique et immonde de lait suri monte aux narines des PJs. Sans aucun doute, il y a un ogre ici ! Si les PJs ont déjà rencontré un tel monstre, ils s'en souviendront à coup sûr sinon ça les interloquera certainement.

Si les PJs pénètrent de jour son antre, l'ogre pourrait être sur place et attaquer à vue les PJ dès leur entrée. Sinon, il pourrait les surprendre une fois qu'il revient chez lui. D'ailleurs à ce propos, les PJs pourraient être alertés de sa venue par les cris que poussent les détrousseurs surpris par ce monstre.

En pleine nuit, l'ogre dort sur une paillasse crasseuse, une peau d'animal écorchée et mal tannée. Son arme est posée à ses côtés. Il s'agit d'être bien silencieux s'ils ne veulent pas être repérés. Le Maître leur fera tirer un test

de Déplacement silencieux (moins de 15 % s'il n'y a pas de Voleur parmi eux.

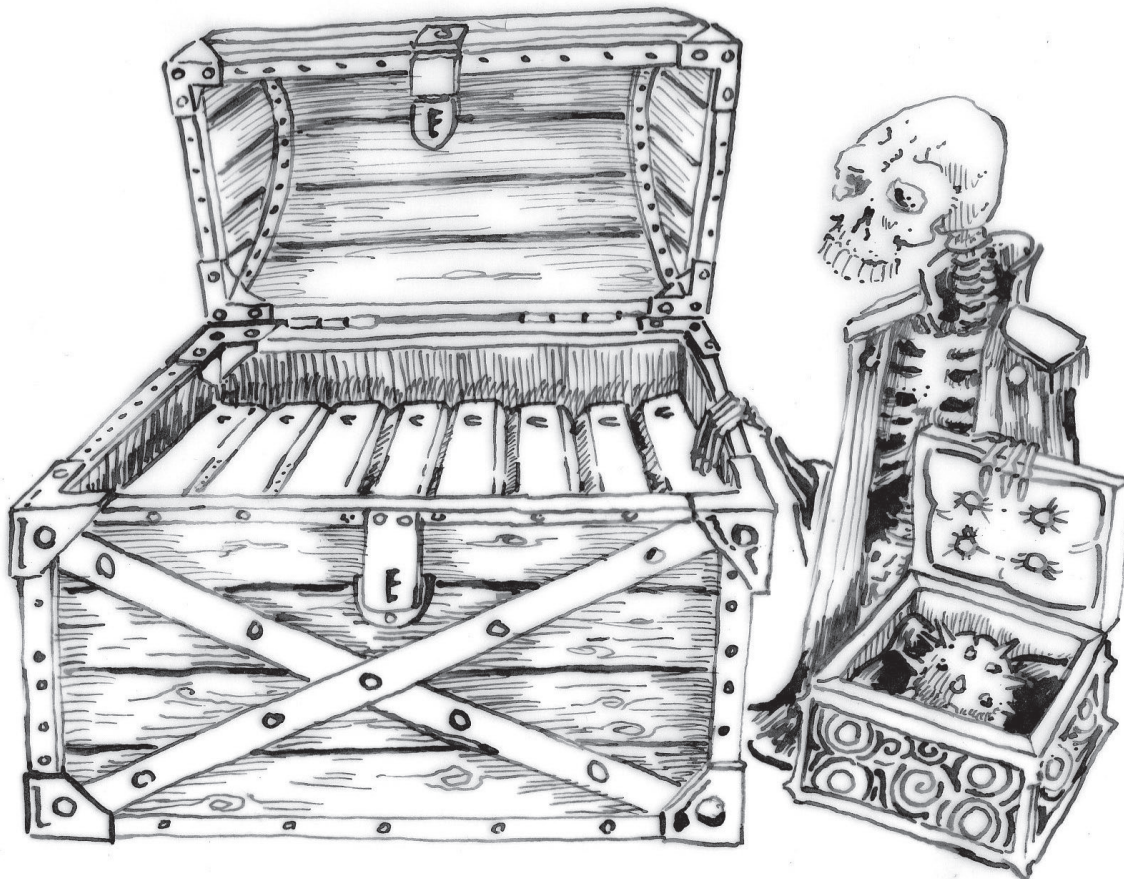
Les PJs, une fois l'ogre terrassé, peuvent s'emparer du précieux oursin blanc, valant à lui seul tout un trésor ! Il faut le briser pour en retirer une perle de grande valeur.

Un passage

En cherchant bien dans la grotte, tout au fond, percevant un léger courant d'air, en déplaçant quelques gravats et autre éboulis, les PJs dégagent un passage qui s'enfonce dans les profondeurs. La descente se fait sans encombre. Finalement les PJs atteignent une vaste salle avec un bassin en son centre.

Salle d'eau

Les PJ s'approchent du bassin fait de concrétions rocheuses. Une eau y stagne silencieusement. Elle ne semble pas être alimentée par une cascade ou un ruisseau. De plus, en la goûtant, on se rend compte qu'elle est salée. Elle doit provenir de l'extérieur. Il n'y a rien



qui nage ou se tapit dangereusement. En cherchant bien aux alentours, sous une tonne de poussières et de gravats, on retrouve un vieux sabre rouillé et une ceinture lestée de plomb. Ces objets proviennent de marins qui sont remontés par le siphon et ont abandonnés ici ces objets qui les encombraient. Ils ont en fait par la suite été décimés par l'ogre au bout de ce qu'ils pensaient être leur échappatoire.

Les PJs doivent penser à chercher un passage sous l'eau. En réfléchissant aux objets trouvés (la ceinture de plomb), ils comprendront que des hommes sortaient de là - ils n'auraient pas laissé la ceinture sinon - et alors ils emprunteront le bon chemin.

Passage siphonné

Les PJs du bord de la mare pénètrent dans l'eau glaciale. Un Jet de Sauvegarde contre les Souffles est nécessaire afin de ne pas subir un choc thermique grave causant une perte de conscience. Ensuite, il leur faudra parcourir le boyau étroit et sinueux pour arriver de l'autre côté. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne s'encombrent pas inutilement.

Dans le cas présent, un personnage peut retenir son souffle pendant 1/6 de son Trait de Constitution, en rounds (arrondis à l'unité supérieur). Après ce nombre de rounds, le personnage doit lancer un test de Constitution avec une pénalité progressive et cumulative de -2 pour chaque round supplémentaire. En cas d'échec, il doit respirer sinon il se noie.

Les personnages peuvent parcourir en nageant par round trois fois leur vitesse de déplacement en mètres, soit 3 x VD m voir moins si l'on considère le temps passé à se diriger et à repérer le passage. Une corde servant de guide permet au choix du Maître d'augmenter la vitesse de na-

tation permettant ainsi aux moins bons nageurs d'y arriver.

En terme de points d'expérience, le joueur qui pense :

- ⊗ à utiliser une corde comme guide,
- ⊗ à utiliser une corde pour jauger la distance à parcourir,
- ⊗ à envoyer le meilleur nageur en premier

peut à chaque fois obtenir 300 PX **par idée**.

Il y a près de 66 mètres tortueux et sinueux à parcourir. L'idéal serait que le meilleur nageur du groupe aille en reconnaissance, équipée d'une corde pour juger de la longueur à parcourir. Le Maître veillera à la distance à parcourir par chacun des nageurs suivant leur Constitution.

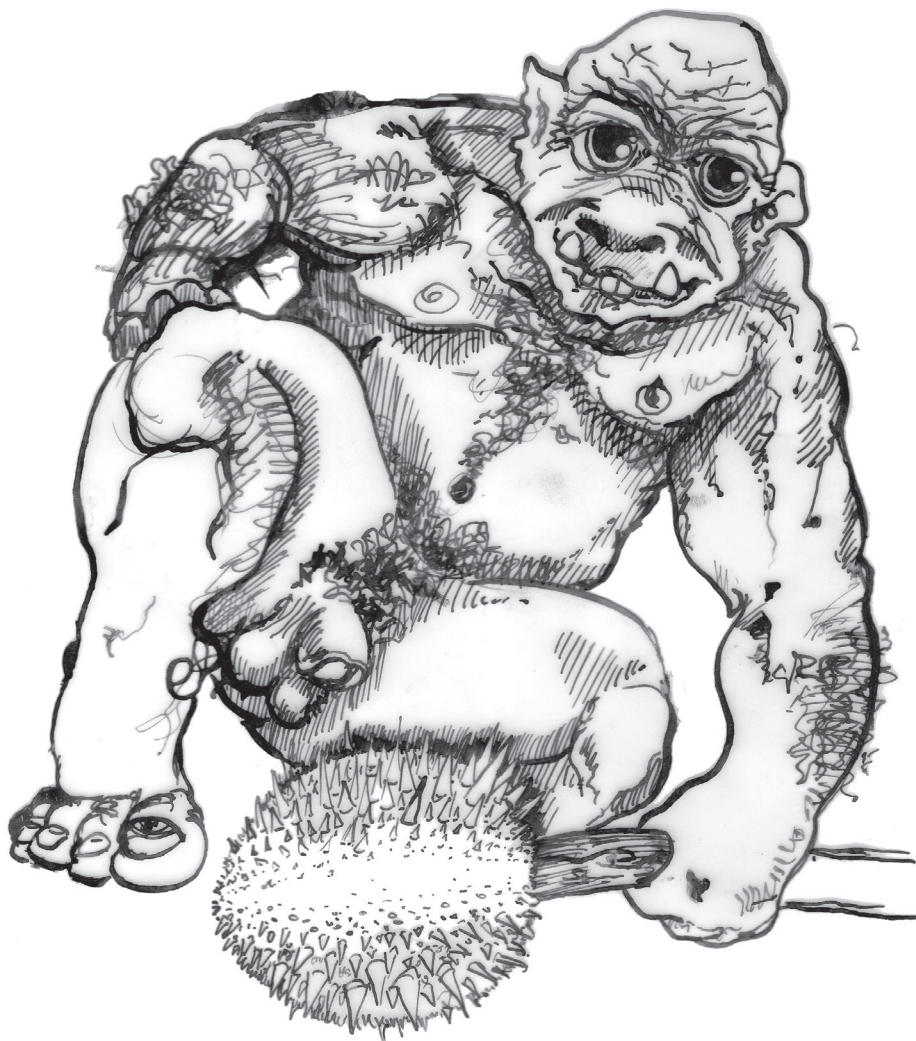
La caverne obstruée

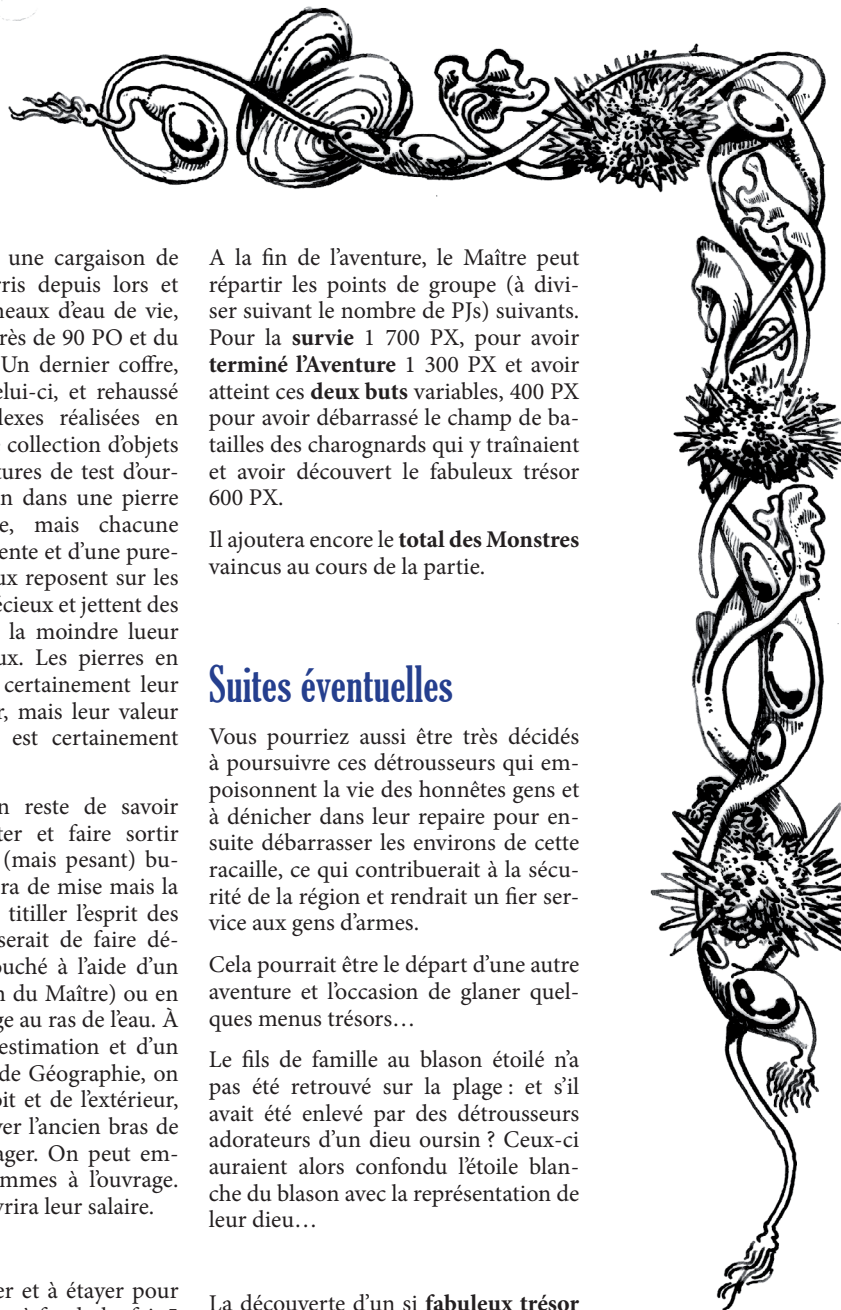
Les PJ atteignent enfin la caverne où se trouve échoué le navire «Le Mirifique». Ils pourraient le lire son nom gravé sur la proue si l'obscurité n'y faisait pas obstacle. L'endroit est impressionnant, une cathédrale rocheuse remplie de stalactites et stalagmites.

Le navire, un galion de la marine marchande gît sur le flanc comme posé sur un banc de sable blanc au grain délicat. Il fait presque totalement noir, de la droite jaillissent quelques traits de lumière. Ça vient du passage éboulé laissant apparaître quelques jours.

Il reste un peu partout des officiers à l'état de squelettes. On les reconnaît, il porte un sabre typique des officiers de la marine. Ils ont été tués, acculés à une paroi. Lors de la mutinerie, ils ont tous été abattus.

En cherchant bien sur eux, on retrouve une vieille note, un parchemin enroulé. «Les hommes sont devenus fous.





Tout cet or ! Ils nous ont emmurés vivants !»

Ceci fait allusion au fait que les mutins pour cacher le navire (qui s'était réfugié après une tempête dans cette caverne bordant le rivage) ont fait ébouler le passage par un travail minutieux de sape, facilité par la roche friable.

L'épave du «Mirifique»

Le navire devait être splendide du temps où il naviguait sur les flots. Malgré son âge il n'a rien perdu de son prestige d'antan. C'est un fabuleux galion. Il y a une percée dans sa coque. On peut y pénétrer par cette entrée.

À l'intérieur, tout est sens dessus dessous, les PJ's avanceront avec peine et difficulté. Il faut escalader des débris, se faufiler, etc.

Dans la chambre du capitaine, on retrouve son journal de bord qui fournit toutes les dernières informations manquantes aux PJ's. On peut ainsi suivre les derniers jours tragiques du corps officier suite à la mutinerie. De peur d'être repérés, les mutins l'ont fait échouer dans la caverne puis emmurer.

À fond de cales

Les poutres s'affaissent et le plancher vermoulu manque de s'effondrer à chacun des pas des PJ's. Au plus profond de la cave, cet état de délabrement et de décomposition est des plus remarquables.

En effet, une immonde et vicieuse Vase cristalline a élu domicile en ses lieux et elle phagocyte le bois. Elle stagne et se dissimule dans une mare d'eau salée, dans les cales à moitié submergée à certains endroits.

Elle joue sans le savoir, le rôle de gardienne de l'immense trésor que renferment les cales.

Fabuleux trésor

Dans la cale, les PJ découvrent enfin ce qui motivait le capitaine Stark à retrouver le navire. Il n'y a pas à dire, ça le valait bien.

Il y a une dizaine de petits coffres contenant chacun 20 kg d'or, soit l'équivalent, par coffre de 2 000 PO. De plus,

on retrouve encore une cargaison de noix séchées (pourris depuis lors et sans valeur), 9 tonneaux d'eau de vie, soit une valeur de près de 90 PO et du jade pour 388 PO. Un dernier coffre, en bois précieux celui-ci, et rehaussé d'arabesques complexes réalisées en bas-relief abrite une collection d'objets d'arts : douze sculptures de test d'oursins réalisées chacun dans une pierre précieuse différente, mais chacune d'une taille conséquente et d'une pureté absolue. Les bijoux reposent sur les restes d'un tissu précieux et jettent des feux multicolores à la moindre lueur qu'on approche d'eux. Les pierres en elles-mêmes valent certainement leur pesant de pièce d'or, mais leur valeur comme pièce d'art est certainement décuplée.

La grande question reste de savoir comment transporter et faire sortir cet impressionnant (mais pesant) butin ! L'ingéniosité sera de mise mais la récompense devrait titiller l'esprit des joueurs. Une idée serait de faire dégager le passage bouché à l'aide d'un sort (à l'appréciation du Maître) ou en dégagant un passage au ras de l'eau. À l'aide d'une bonne estimation et d'un jet de Compétence de Géographie, on peut estimer l'endroit et de l'extérieur, sur la plage, retrouver l'ancien bras de mer et le faire dégager. On peut employer quelques hommes à l'ouvrage. La récompense couvrira leur salaire.

Le passage à dégager et à étayer pour faire passer une barge à fond plat fait 5 m sur 5 m sur une longueur de 20 m. En engageant une dizaine de sapeurs dirigés par un ingénieur (si aucun PJ ne dispose de la compétence Mines ou Ingénierie) pourront dégager le passage en une semaine. L'équipe au complet devrait coûter près de 480 PO sans ingénieur et 600 avec ingénieur.

Suite éventuelle

Les détrousseurs pourraient essayer de détrousser le campement des travaux et des morts-vivants pourraient revenir hanter les lieux maintenant que leur sépulture est à nouveau libérée et accessible au monde extérieur.

Gain d'expérience

L'attribution des points d'expérience personnelle pour chacun des PJ's pour l'amélioration et le plaisir durant la partie est laissée à la discrétion du Maître.

À la fin de l'aventure, le Maître peut répartir les points de groupe (à diviser suivant le nombre de PJ's) suivants. Pour la **survie** 1 700 PX, pour avoir **terminé l'Aventure** 1 300 PX et avoir atteint ces **deux buts** variables, 400 PX pour avoir débarrassé le champ de batailles des charognards qui y traînaient et avoir découvert le fabuleux trésor 600 PX.

Il ajoutera encore le **total des Monstres** vaincus au cours de la partie.

Suites éventuelles

Vous pourriez aussi être très décidés à poursuivre ces détrousseurs qui empoisonnent la vie des honnêtes gens et à dénicher dans leur repaire pour ensuite débarrasser les environs de cette racaille, ce qui contribuerait à la sécurité de la région et rendrait un fier service aux gens d'armes.

Cela pourrait être le départ d'une autre aventure et l'occasion de glaner quelques menus trésors...

Le fils de famille au blason étoilé n'a pas été retrouvé sur la plage : et s'il avait été enlevé par des détrousseurs adoreurs d'un dieu oursin ? Ceux-ci auraient alors confondu l'étoile blanche du blason avec la représentation de leur dieu...

La découverte d'un si **fabuleux trésor** par les PJ's leur apportera gloire et surtout fortune ! Il y a fort à parier qu'ils s'attireront les pires convoitises d'une puissante et dangereuse guilde de voleurs bien décidée à les délester.

ANNEXES

PNJs ou Monstres (par ordre d'apparition)

Oursins noirs

TAC0 19, CA 4, PV 8/6/9/5/7/3

Ils se défendent en lançant leurs épines sur leurs adversaires avec la précision et la distance d'une arbalète légère avec deux salves causant 1d4 de points de dégâts. Leur Clairevoyance leur permet d'ajouter un bonus de +2 au Toucher. La pierre qu'ils secrètent vaut 10x1d10 PO.

Détrousseurs, guerrier/voleur niv 1 à 4.

TAC0 18/17/17/19/18/17, CA 8/6, PV 15/27/30/12/16/32

Teint buriné par le vent et l'embruns et visage couturé de cicatrices, ils ne sont pas très sympathiques. Ils se battent féroce ment s'ils ont le dessus, sinon ils préfèrent fuir pour vivre plus longtemps.

Ils portent des armures de cuir et le chef porte une cotte de mailles, couteaux, épées et arme d'hast. Ils sont de tempérament et d'alignement mauvais.

Crabes Géants

TAC0 19, CA 3, PV 15/12/9

Ils sont gigantesques, ils font 2,65 à 5 m. Ils attaquent par Surprise (-3 sur Jet de Surprise). Ces sont les nettoyeurs des rivages marins et du littoral, aucun cadavres ne pourrit sur les rivages grâce à eux. Ils aiment fondre sur les personnes par surprises. Et bien sûr, ils se déplacent avec une démarche en crabe.

Lacédons (goules des mers)

TAC0 19, CA 6, PV 15/12/9/7

Elles attaquent avec leurs griffes de leurs mains et vous mordent sauvagement avec leurs crocs. 1-3/1-3/1-6.

Elles sont immunisées contre les sorts de Charmes et de Sommeil. Elles peuvent être repoussées ou détruites par un clerc. Leur toucher paralyse tout humain, demi-humains ou humanoïdes au simple contact. La personne touchée doit réussir un jet de Sauvegarde contre la Paralyse pour éviter d'être rigide pendant 3-8 rounds. En supériorité numérique et sûres d'elles, elles attaquent sans détour.

Ogre

TAC0 17, CA 5, PV 25

Il est armé d'une gigantesque étoile du matin décrite ci-dessous. Il dispose d'un bonus de +2 en Force pour Toucher et d'un bonus de +2 aux dégâts.

Vase cristalline

TAC0 17, CA 8, PV 20

De couleur transparente, translucide parcourue par une fine veine bleutée.

Elle est à 75% invisible lorsqu'elle est immergée dans son élément naturel.

La première attaque réussie, à la manière d'un serpent constricteur, elle emprisonne sa victime. Par la suite, exsudant un poison paralysant (Jet de Sauvegarde contre les Poisons), elle se met à digérer la chair, vêtement et bois à raison de 4d4 point de vie par round ! À -20 points de vie, la victime est totalement et irrémédiablement digérée.

Seuls l'électricité et les projectiles magiques lui causent l'intégralité des dégâts. Elle est complètement insensible à l'acide, au chaud, froid, au feu ou aux flammes.

Les armes ne lui causent qu'un point de dommage et les armes en bois doivent effectuer un test de Résistance à l'Acide.

Situations particulières

Elles peuvent être placées et survenir à la guise du Maître.

Sables Mouvants

Véritable piège des rivages, les sables mouvants sont la hantise de tout passant. Leur puissante force d'aspiration ne peut être déjouée que par la promptitude de la réaction, le sang-froid de la victime et l'aide rapide de ses amis.

Il faut lancer un Jet de Sauvegarde contre la Paralyse. En cas d'échec, le personnage commence à s'enfoncer à un niveau critique dans 1d4 + 6 rounds. Toute personne peut tenter de l'en extraire en tentant un Test Barreaux & Herses par round. Par personne qui aide rajouter 20 % au pourcentage de Test Barreaux & Herses. Celle-ci annule prioritairement la fatigue qui s'accumule des personnes qui œuvraient auparavant (10 % par round) et la force de succion qui devient de plus en plus forte au fil des rounds (10 % par round). Un 100 sur le dé indique une malchance : toute

personne qui tentait d'aider la victime vient à son tour de tomber dans le sable mouvant.

Marée Haute

Le groupe n'aura pas tout le temps qu'il souhaite pour explorer la ville abandonnée. En effet, 2 heures après, les ruines commencent à être encerclées par l'eau. Il faudra s'enfuir à la nage et abandonner tout ce qui entrave cette pratique tout en risquant de se faire attaquer par les lacédons au beau milieu de la mer ! Il ne faudra pas compter sur l'aide de boucaniers ou pêcheurs, ceux-ci ne s'aventurent pas ici à marée haute. C'est trop dangereux !

Arme particulière

La « Qui s'y frotte, s'y pique »

Masse Contondante Facteur de vitesse : 7 Dégâts : 2d4 / 1d6+1

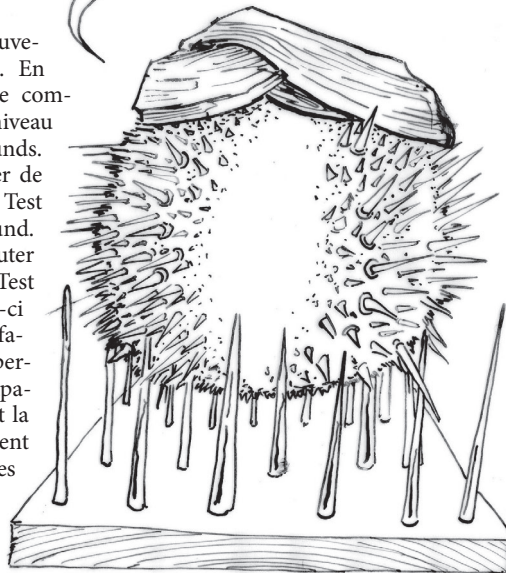
C'est une gigantesque « étoile du matin » maniée par l'ogre. Sa tête hérissée de pointes est en fait composée d'un oursin argenté (CA 0) extrêmement résistant et pointu. Il s'en est servi pour se confectionner cette arme aux dimensions redoutables : la tête fait presque 1 mètre de diamètre ! Il l'a fixée à un solide tronc d'arbre qu'il manie comme un manche.

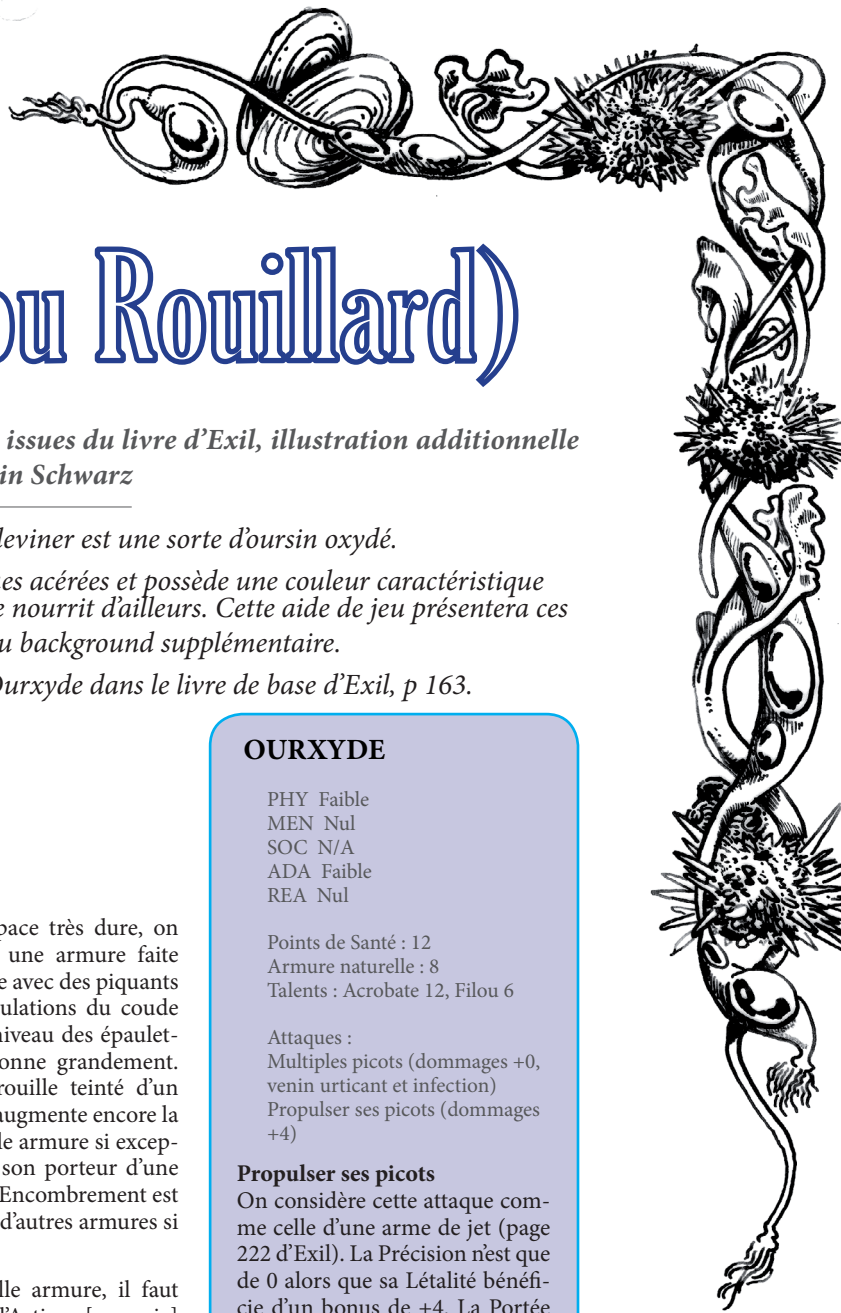
Mais sa valeur réside dans la fabuleuse perle (valeur 1 600 PO) enfermée dans l'oursin argenté.

Cette arme vue ses dimensions extraordinaires ne peut être maniée par un humanoïde de taille moyenne.

De plus une force minimale de 18 est requise.

OUILLE!





L'Ourxyde (ou Rouillard)

Une aide de jeu pour Exil de Pitche, illustrations issues du livre d'Exil, illustration additionnelle par Benjamin Schwarz

L'ourxyde comme son nom le laisse deviner est une sorte d'oursin oxydé.

En effet, il est protégé de toutes parts par des piques acérées et possède une couleur caractéristique approchant celle de la rouille, métal oxydé dont il se nourrit d'ailleurs. Cette aide de jeu présentera ces caractéristiques techniques et du background supplémentaire.

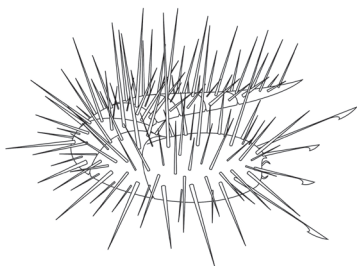
Cette aide de jeu prolonge la section sur l'Ourxyde dans le livre de base d'Exil, p 163.

Attitude générale

L'ourxyde n'est pas très agressif en soi. Il se met en boule tel un hérisson jouant surtout d'intimidation avec ses piques acérées. Ce n'est qu'en cas d'agonie, lors d'une mort quasi instantanée qu'il projette ses picots aux alentours.

Utilité supplémentaire

Une fois de plus, le conflit armé entre Exil et l'Empire de Kargal a poussé les lobbys des armes et autres marchands de canon à développer une utilité et une finalité guerrière à l'ourxyde. L'adage bien connu « L'argent est le nerf de la guerre » se vérifie encore et inversement. En effet, l'argent maintient l'effort de guerre et celle-ci maintient une certaine économie très lucrative à flot. Discrètement et clandestinement certains métiers spécialisés dans l'éradication des ourxydes - des Cognards comme on les nomme - revendent à prix d'or des ourxydes pas trop amochés pour alimenter ce marché noir. Ils ont été introduits dans ce milieu après avoir été approchés par l'un ou l'autre agent corpolitain.



À l'aide de sa carapace très dure, on peut confectionner une armure faite de plaques d'ourxyde avec des piquants qu'on fixe aux articulations du coude et qu'on monte au niveau des épaulettes ce qui impressionne grandement. L'éclat de couleur rouille teinté d'un noir d'acier trempé augmente encore la singularité d'une telle armure si exceptionnelle. Elle dote son porteur d'une Valeur de +4 et son Encombrement est nul (0) au contraire d'autres armures si résistantes.

Pour forger une telle armure, il faut disposer du Talent d'Artisan [armurier] 10 et de Connaissance [ourxyde] 10 également. Ensuite, il faut encore réussir une Action simple Difficile (-5)

Certains armuriers et fabricants d'armes ont tenté de se servir de ces piques pour alimenter un pistolet à aiguilles pour percer pratiquement n'importe quel blindage ou armure tels que les coriaces cuirasses des hussards kargali permettant d'atteindre une Létalité de +4 simulant la propulsion de ces piques par l'ourxyde quand il s'apprête à mourir d'une mort violente (tel que l'électrocution).

Néanmoins, cette arme reste encore très capricieuse et son utilisation plus que modeste. Elle s'enraye fréquemment et l'arme en elle-même est très imposante et peu maniable sur les champs de bataille. De plus, on a pu constater que son enrayement avec ce type de munitions de son magasin (maximum 4 piques) a la fâcheuse tendance à tout déchiqueter (culasse) et à rendre l'arme complètement inutilisable.

OURXYDE

PHY Faible
MEN Nul
SOC N/A
ADA Faible
REA Nul

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 8
Talents : Acrobat 12, Filou 6

Attaques :
Multiples picots (dommages +0, venin urticant et infection)
Propulser ses picots (dommages +4)

Propulser ses picots

On considère cette attaque comme celle d'une arme de jet (page 222 d'Exil). La Précision n'est que de 0 alors que sa Létalité bénéficie d'un bonus de +4. La Portée est de 3 mètres normalement et peut atteindre au maximum 5 mètres.

Être piqué

Son venin urticant provoque la perte d'un Point de Santé. Par contre, il y a 75 % de chance d'être allergique (ramenée à 38 % pour un Forgien) et 25 % de chance de développer une infection sérieuse.

Venin urticant

Description : venin urticant
Vecteur : piquant de l'ourxyde
Assimilation : immédiat
Malignité : bénin à léger
Périodicité : 1 heure
Symptômes : rougeur et sensation d'étouffement. C'est très désagréable et indisposant.
Traitement : repos et baume apaisant

Infection sérieuse

L'infection entraîne l'apparition d'un Abscès (maladie, page 227 d'Exil).



Les dérouilleurs

C'est le nom d'un groupe d'assassins d'un genre particulier qui sévit à tous les niveaux de la Cité d'Acier, presque autant insaisissable que la Chimère elle-même. D'ailleurs Sûreté penche même pour l'hypothèse qu'entre les deux groupes il existe une sérieuse animosité et concurrence. Elle a deviné juste, ce groupe est bien indépendant de la Chimère.

Toutes les informations suivantes ne sont connues ni de Sûreté et ni même d'Obsidienne. L'Administrateur doit en user avec parcimonie et distiller de maigres informations ou pistes au prix de périls importants ou d'enquêtes sérieuses et abouties.

Ces assassins se livrent à une guerre sans merci pour la prise de contrôle du marché des « Contrats ». Et il faut dire que sur ce terrain, ceux-ci sont très forts.

Ce sont des assassins experts aux Talents élevés (10 ou plus) en Filou, Acrobatie, Tir, Citadin, Espion, Tireur

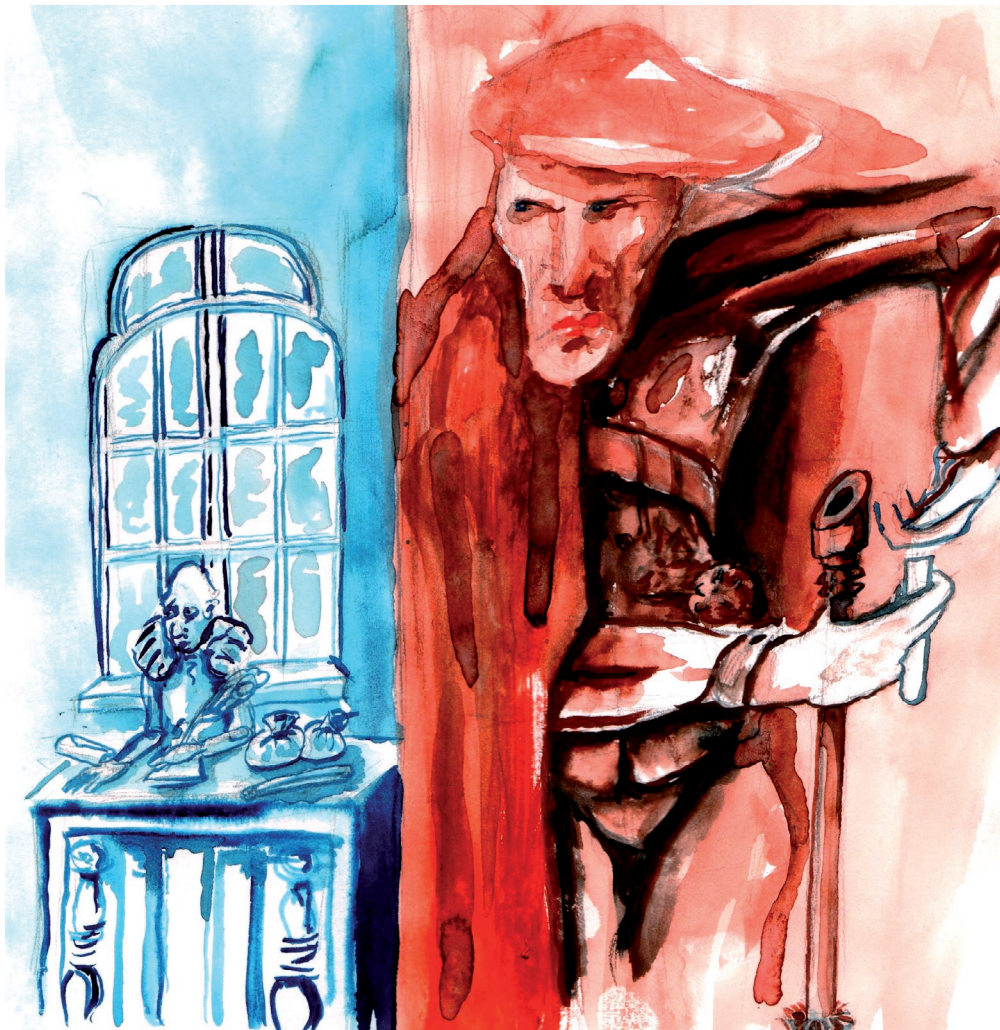
et Escrime. Ils doivent leur surnom à l'usage spécifique des piques des ourxydes. C'est presque une signature en quelque sorte.

Ils arrivent souvent que des personnes influentes ou gênantes (des patriarches qui n'en finissent pas de vivre par exemple) sont éliminées d'une façon gracieuse, retirées en quelque sorte du plateau des intrigues, évincées pour laisser la place à de jeunes loups ambitieux. Elles semblent de prime abord avoir perdu la raison et finissent leurs jours à croupir dans d'immondes et sordides maisons d'aliénation sans qu'on n'entende plus jamais parler d'elles.

En fait, elles sont les victimes contre salaire des Dérouilleurs. Ceux-ci se servent de sarbacane pour injecter des piques d'ourxyde dans la base du cou de leurs cibles. Les piques se dissolvent rapidement libérant insidieusement leur poison dans le sang. Le poison utilisé est du Serpent Folie (habituellement dilué) pur. Sa concentration, son effet immédiat, sa dissolution proche du centre nerveux entraîne un état d'aphasie complète quasi instantané. Les lé-

gistes pensent souvent avoir affaire à un accident vasculaire entraînant une complication cérébrale sérieuse.

Les dérouilleurs ont pour habitude d'aller se faire embaucher directement et non le contraire. Pour ce faire, ils étudient minutieusement et précisément la situation et viennent à contacter leurs futurs commanditaires, faisant pression et chantage sur eux, pour leur faire comprendre qu'ils ont tous compris de leur vue secrète - l'évincement d'un rival - et qu'ils peuvent s'en charger. Ils détiennent suffisamment d'éléments pour les faire chanter et les garder sous contrôle. Comme rétribution, ils empochent un pourcentage des fonds gagnés dans l'opération. Combien de parvenus ont mis fin à leur jour tellement cette pression, ce remord, cette culpabilité les rongait ?





Elza l'épineuse

Une aide de jeu pour Vermine réalisée par Raphaël Roose
et illustrée par Benjamin Schwarz

Quelque part dans l'ancien port de Marseille vit une petite communauté nommée Ekhinos. Celle-ci est plus particulièrement située dans les quelques entrepôts du port qui sont plus ou moins en bon état. Un de ces entrepôts a un accès direct à la mer et on peut apercevoir quelques bateaux de pêche qui mouillent l'ancre à cette hauteur. Une palissade de bric et de broc délimite un périmètre défendu par quelques hommes.

La communauté

Ekhinos est une petite communauté d'une centaine d'habitants en relativement bonne santé. Un étranger pourra remarquer que la plupart des gens du coin disposent de suffisamment ressources pour vivre une vie presque paisible. Les habitants vivent dans des entrepôts divisés en caste : pêcheurs, ouvriers et défenseurs. Bien que chaque entrepôt soit sensiblement différent selon la catégorie d'hommes qui y habitent, ceux-ci forment des mini-villes avec des « rues » et des « maisons ». Ces maisons, faites de bois, s'appuient les unes sur les autres formant une sorte de rue. De cette manière, l'entretien des demeures est plus facile car elles sont protégées par l'infrastructure de l'entrepôt. Il est donc le seul à affronter les caprices du temps et de la vermine. Toute la population d'un entrepôt participe évidemment à l'entretien de celui-ci et ensuite seulement d'une manière individuelle de leur demeure.

L'entrepôt des pêcheurs est un lieu de repos peu fréquenté en journée car les hommes et les femmes qui y habitent sont occupés en mer. Le travail principal de ces gens consiste à rapporter de quoi nourrir l'ensemble de la communauté et d'entretenir leurs bateaux. C'est un travail dangereux car la mer en plus d'être capricieuse, recèle de nombreuses créatures plus dangereuses les unes que les autres. Les pêcheurs apportent un autre élément majeur de cette communauté : les oursins de mer.

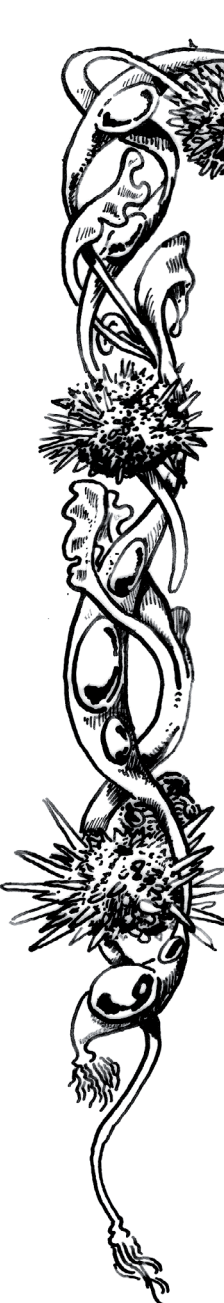
L'entrepôt des ouvriers est un lieu bruyant ou le silence n'a pas de prix. On aurait presque l'impression de se retrouver dans une ancienne scierie ou dans un atelier du XVIII^e-

me siècle. Les gens qui habitent cet endroit ont une vie difficile mais moins dangereuse que celle des pêcheurs. Ils sont chargés de réparer les bateaux, de traiter la nourriture, de la maintenance de la turbine qui procure l'électricité ainsi que des pontons aux alentours des entrepôts. Le travail sur la turbine est certainement le plus dangereux qu'ils aient à faire. En effet celle-ci se trouve à quelques mètres de la côte et utilise les courants marins comme source d'énergie. L'entretien d'un tel appareillage n'est pas très aisé et c'est pour cela qu'une équipe de cinq ouvriers est prête à intervenir à tout moment. Heureusement, la communauté utilise aussi un petit complexe d'éoliennes placées sur les toits des entrepôts. Les ouvriers ont comme projet d'en construire une grosse qui fournirait toute l'énergie nécessaire à la communauté pour abandonner la turbine qui a déjà coûté la vie à plusieurs hommes. C'est également cette caste qui veille à la consolidation de la palissade protégée par les défenseurs.

C'est la caste la plus nombreuse car il y a toujours du travail.

L'entrepôt des défenseurs ressemble à une ancienne caserne avec un terrain d'entraînement au centre et des cibles sur le pourtour. Le rôle des défenseurs consiste à protéger la communauté quitte à mourir pour elle. Tout autour de la communauté, ils ont établi avec l'aide de la caste des ouvriers un périmètre défini par une palissade de ferraille, de briques et autres débris. Celui-ci est gardé 24 heures sur 24 par deux équipes de six hommes relayées toutes les huit heures. Ils ont également à leur disposition une ancienne vedette de l'ar-





mée pourvue d'un système d'armement opérationnel. Ils jouent enfin un rôle d'intermédiaire avec le monde extérieur et les autres communautés. C'est grâce aux relations commerciales qu'ils ont établies et à leur vigilance que la communauté est aussi prospère. Il faut avouer qu'ils sont grandement aidés dans leur tâche par les oursins.

Il existe également deux autres entrepôts plus modestes dont un réservé à la famille dirigeante et l'autre à la vie de la communauté. C'est dans celui-ci qu'on organise les fêtes, les réunions entre les différentes castes et les jugements. Les réunions sont composées de deux membres de chaque caste et de la dirigeante. Le jury par contre est composé de dix membres de chaque caste et de la dirigeante. On fête encore quelques jours comme la Noël, le Jour de l'An, la Saint Pierre, la Saint Eloi, le 14 juillet ainsi que les mariages. Évidemment ces fêtes ne sont peut-être pas fêtées exactement à la même date qu'avant. Les enterrements par contre se font en petit comité et le défunt est soit incinéré, soit lesté pour ensuite être abandonné en mer.

Le système est tellement bien équilibré qu'aucune caste n'est plus importante que l'autre. L'ensemble de la communauté travaille pour le bien de tous et sans aucune pression. Tout le monde ici est conscient de l'importance de son rôle, il n'y a pas de place pour la jalousie. Les gens profitent d'une manière égale des fruits de la communauté, tout le monde reçoit la même qualité de nourriture, de vêtement. Quant aux objets rares, ils sont la propriété de la communauté. De temps en temps, il y a bien une personne poussée par un sentiment d'individualisme mais l'exil est rapide dans un cas comme celui-ci. La communauté est dirigée par un seul et unique chef mais nous y reviendrons.

Cette situation idéale n'a pas toujours prévalu ici. Au commencement, la communauté était aussi chaotique et individualiste que bien d'autres. Les gens essayaient de survivre tout en cherchant à obtenir le plus d'influence. Les plus anciens peuvent en témoigner, les gens étaient confrontés aux intempéries, à la famine, aux maladies, aux attaques de pillards et bien sûr à la vermine. La communauté était divisée par des guerres d'influence entre les ouvriers et les pêcheurs. Celle-ci aurait probablement fini par disparaître si Caroline Leveux, une brillante chimiste n'avait découvert par accident une propriété aux oursins de mer locaux. Un jour, le frère de Caroline, un pêcheur, s'était déporté en mer suite à une

tempête et avait rapporté des oursins particuliers dans le fond de ses filets. En voulant les détacher il se piqua et décéda dans d'atroces souffrances en à peine quelques secondes. Tout comme la vermine, les oursins de cette région ont subi quelques changements... La curiosité et une bonne intention de prime abord poussèrent Caroline à étudier ce venin. Après quelques temps de recherche, elle trouva un moyen facile de l'extraire et de fabriquer un antidote. En temps-là, la communauté était proche du gouffre, la guerre civile toute proche. Caroline décida de faire quelque chose ! Elle empoisonna les membres influents et prit le contrôle de la communauté. Elle apporta de nombreuses solutions aux problèmes persistants ainsi qu'un produit de commerce : l'Orshalk, le précieux poison. Elle établit le commerce de la mort en vendant l'Orshalk à d'autres communautés en échange de nourriture, d'armes et de matériel. Elle modela complètement l'organisation du village pour en faire une sorte d'état communiste. Il faut dire qu'avant l'avènement de la vermine, Caroline était militante chez FO. Depuis cette époque, sa famille dirige la communauté.

Les oursins et le commerce de la mort

Comme vous le savez à présent l'ensemble de l'économie et la sécurité de la communauté sont basés sur le venin des oursins. La caste des défenseurs s'arrange pour vendre au plus offrant le poison en échange de biens et de services. L'antidote par contre n'est jamais vendu, ce qui fait de l'Orshalk une des armes absolues de la région. Le secret de celui-ci est d'ailleurs jalousement gardé par la famille dirigeante.

L'Orshalk est tellement puissant qu'il tue dans la minute un être humain. Il fait également son office sur la plupart des vermines bien que certaines espèces lui montrent de la résistance. Chaque habitant du village possède une dose d'antidote qu'il porte sur lui en cas d'accident. Les armes blanches des défenseurs sont enduites de ce poison ainsi que les balles des armes à feu.

La communauté n'a plus été la cible de pillards depuis presque cinq années, il

faut dire que le dernier raid a été un véritable fiasco tenant plus de la boucherie que d'autre chose. Les pillards préfèrent maintenant traiter avec la communauté en échange du venin qu'ils peuvent utiliser sur les autres communautés des alentours. La caste des défenseurs se garde bien de trop en vendre, de cette manière, celui-ci reste rare et donc cher. Surtout que la petite communauté est tellement bien organisée qu'elle peut vivre en autarcie pendant de nombreux mois.

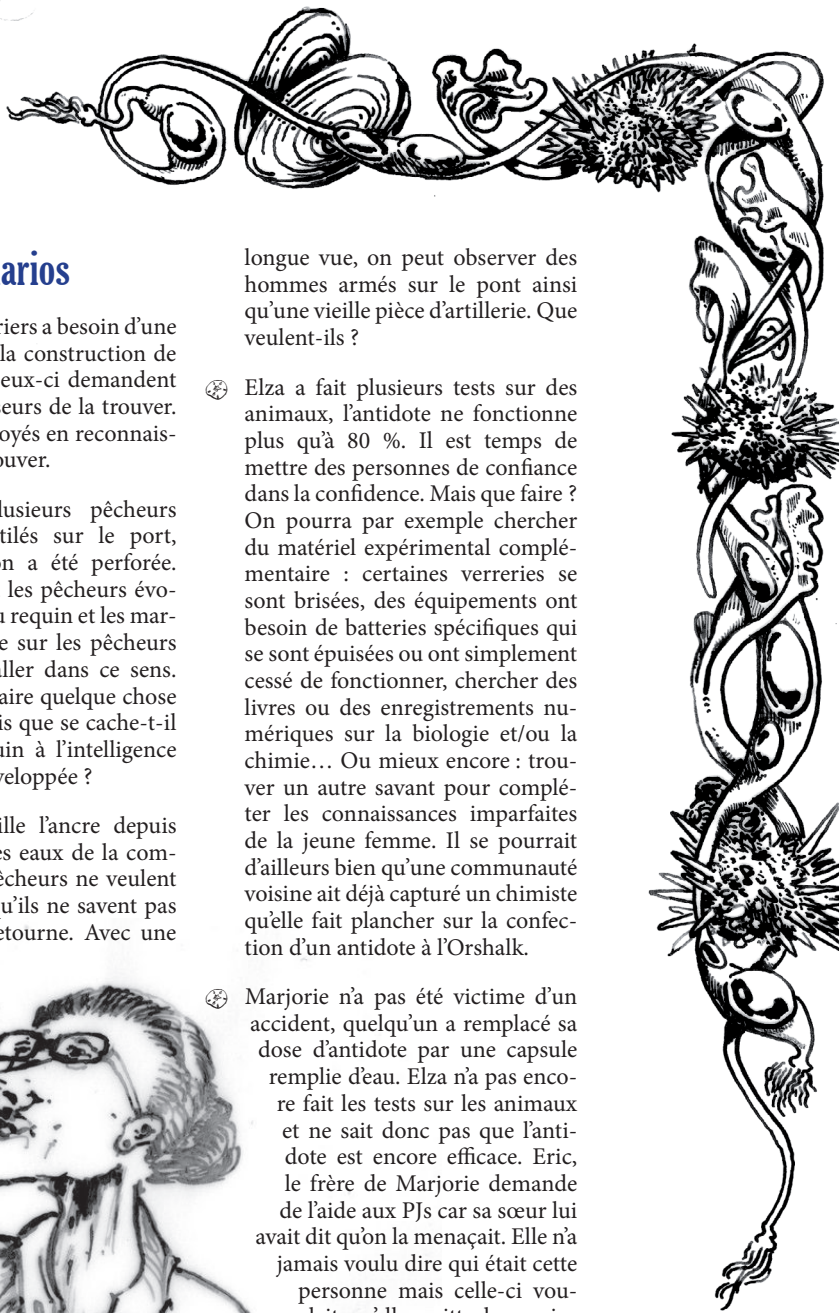
C'est sans doute grâce à ce commerce que la communauté peut se vanter d'avoir un système électrique fonctionnel, de l'essence en suffisance, un grand nombre d'armes à feu avec des munitions ainsi qu'un transporteur de troupe US récupéré sur un bateau cargo.

La communauté et la vermine

Bien que cette communauté ait de nombreux avantages comparés à une autre, celle-ci n'est pas moins à l'abri de la vermine. Les habitants portent tous les cheveux courts et ils doivent se présenter tous les trois jours pour une inspection par le médecin et deux de ses apprentis. Rare sont les étrangers à passer la palissade et si c'est le cas, ils doivent rester une semaine en quarantaine dans une petite habitation à l'écart de la communauté. Par la suite, ils reçoivent la visite du « médecin ».

Le plus grand danger provient sans doute de la mer qui recèle de nombreuses créatures. On pourra par exemple se souvenir qu'il y a quelques années la communauté a subi une invasion de crabe. Il existe également une histoire que beaucoup de pêcheurs tiennent pour vraie : un requin grand de plusieurs mètres qui attaque d'une manière réfléchie les marins. Le vieux Christian qui a perdu sa jambe lors d'une rencontre avec ce requin en pourra que confirmer cette histoire.

Les mouettes sont aussi une véritable plaie mais les gens ont appris à s'en accommoder. Il suffit de nettoyer régulièrement les toits de leurs fientes et de protéger le poisson.



Elza l'épineuse

Elza est la fille de Caroline, elle a pris la place de dirigeante à la mort de sa mère, il y a de ça quatre ans. C'est une jeune femme dans la trentaine assez jolie qui a beaucoup appris de sa mère. Il est certain qu'elle n'en sait pas autant que celle-ci en son temps mais elle se débrouille bien dans son domaine. C'est une femme charismatique mais sans doute un peu trop sanguine. Certains la considèrent comme une femme impulsive qu'il vaut mieux éviter d'ennuyer. Néanmoins, elle est vue comme un guide pour toute la communauté qui n'a jamais songé à contester son rôle de chef. Au niveau idéologique, elle suit les préceptes de sa mère à la lettre et elle fera tout pour garder l'équilibre entre les castes. C'est évidemment elle qui se charge de la récolte du venin et de la fabrication des antidotes. Elza n'a pas de compagnon ce qui fait d'elle une femme fort convoitée par les hommes de la communauté. Elle vit pour l'instant seule dans son petit entrepôt qui lui sert de maison et de laboratoire.

Elle est également à la recherche d'une nouvelle apprentie car la dernière en date, Marjorie, est morte dans un tragique accident. Dans la version officielle, celle-ci s'est piquée avec du poison et n'a pas eu le temps de s'administrer l'antidote. La version officieuse est plus inquiétante : la jeune fille a en effet eu le temps de s'administrer l'antidote... Ce qui laisserait présager que l'antidote ne fasse plus effet suite à une mutation du venin. Fort heureusement, la proportion de ces nouveaux oursins létaux n'est pas encore suffisamment alarmante pour qu'Elza prenne le risque de rompre l'équilibre entre les castes en divulguant l'information. Mais qu'en sera-t-il demain ? Elza est très inquiète et passe une bonne partie de son temps entre les livres et les équipements de sa mère pour tâcher de percer le mystère de ce changement et mettre au point un nouvel antidote.

Pistes de scénarios

- ⊗ La caste des ouvriers a besoin d'une pièce rare pour la construction de leur éolienne. Ceux-ci demandent donc aux défenseurs de la trouver. Les PJs sont envoyés en reconnaissance pour la trouver.
- ⊗ On ramène plusieurs pêcheurs atrocement mutilés sur le port, leur embarcation a été perforée. Déjà, on entend les pêcheurs évoquer l'histoire du requin et les marques de morsure sur les pêcheurs ne peuvent qu'aller dans ce sens. Il est temps de faire quelque chose à son sujet ! Mais que se cache-t-il derrière ce requin à l'intelligence étrangement développée ?
- ⊗ Un cargo mouille l'ancre depuis hier soir dans les eaux de la communauté. Les pêcheurs ne veulent pas sortir tant qu'ils ne savent pas de quoi il en retourne. Avec une

longue vue, on peut observer des hommes armés sur le pont ainsi qu'une vieille pièce d'artillerie. Que veulent-ils ?

- ⊗ Elza a fait plusieurs tests sur des animaux, l'antidote ne fonctionne plus qu'à 80 %. Il est temps de mettre des personnes de confiance dans la confiance. Mais que faire ? On pourra par exemple chercher du matériel expérimental complémentaire : certaines verreries se sont brisées, des équipements ont besoin de batteries spécifiques qui se sont épuisées ou ont simplement cessé de fonctionner, chercher des livres ou des enregistrements numériques sur la biologie et/ou la chimie... Ou mieux encore : trouver un autre savant pour compléter les connaissances imparfaites de la jeune femme. Il se pourrait d'ailleurs bien qu'une communauté voisine ait déjà capturé un chimiste qu'elle fait plancher sur la confection d'un antidote à l'Orshalk.

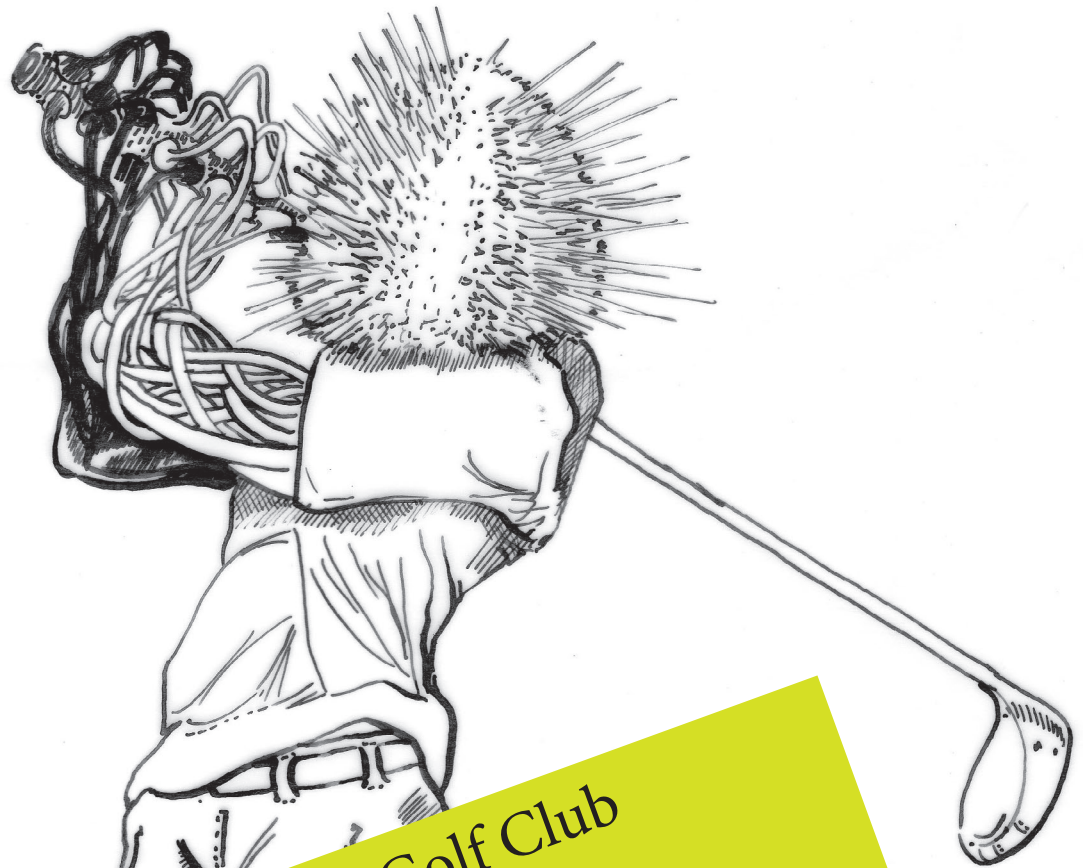
- ⊗ Marjorie n'a pas été victime d'un accident, quelqu'un a remplacé sa dose d'antidote par une capsule remplie d'eau. Elza n'a pas encore fait les tests sur les animaux et ne sait donc pas que l'antidote est encore efficace. Eric, le frère de Marjorie demande de l'aide aux PJs car sa sœur lui avait dit qu'on la menaçait. Elle n'a jamais voulu dire qui était cette personne mais celle-ci voulait qu'elle quitte le service d'Elza.



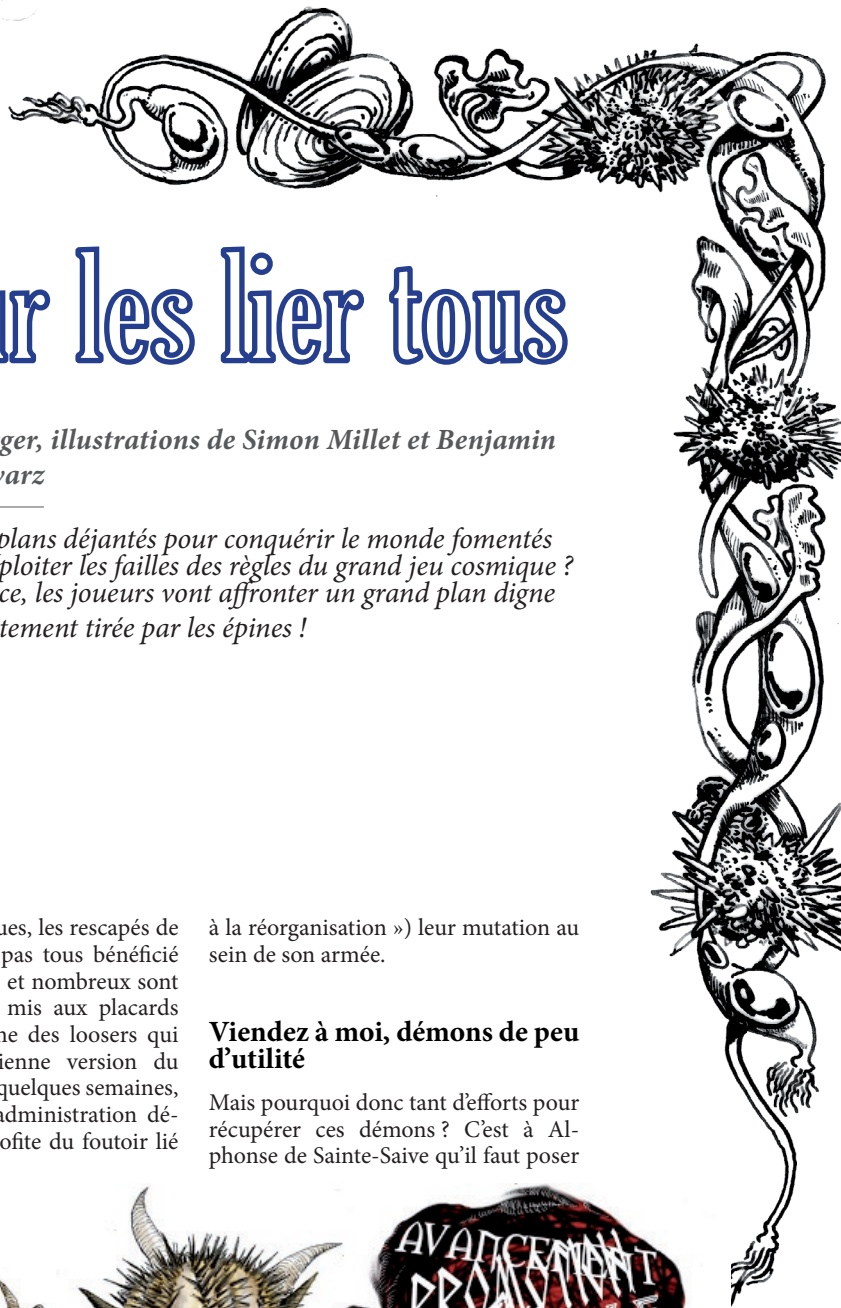


Get a dream swing !

*with the Urchin Man
in 5 lessons only !*



Bikini Bottom Golf Club
Call now : 555-788-9856
and get a lesson for free



Un oursin pour les lier tous

Un scénario pour INS/MV par Mario Heimburger, illustrations de Simon Millet et Benjamin Schwarz

Que seraient les scénarios de Magna Veritas sans plans déjantés pour conquérir le monde fomentés par quelques démons borderline, toujours prêts à exploiter les failles des règles du grand jeu cosmique ? Dans cette histoire située dans la ville riante de Nice, les joueurs vont affronter un grand plan digne d'un James Bond et donc fortement tirée par les épines !

L'opération « Pluie d'oursins »

Bon, c'est pas glamour, mais voici tout d'abord le détail du plan démoniaque. Si vous avez envie d'être surpris comme le seront les joueurs, passez d'abord cette section et lisez le déroulement du scénario dans la seconde partie appelée « Youkaïdi », puis revenez ici pour les explications correspondantes. Si vous voulez être efficace, par contre, lisez tout de suite ce qui suit !

Ne pas réveiller un Prince qui dort

Caym n'est pas à proprement parler le plus « funky » des princes démons, et jusqu'à présent, on n'entendait que peu parler de lui. Disons le franchement : la plupart des démons n'en ont rien à branler des animaux et jusqu'à présent, Caym, un des plus anciens princes démons, s'en foutait également. Mais lorsqu'un de ses démons de grade 3 vint lui présenter un projet intéressant, il prêta une oreille plus qu'attentive : les progrès techniques humains en matière de génétique rendaient possible une petite vengeance mesquine, la préparation d'un plan pour plus tard, lorsque l'apocalypse arrivera enfin.

Ce plan de longue haleine est le suivant... Souvenez-vous du fameux pouvoir contrôle des mollusques de la précédente édition de INS/MV... N'avez-vous jamais entendu vos joueurs soupirer et gémir lorsque le tirage semi aléatoire leur attribuait ce pouvoir prodigieux ? Depuis le grand redéploiement et la réorganisation des

pouvoirs démoniaques, les rescapés de cette période n'ont pas tous bénéficié d'une mise à niveau et nombreux sont encore les démons mis aux placards et considérés comme des losers qui disposent de l'ancienne version du pouvoir. Or, depuis quelques semaines, Caym obtient de l'administration démoniaque (lire « profite du foutoir lié

à la réorganisation ») leur mutation au sein de son armée.

Viendez à moi, démons de peu d'utilité

Mais pourquoi donc tant d'efforts pour récupérer ces démons ? C'est à Alphonse de Sainte-Saive qu'il faut poser



la question, car c'est lui qui a susurré à l'oreille de son prince le plan machiavélique permettant à terme un contrôle étendu et puissant sur les humains. S'intéressant aux desseins de Dieu, Alphonse, féru par ailleurs de génétique et fidèle lecteur de la revue « Science » a découvert que les pouvoirs « autorisés » dans le Grand Jeu entrent en résonance avec des morceaux de l'hélice ADN, des séquences particulières qui définissent si un pouvoir de contrôle ou d'appel s'applique ou non. Or, ces séquences ne servent – à première vue – uniquement à cela et n'influent pas sur le reste. De là à imaginer des créatures hybrides munies de gènes d'oursins, il n'y a qu'un pas qui s'appelle « Opération Pluie d'Oursins ».

Doté d'une petite équipe efficace et d'un budget pharamineux, Alphonse s'est installé à Nice et y gère un laboratoire de recherche secret. En premier lieu, ses chercheurs ont commencé à greffer des gènes d'oursins sur différents animaux. Avec un réel succès. Très rapidement, ils sont passés aux humains, mais avec une difficulté : les gènes ne peuvent s'implanter qu'au niveau de l'œuf, ce qui oblige les chercheurs à attendre pour voir les effets de leurs expériences : attendre que les

enfants naissent, grandissent un peu pour pouvoir ensuite tester l'efficacité du pouvoir. Pour faciliter l'obtention d'œufs humains, Alphonse a pris le contrôle d'une clinique d'obstétrique qui s'occupe également d'insémination artificielle. Alphonse ayant un certain goût pour le luxe, il a choisi de prendre le contrôle d'une clinique des beaux quartiers. En toute illégalité, il ponctionne donc des ovules et les réimplante, modifiés, chez des patientes en mal d'enfants. Parallèlement, il a également fait enlever de nombreuses prostituées dont il se sert comme mères porteuses pour produire des bébés modifiés en masse (vous n'avez pas entendu des « coups de filets » dans les milieux de la prostitution, vous ? Ben c'est pas les flics : eux tirent juste la couverture à eux...).

Le « contrôle » des bébés s'avéra très efficace : avec un « contrôle des mollusques », il devenait possible de contrôler des dizaines de bébés en même temps, et donc plus tard, une véritable armée « dormante ». Restait à vérifier que ces bébés seraient bien « normaux » et « acceptés » par les autres humains non modifiés.

parfois bizarre), il ordonne aux enfants d'attaquer la nounou et de la tuer. Hélas, Annabella réagit autrement que prévu : elle se défend efficacement et tue tous les enfants. Puis, sombrant dans la folie, elle enterre les cadavres dans un terrain vague proche avant de partir dans une croisade anti-enfants complètement démente.

Malheureusement, ce petit dérapage sera à l'origine d'une enquête de la part des youyouos qui amènera vos joueurs à s'intéresser à tout ça... S'ils parviennent à démêler tout ça, ils risquent de faire capoter une des plus belles opérations de Caym, qui lui aurait permis, au bout de nombreuses générations, d'avoir à peu de frais un contrôle général sur les humains grâce à des démons inutiles pour d'autres, mais très désireux de prendre leur revanche sur leurs collègues plus chanceux à la distribution des pouvoirs...

Pour les joueurs, remonter les pistes sera comme pour le saumon remonter la rivière : ça conduit au lieu de ponte...

Youkaïdi

Tests in situ

Pour cela, Alphonse plaça un de ses hommes dans un orphelinat, et y plaça des « enfants nés sous X ». Le démon infiltré, André Malbeurne, devait surveiller l'intégration de ces enfants. Il organisa également à plusieurs reprises le « placement » d'enfants dans un milieu plus normal, auprès d'une nounou expérimentée, Annabella Sciori. Après avoir constaté que celle-ci ne manifestait pas de rejet massif (bien qu'une certaine méfiance instinctive face à des bébés au comportement

Go south (again)

Nice, à peu près de nos jours. Les cadavres de cinq bébés âgés d'environ deux ans ont été retrouvés dans un terrain vague. Les médias sont sur les dents. Du coup, la police a bien évidemment une piste, mais espère très fort que Michael Jackson meure une seconde fois pour faire diversion et cacher l'abominable néant d'une enquête qui n'avance pas. Bien que les enfants ne sont réclamés par personne, la ville sombre dans une psychose qui cache pour un temps le règne de l'argent et de l'apparence pour unifier tout le monde sous de sombres pressentiments.

C'est dans ce contexte que nos anges sont convoqués par leur contact habituel et que leur tombe dessus la bonne nouvelle : un crime aussi affreux peut être humain, mais il pourrait aussi cacher de nombreuses activités démoniaques, depuis le sacrifice rituel jusqu'au meurtre par plaisir (ou pour regagner des points de pouvoir ou toute autre raison...).

Voilà donc notre groupe de joueurs, munis des seules pistes trouvables dans la presse (autrement dit : le lieu du crime, l'âge des gosses, le fait que les gamins portent de nombreuses blessures de coups et qu'ils ne sont pas de

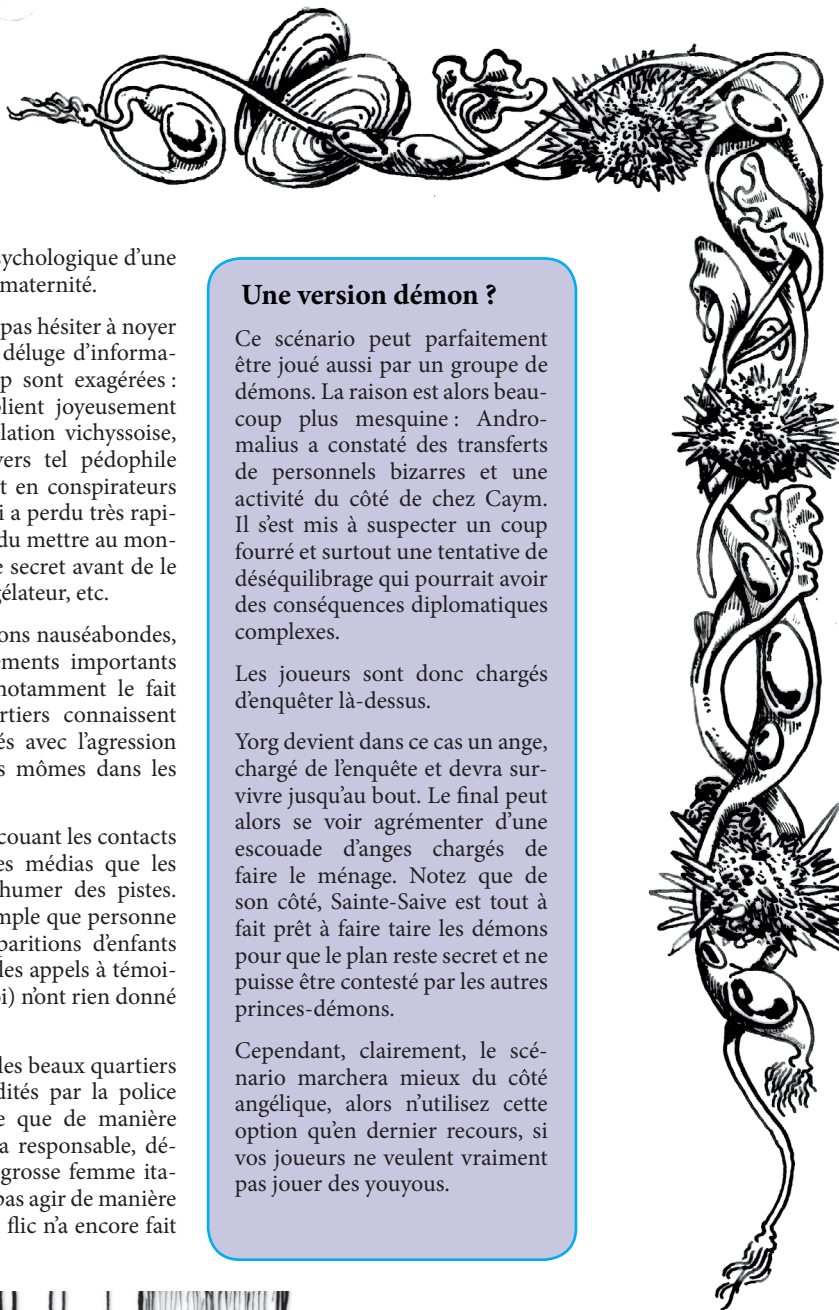
Considérations sur les pouvoirs

Bon, je ne sais pas si quelqu'un avait réussi à bien utiliser ce fameux pouvoir de contrôle des mollusques, mais en ce qui me concerne, non... c'est d'ailleurs cette frustration qui est à l'origine de ce scénario. Pour les besoins de cette histoire, nous allons cependant considérer que ce pouvoir ne permet pas de contrôler UN mollusque, mais l'équivalent d'un banc. Faut quand même qu'il y ait une compensation...

Certains diront aussi que comme le pouvoir n'existe plus dans la nouvelle édition, il devrait avoir été complètement retiré du jeu, mais non : les auteurs d'INS/MV ont toujours tenté d'assurer une continuité entre les différentes éditions, faisant légèrement progresser le background. Je ne vois pas pourquoi il en serait autrement avec les règles... d'un point de vue technique, cependant, je vous l'accorde : on s'en fout. Considérons que c'est un pouvoir qui marche toujours (les mollusques ont-ils une volonté à opposer ? Non !) tant qu'il est utilisé dans un cadre « logique », sans exagération. Ici, au pire, les démons qui vont utiliser ce système vont contrôler une dizaine de « mollusques » d'un seul coup, alors ça paraît raisonnable.

Ah, dernier point. Les oursins ne sont pas des mollusques. Ce sont des échinodés. Et je vous emmerde : le pouvoir marche quand même, na ! (eh : INS/MV n'est PAS Nephilim).





la même famille) en route pour le sud, aux frais de la princesse, pour passer du bon temps... enfin, pister des démons sans doute inexistantes.

Un terrain très très vague...

Plusieurs jours après le drame (enfin, la découverte du drame), la scène du crime n'apporte que peu d'indices : situé près d'une barre HLM, il s'agit d'un terrain de jeu apprécié des enfants du voisinage. La mairie y a également aménagé un terrain de cross, avec bosses et piste boueuse.

Il ne reste plus grand chose de visible sur les lieux : un endroit où le terrain a été récemment retourné, copieusement piétiné par les pas de dizaines de policiers, médecins et ambulanciers. De toute façon, dans ce genre d'affaires, on compte sur les témoignages indirects ; il va donc falloir faire un tour dans le voisinage pour interroger les gens...

Partout, c'est la consternation. Si vous souhaitez ajouter de la confusion, vous pouvez toujours exhumer d'anciennes affaires identiques (vu la densité de population, on peut imaginer qu'une mère dans la misère se soit débarrassé d'un enfant par le passé) mais jamais il n'y a eu cinq enfants en même temps. Il faut dire : vu que les cinq gosses ont été tués en même temps et avaient le même âge, l'affaire est plutôt mystérieuse et exclut

la simple détresse psychologique d'une mère effrayée par la maternité.

A ce stade, il ne faut pas hésiter à noyer les joueurs sous un déluge d'informations dont beaucoup sont exagérées : ainsi, les gens se plient joyeusement à l'exercice de la délation vichyssoise, pointant le doigt vers tel pédophile reconnu, chuchotant en conspirateurs que telle femme (qui a perdu très rapidement dix kilos) a du mettre au monde un enfant dans le secret avant de le ranger dans un congélateur, etc.

Parmi ces informations nauséabondes, glissez quelques éléments importants pour le scénario : notamment le fait que les beaux quartiers connaissent aussi leurs difficultés avec l'agression répétée de plusieurs mômes dans les jardins publics.

C'est peut-être en secouant les contacts dans la police et les médias que les joueurs peuvent exhumer des pistes. Et s'étonner par exemple que personne n'ait signalé de disparitions d'enfants dans le coin, et que les appels à témoignage (délation, quoi) n'ont rien donné de probant.

Les agressions dans les beaux quartiers sont par contre audités par la police (qui ne s'en occupe que de manière marginale, vu que la responsable, décrite comme une « grosse femme italienne ») ne semble pas agir de manière efficace. Mais aucun flic n'a encore fait

Une version démon ?

Ce scénario peut parfaitement être joué aussi par un groupe de démons. La raison est alors beaucoup plus mesquine : Andromalius a constaté des transferts de personnels bizarres et une activité du côté de chez Caym. Il s'est mis à suspecter un coup fourré et surtout une tentative de déséquilibre qui pourrait avoir des conséquences diplomatiques complexes.

Les joueurs sont donc chargés d'enquêter là-dessus.

Yorg devient dans ce cas un ange, chargé de l'enquête et devra survivre jusqu'au bout. Le final peut alors se voir agrémenter d'une escouade d'anges chargés de faire le ménage. Notez que de son côté, Sainte-Saive est tout à fait prêt à faire taire les démons pour que le plan reste secret et ne puisse être contesté par les autres princes-démons.

Cependant, clairement, le scénario marchera mieux du côté angélique, alors n'utilisez cette option qu'en dernier recours, si vos joueurs ne veulent vraiment pas jouer des youyous.





le lien, prenant plutôt cette dernière affaire à la rigolade.

Notez qu'en fouillant dans les médias, on peut également apprendre les disparitions de prostituées (par exemple par le biais d'un reportage sur une association d'aide qui tente d'alerter sur ces disparitions que l'association impute cependant plutôt à des guerres de réseaux de pays de l'est...).

Comme un éléphant dans une nurserie...

En désespoir de cause et en l'absence d'autre piste, les personnages vont sans doute aller flâner dans les quartiers huppés de la ville. La colline de Cimiez présente une succession de rues larges bordées de grands arbres et d'hôtels particuliers ou de grands immeubles hauts de plafond. On y trouve également quelques petits parcs formidablement exempts de drogués et de clochards (« ici, monsieur, on se drogue à domicile »). Le quartier vit dans une espèce de bulle autonome, loin des tracas des bas quartiers et les gens vivent sans se soucier du pouvoir d'achat, de la retraite trop basse ou de l'augmentation incessante du prix du pain.

Mais ces gens sont humains : ils se soucient de leur progéniture et en ce moment un climat d'alarme flotte sur les aires de jeux.

Pour peu que l'on montre patte blanche (et ce n'est presque pas une image...), on peut discuter avec l'une ou l'autre mère qui surveille des deux yeux quelques enfants en train de jouer. En effet, depuis quelques jours, on raconte qu'une femme, « certainement une veuve », tenterait d'assassiner des enfants en bas âge. Jusqu'à présent, elle n'a pu être appréhendée et la police « plus prompte à s'occuper des drogués des banlieues que des honnêtes citoyens » n'a encore rien pu faire.

Autre détail qui aura son importance plus tard : pendant toute la discussion, un des enfants de la dame (un bébé) sera en permanence en train de fixer un des PJs de la manière la plus dérangeante qui soit (prenez un PJ qui a un pouvoir en rapport avec l'eau ou la mer ou les animaux – ou un PJ au hasard dans le cas contraire). L'enfant semble réagir de manière très distante par rapport à son environnement et si une détection du mal ne donnera rien, il n'en laissera pas moins une impression de malaise chez le PJ observé. « Comme si l'enfant n'était pas de ce monde ».

Restera à se mettre en planque afin de tenter d'intercepter la « femme en noir

». Ce ne sera pas long, à condition que la planque se fasse de jour en après-midi, quand les mamans sont de sorties.

La manière dont vous gérez la scène ne regarde que vous, mais voici comment procède en général Annabelle : elle s'approche d'une maman isolée, et si cette personne ne se méfie pas d'emblée, elle engage la conversation autour du gosse. L'apparence « rassurante » d'Annabelle vient généralement à bout des réticences naturelles. Elle finit tôt ou tard par prendre l'enfant dans ses bras et le serre tout en continuant la conversation jusqu'à ce que la mère se rende compte de quelque chose. S'ensuit un moment d'hystéries confrontées et jusqu'à présent, l'italienne n'a jamais pu mener un étouffement à bout.

Ce n'est pas avec la présence des PJs qu'elle y arrivera, sûrement... D'ailleurs, la « mama » s'enfuira dès qu'elle remarque des intrus fondre sur elle. Si vous avez fait jouer le scénario « Cannes Dernière » sur ce même site, je vous conseille de rajouter un petit clin d'œil : Annabelle dépose l'enfant précipitamment dans le landau qui se met à dévaler la pente. Cela fera écho à la scène similaire où le landau était remplacé par un fauteuil roulant...

Faites de cette scène une scène comique : Annabelle courant, ses immenses seins accentuant par leur balancement la démarche ridicule de la courte italienne. Mais l'italienne se défendra avec la force d'une folle (et pourrait surprendre même les plus forts des anges), en appelant à Dieu et en maudissant ses assaillants (!). Immobilisée, le peu de santé mentale restant disparaît d'un coup, ne laissant plus qu'une femme baveuse et crachant. Il n'y a pas grand-chose à en tirer.

À ce stade, le plus logique est de tenter de faire parler Annabelle. Si elle est morte, pas grave : de toute façon, il n'y a rien de cohérent à en tirer, si ce n'est une phrase qui pourra faire écho à la sensation d'un des PJs : « avec leur regard de poisson, il fallait les tuer ». On en apprendra plus au domicile de la nounou dérangée (dont on trouvera les coordonnées sur la carte d'identité – comme par hasard, c'est à proximité du terrain vague).

Les PJs pourraient aussi, dans un regain de parano, surveiller le « bébé inquietant ». Mais ce sera beaucoup plus long : ce n'est qu'au bout de plusieurs jours que la clinique « Henri Médecin » enverra un médecin humain, officiellement pour suivre psychologiquement la mère qui a enfanté par insémination artificielle, officieusement pour noter

l'état de l'enfant. Ce sera une manière de raccorder au scénario si les joueurs décident de ne plus s'occuper d'Annabelle, considérant l'affaire comme « classée ».

Notez que ce quartier et cette surveillance peut aussi être l'occasion de rencontrer les deux « extras » de l'affaire : Yorg Yennsen et Bernard Tandron.

Chez la madone noire

L'appartement d'Annabelle Sciori est situé dans une barre HLM, à deux pas du terrain vague où ont été retrouvés les cinq bébés.

Caméra subjective : les portes de l'ascenseur s'ouvrent avec un bruit de casserole, menaçant de se fermer aussitôt. Le pallier est sombre, seule une ampoule de sécurité éclaire les huit portes qui encadrent la cage d'escalier. L'une d'entre elles mène à l'appartement d'Annabelle Sciori. C'est la seule avec un paillason « bienvenue ».

La porte s'ouvre sur un couloir encombré de tapis. Une commode à l'entrée soutient une corbeille de menus objets. C'est dans le séjour que l'on trouve le plus de place : une grande pièce avec des tapis et des jouets empilés dans un coin. Des parcs à bébé, des « jeux d'éveils », des jouets dans des bacs transparents. Les murs, eux, sont encombrés d'icônes de saints et de croix. Une porte mène à la cuisine. Une autre à une chambre austère aux meubles anciens patinés par le temps. Le seul livre de l'appartement s'y trouve sur la table de chevet aux cuivres ternis : la bible.

Ce qui frappe, c'est la place faite à la religion et à l'enfant. Les prises sont protégées, il y a des réserves de couches, de petits vêtements, des biberons vides, des boîtes et des pots d'aliments pour bébé... Encadré à côté d'un tableau représentant le Christ portant sa croix, l'agrément officiel autorisant Annabelle à exercer son métier de nounou.

Dans la cuisine, les documents, empilés sur le plan de travail : des contrats, des rendez-vous. Toute l'activité de gardienne d'enfant révélé en une liasse fine et mal classée. Ou plutôt, classée chronologiquement : les documents dernièrement pris en main sont au dessus.

Il est donc logique que l'on trouve rapidement un contrat récent pour garder un nombre d'enfants variables (le contrat précise de 3 à 10) sur une longue période (à laquelle pourra être mis fin par le « client »), à raison d'une après-midi par semaine. Le client en



question : l'orphelinat « les cigales ». Si ça, ce n'est pas éloquent...

Il faut aussi noter qu'en grattant un peu, on peut s'apercevoir que du sang a giclé sur certains jouets : il s'agit bien sûr du sang des bébés retrouvés dans le terrain vague. Bien que le nettoyage ait été fait, il était impossible de tout rendre impeccable, étant donné que quelques traînées de sang sont tombées sur les tapis de jeu en tissus synthétique.

Au final, les joueurs pourraient avoir l'impression d'avoir « résolu » l'affaire : une nounou folle a tué les bébés. Oui, mais pourquoi ? Et surtout, pourquoi l'orphelinat n'a rien signalé ? Et d'ailleurs, c'est quoi cette absurdité d'orphelinat qui confie des enfants une après-midi par semaine ? Les réponses, bien sûr, seront à trouver du côté des « cigales »...

Le béton, c'est une habitude qu'il faut prendre tôt

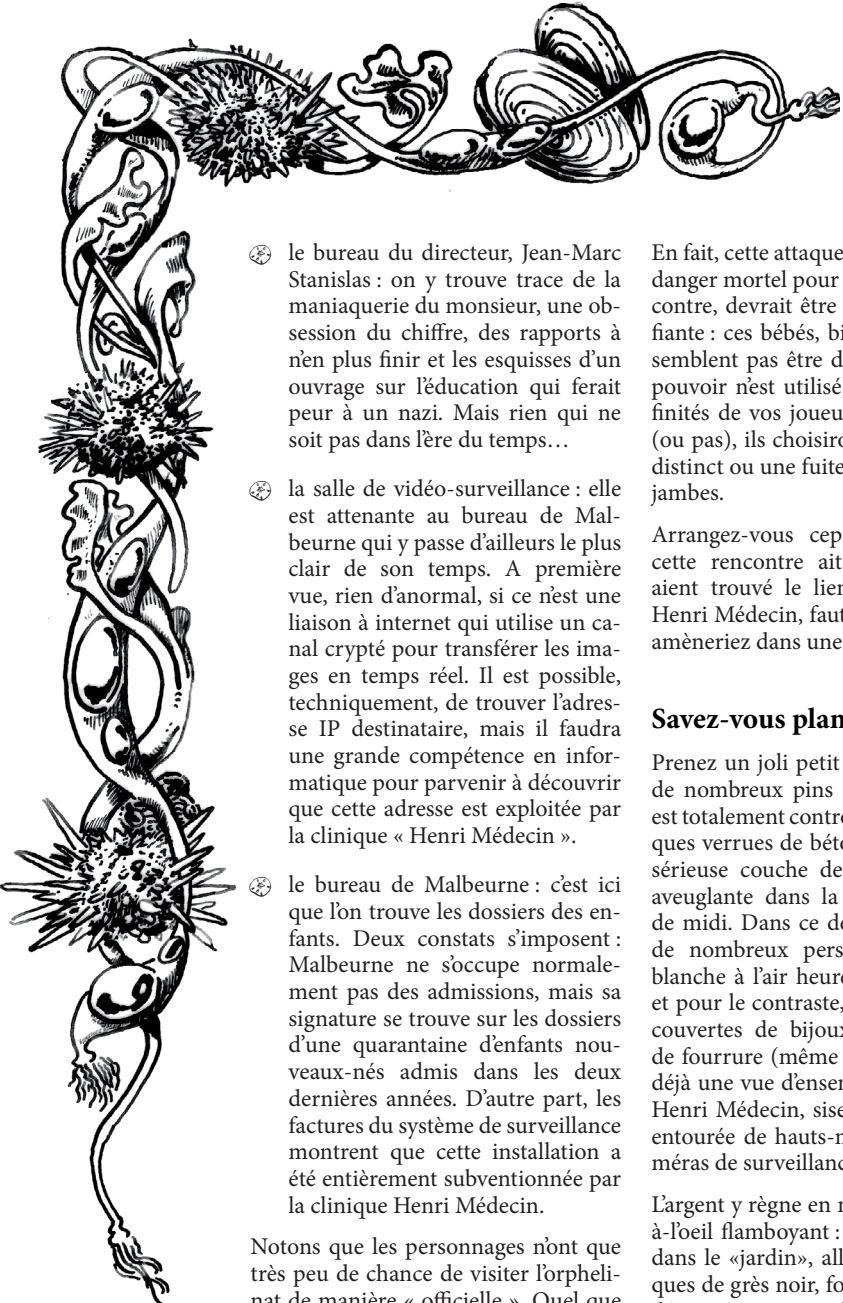
L'orphelinat « Les cigales » est le genre de bâtiment devant lequel on évite de passer car sa simple vue peut gâcher la bonne humeur matinale. Gris, des fenêtres ternes uniformément alignées sur une façade qui n'est interrompue que par un mur de brique surmonté de barbelés qui délimite la cour de récréation... dont l'utilisation a été abolie pour des raisons de sécurité, le bitume ayant perdu sa platitude sous l'action conjuguée des racines de quatre marronniers déprimants.

Le portail d'entrée est surveillé par une caméra bien visible, ce qui n'est pas forcément le cas des dizaines d'autres engins du même genre qui sont disséminés dans l'établissement.

Le bâtiment comporte trois étages et une cave. Cette dernière est ici sans intérêt, car seul y sont entreposés les meubles au rebut et le matériel dont il est trop cher de se débarrasser. Au rez-de-chaussée se trouvent l'accueil et un petit salon qui sont les seuls endroits « gais » et bien entretenus (on ne sait jamais : il pourrait y avoir une visite d'un politique ou d'un financier). S'y trouvent également des bureaux et la pouponnerie où sont stockés (c'est le mot le plus indulgent que l'on puisse trouver) tout ce qui a moins d'un an.

Les deux étages ne sont composés que de dortoirs, de salles de bains d'une blancheur clinique et de salles de jeux dans lesquelles on n'a pas envie de jouer, même sous la menace d'une arme.

Les seuls endroits intéressants sont :



⊗ le bureau du directeur, Jean-Marc Stanislas : on y trouve trace de la maniaquerie du monsieur, une obsession du chiffre, des rapports à n'en plus finir et les esquisses d'un ouvrage sur l'éducation qui ferait peur à un nazi. Mais rien qui ne soit pas dans l'ère du temps...

⊗ la salle de vidéo-surveillance : elle est attenante au bureau de Malbeurne qui y passe d'ailleurs le plus clair de son temps. A première vue, rien d'anormal, si ce n'est une liaison à internet qui utilise un canal crypté pour transférer les images en temps réel. Il est possible, techniquement, de trouver l'adresse IP destinataire, mais il faudra une grande compétence en informatique pour parvenir à découvrir que cette adresse est exploitée par la clinique « Henri Médecin ».

⊗ le bureau de Malbeurne : c'est ici que l'on trouve les dossiers des enfants. Deux constats s'imposent : Malbeurne ne s'occupe normalement pas des admissions, mais sa signature se trouve sur les dossiers d'une quarantaine d'enfants nouveaux-nés admis dans les deux dernières années. D'autre part, les factures du système de surveillance montrent que cette installation a été entièrement subventionnée par la clinique Henri Médecin.

Notons que les personnages n'ont que très peu de chance de visiter l'orphelinat de manière « officielle ». Quel que soit le moment où les personnages s'introduisent dans l'orphelinat, ils vont certainement se faire remarquer d'un des multiples dispositifs de surveillance du lieu... et Malbeurne en sera rapidement averti. Hélas, de sa propre initiative, il va en profiter pour « tester » son pouvoir de contrôle, ce qui aura incidemment l'effet d'alerter les joueurs sur ce qui se prépare. Alors que les joueurs sont en train de fouiller dans les documents, ils perçoivent soudainement un bruit dans le couloir. Tous les chemins de fuite sont d'ailleurs bloqués : Malbeurne vient de faire sortir l'ensemble des gamins « modifiés » de leurs dortoirs et les lance à l'attaque des anges.

Voilà nos joueurs face à une soixantaine de bébés de deux ans et moins, armés de jouets en plastique, de livres cartonés et de balles, et n'hésitant pas devant des actes aussi repoussants qu'arracher une narine, plonger des doigts dans les yeux (ou plus bas), de mordre les oreilles... autant d'actes pour lesquels un adulte a quelques tabous, mais pas des bébés sans morale.

En fait, cette attaque ne présente pas de danger mortel pour les anges, mais par contre, devrait être chaotique et terrifiante : ces bébés, bien qu'agressifs, ne semblent pas être des démons (aucun pouvoir n'est utilisé) et suivant les affinités de vos joueurs avec les enfants (ou pas), ils choisiront le massacre indistinct ou une fuite, la queue entre les jambes.

Arrangez-vous cependant pour que cette rencontre ait lieu après qu'ils aient trouvé le lien avec la clinique Henri Médecin, faute de quoi, vous les amèneriez dans une impasse.

Savez-vous planter la graine ?

Prenez un joli petit bois artificiel avec de nombreux pins dont la croissance est totalement contrôlée. Placez-y quelques verrues de béton recouvert d'une sérieuse couche de peinture blanche aveuglante dans la lumière du soleil de midi. Dans ce décor, faites évoluer de nombreux personnels en blouse blanche à l'air heureux, riche et beau, et pour le contraste, quelques mégères couvertes de bijoux et de manteaux de fourrure (même en été). Vous avez déjà une vue d'ensemble de la clinique Henri Médecin, sise à flanc de colline entourée de hauts-murs munis de caméras de surveillance.

L'argent y règne en maître, en un tapon à l'oeil flamboyant : statues de marbre dans le « jardin », allées damées de plaques de grès noir, fontaines et arbustes découpés avec soin (représentant angelots, lyres, et autres fantaisies ironiques de la part du directeur !).

Le service d'ordre, si l'on excepte des caméras que personne ne regarde, est quasiment inexistant dans les communs de la clinique. Dès qu'on s'approche du bureau du directeur, la surveillance, tout en restant discrète, s'accroît : Jean et Michel Magache, notamment, traînent souvent dans ce bâtiment, flirtant innocemment avec les infirmières (ils s'en foutent maintenant, ils se les sont déjà tapées, c'est juste pour maintenir leurs talents...).

C'est en tous cas dans le bureau du directeur que se trouvent les seuls éléments intéressants :

⊗ Un petit aquarium avec trois oursins végétant au fond.

⊗ Une série de bons de livraison (hebdomadaire) pour des « yeux de dauphin » en provenance de « Megasplash », un parc aquatique (si les joueurs ne passent pas par le bureau du directeur, vous pouvez

toujours placer des boîtes vides étiquetées « yeux de dauphins » dans les poubelles ou dans les salles d'insémination...).

⊗ Un terminal informatique de surveillance permettant de switcher aussi vers les caméras de surveillance de l'orphelinat « les cigales ».

⊗ De nombreux livres de génétique, et des listings remplis de 'G', 'T', 'A' et 'C', notamment une publication formidable sur le séquençage du génome des oursins...

Les personnages ont trois façons de jouer la scène :

⊗ Entrer sans discrétion et faire un massacre : mauvaise idée, la clinique effectuant à 90% des activités totalement légales, ce serait un retour direct au paradis en passant par la case sanctions.

⊗ Pour les joueurs subtils avec une « ange » dans l'équipe, une infiltration est possible en se faisant passer pour une cliente. C'est l'occasion de rencontrer les deux Magache en face à face et même de faire un repérage des lieux, mais si les joueurs tentent quelque chose à ce moment, cela risque de se terminer mal.

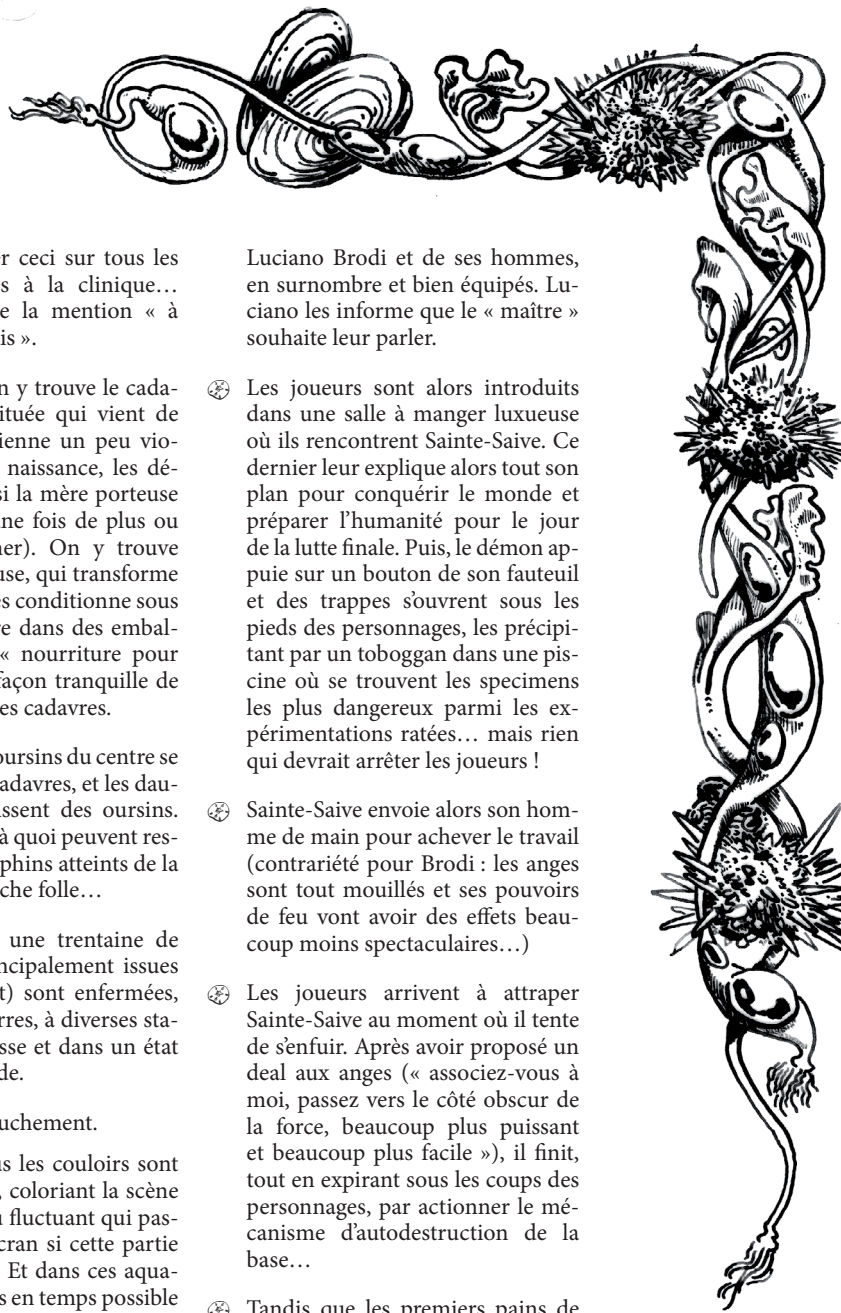
⊗ Enfin, l'intrusion nocturne, qui sera sans doute la méthode la plus simple... et la moins risquée.

Nota : les deux médecins-démons sont totalement sacrificiables : si vos joueurs ont besoin d'action, deux démons d'Andrealphus peuvent leur en donner, surtout lors d'une visite nocturne de la clinique.

Ceux qui nagent avec les oursins

Quoi qu'il en soit, il est probable que les personnages soient interpellés par ces « yeux de dauphins », article déjà anecdotique dans l'absolu mais qui n'a vraiment rien à faire dans une clinique d'obstétrique (ou alors, j'ai rien compris à la chose...). C'est que Megasplash, un parc mondialement connu pour sa grande collection d'oursins, cache en réalité le laboratoire secret du groupe de démons...

En surface, le parc est aussi ringard que son nom le laisse penser. La grande attraction est placardée sur des affiches à l'entrée : « nagez avec les oursins ! ». Devant l'échec manifeste de cette proposition, un autre bandeau (sur papier



jaune fluo délavé) a été collé en dessous et proclame « ou avec les dauphins ».

Ces derniers sont au nombre de deux : de braves dauphins apathique et vaguement obèses, nommés Pistou et Aioli. Leur régime - ils se gavent d'oursins que le centre possède à foison - a altéré leur caractère, les rendant presque méprisants et moqueurs à l'égard des visiteurs, bien loin de l'image sympathique et riieuse que les dauphins ont d'habitude.

Mais la vraie activité du parc se trouve aux niveaux inférieurs, sous les grands aquariums remplis d'équinochés... le fameux complexe sous-terrain/marin (le parc est bien sûr situé en bord de mer) qui contient toutes les activités ultra-secrètes de Sainte-Saive. C'est d'ailleurs dans ce complexe que le brave démon passe le plus clair de son temps, accompagné par Luciano Brodi et ses hommes de mains.

On y accède par des issues de secours fermées à clé. Pour imaginer ce centre, pensez à James Bond. Un mauvais James Bond. D'ailleurs, pour des raisons de sécurité, Sainte-Saive y a fait installer de nombreux explosifs pour faire disparaître toutes les preuves en un éclair (n'oublions pas qu'il est un peu en porte-à-faux avec ses collègues démoniaques, encore plus qu'avec des anges).

C'est ici que nos anges vont enfin découvrir l'étendue du projet des démons de Caym et les diverses horreurs pratiquées au nom d'une ambition démesurée. On y trouve en vrac (choisissez l'ordre des découvertes en fonction de ce qui vous arrange) :

⊗ Le laboratoire high-tech où sont modifiés les ovules fournis afin d'être implantés dans les matrices des prostituées enlevées ou des riches bourgeoises des Cimiez. Utilisez ici tout le techno blabla que vous souhaitez, mais les joueurs (un peu compétents) doivent comprendre que les gènes sont modifiés en cours de route et que c'est visiblement en rapport avec les gènes des oursins. On y trouve aussi des emballages-types comme ceux retrouvés à la clinique et marqués « yeux de dauphins ». Mais au fait, pourquoi des yeux de dauphins ? Cela tient à peu : pour la première livraison, Sainte-Saive a répondu « trouvez un truc » à la question du technicien « et je note quoi, sur le bon de livraison ? »... comme ça n'a jamais provoqué de remous, le technicien en question, manquant sérieusement d'imagination, a

continué à noter ceci sur tous les paquets envoyés à la clinique... accompagnés de la mention « à conserver au frais ».

⊗ Une morgue : on y trouve le cadavre d'une prostituée qui vient de subir une césarienne un peu violente (à chaque naissance, les démons évaluent si la mère porteuse peut resservir une fois de plus ou s'il faut l'éliminer). On y trouve aussi une broyeuse, qui transforme les cadavres et les conditionne sous forme de poudre dans des emballages étiquetés « nourriture pour oursins ». Une façon tranquille de se débarrasser des cadavres.

⊗ En passant : les oursins du centre se nourrissent de cadavres, et les dauphins se nourrissent des oursins. On se demande à quoi peuvent ressembler des dauphins atteints de la maladie de la vache folle...

⊗ Les cellules où une trentaine de prostituées (principalement issues des pays de l'est) sont enfermées, couvertes d'escarres, à diverses stades de la grossesse et dans un état mental légumois.

⊗ Une salle d'accouchement.

Notez aussi que tous les couloirs sont bordés d'aquariums, coloriant la scène complète en un bleu fluctuant qui passerait très bien à l'écran si cette partie de jdr était un film. Et dans ces aquariums, il est de temps en temps possible de repérer des aberrations : les premières expériences de croisements qui ont mal tournées, et qui comprennent des bébés la bouche collée aux vitres en train de nettoyer les surfaces, des créatures informes couvertes d'épines, des masses amorphes où l'on peut deviner la forme général d'un humain que l'on aurait bêtement privé de tous ses os et autant de délires que vous souhaitez.

Bon, je sais pas vous, mais en ce qui me concerne, j'avais envie de finir sur une note James Bondienne, alors voilà ce que je vous propose.

⊗ Les joueurs s'infiltrèrent dans le laboratoire secret, et éventuellement éliminent quelques sous-fifres tout en découvrant les horreurs qui s'y cachent.

⊗ Alors qu'ils ont atteint des sommets de l'horreur (et découvert un poster décrivant les algorithmes de progression des gènes oursins dans la population humaine en fonction du nombre de cas au départ), ils tombent dans une embuscade de

Luciano Brodi et de ses hommes, en surnombre et bien équipés. Luciano les informe que le « maître » souhaite leur parler.

⊗ Les joueurs sont alors introduits dans une salle à manger luxueuse où ils rencontrent Sainte-Saive. Ce dernier leur explique alors tout son plan pour conquérir le monde et préparer l'humanité pour le jour de la lutte finale. Puis, le démon appuie sur un bouton de son fauteuil et des trappes s'ouvrent sous les pieds des personnages, les précipitant par un toboggan dans une piscine où se trouvent les spécimens les plus dangereux parmi les expérimentations ratées... mais rien qui devrait arrêter les joueurs !

⊗ Sainte-Saive envoie alors son homme de main pour achever le travail (contrariété pour Brodi : les anges sont tout mouillés et ses pouvoirs de feu vont avoir des effets beaucoup moins spectaculaires...)

⊗ Les joueurs arrivent à attraper Sainte-Saive au moment où il tente de s'enfuir. Après avoir proposé un deal aux anges (« associez-vous à moi, passez vers le côté obscur de la force, beaucoup plus puissant et beaucoup plus facile »), il finit, tout en expirant sous les coups des personnages, par actionner le mécanisme d'autodestruction de la base...

⊗ Tandis que les premiers pains de dynamite explosent, l'eau des aquariums géants du Megasplash s'infiltre dans les niveaux inférieurs, noyant le complexe.

⊗ Les joueurs doivent s'en échapper en nageant, évitant les expériences ratées restantes, au milieu de nuages d'oursins, attaqués par les dauphins atteints de la maladie de la vache folle... Un final d'apocalypse où, perçant la surface de la mer, les joueurs peuvent enfin se taper la bond-girl que j'ai oublié de placer en ignorant les appels de Dominique sous le regard amusé de la charmante Maillapartir (ou pas...).

Bilan

Les prostituées ont sans doute été noyées dans l'opération. Dans l'orphelinat, les bébés que les joueurs n'ont pas tués sont bien isolés et faciles à retrouver. Reste les gamins des beaux

quartiers, mais vu le niveau de reproduction de l'élite, le danger est plutôt restreint...

De toute façon, le rapport des personnages va faire bouger les choses. La hiérarchie angélique, suffoquée, émet des protestations officielles qui vont monter jusqu'en haut lieu. Là, sera décidé d'altérer les règles du Grand Jeu et de modifier le fonctionnement des pouvoirs pour que ces derniers soient bien associés aux « concepts » des éléments contrôlés, et non plus à une « réalité » scientifique trop facile (ne pas oublier que les pouvoirs ont été créés il y a longtemps et que des failles de sécurité sont donc tout à fait logiques... faut juste patcher).

Caym, se retournant dans son sommeil sans rêves, blâmera d'un geste mécanique les responsables du plan en prétendant ne pas être au courant, et tout reviendra dans l'ordre...

Bien sûr, certains des futurs responsables politiques et économiques de Nice ou de l'Etat risquent de se voir affubler pour le restant de leur vie d'un regard globuleux de poisson, mais cela ne choquera réellement personne à part quelques groupes de rôlistes qui y verront une invasion de profonds et la preuve que les écrits de Lovecraft sont prophétiques (ce qui fait bien rire Caym aussi...), mais bon, qui se soucie d'une bande de rôlistes ?

Casting

Bon, on va quand même vous décrire aussi les différents acteurs principaux (et même quelques secondaires, voir des totalement optionnels). C'est qu'on essaie de faire les choses bien, chez Eastenwest, même avec des scénarios à base d'oursins que personne ne lira jamais.

Anabella Sciori

Femme, Nounou en dérangement

Cette femme de 50 ans est le prototype de la mama italienne, à ceci près qu'elle n'a jamais eu d'enfants à elle car « Dieu ne l'a pas voulu ainsi ». Mais cela fait tout de même trente ans qu'elle garde les enfants des autres. Petite, les cheveux brun sombre – avec d'ailleurs quelques poils sur la lèvre – cette matrone pèse son poids et est munie d'une paire de seins titanesque. De ce fait, sa silhouette générale ressemble plus à une boule de bowling noire, sa couleur de vêtements favorite.

Anabella a pétié un câble voilà deux semaines : après avoir été obligée de tuer cinq bébés qu'on lui a confié quand ces derniers se sont mis à l'attaquer, la nounou professionnelle a perdu l'esprit. Elle erre depuis dans les beaux quartiers, et persuadée que l'heure de l'Apocalypse est proche et que les bébés démons en sont les annonciateurs, elle cherche à ravir – et tuer – les bébés des familles aisées, qui représentent le summum de la corruption. Heureusement, ce n'est pas une tueuse-née, et pour le moment, elle s'est contentée de tenter d'étouffer les bébés contre sa poitrine après l'avoir sorti du landau en s'exclamant innocemment « oh, qu'il est joli ». Pour le moment, elle a toujours pu s'enfuir, mais son signalement est diffusé et elle commence à faire parler d'elle dans la presse.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	1+	2	2	1+	2

Talents : Discussion 2, Aisance sociale 1+, Métier (nounou) 5, Culture général (Théologie) 4, Défense 2, Athlétisme 2, Corps à corps 3

Combat : 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Alphonse Sainte-Saive

Directeur de la clinique « Henri Médecin »

Cerveau de l'opération « Pluie d'oursins », ce démon de Caym est chargé de tester la viabilité d'un projet majeur combinant les incroyables progrès humains effectués dans le domaine de la génétique et les pouvoirs que Dieu et le Diable ont imaginé pour leur lutte... une petite façon de détourner quelque peu les règles du jeu.

Sa couverture actuelle est le directeur d'un institut privé d'obstétrique à Nice : âgé d'une soixantaine d'années, habillé avec les vêtements des plus grandes griffes et ne se déplaçant qu'en Jaguar, l'homme n'est pourtant pas un adepte des sorties « people et jet-set », mais simplement un amoureux des belles choses. Grand, les cheveux gris artistiquement coiffés, il s'exprime avec gentillesse et une diction impeccable qui donne immédiatement confiance à ses interlocuteurs et clients.

Par contre, avec les autres démons sous ses ordres, il ne rigole pas. Chacun sa place, chacun son rôle, et toute incartade est sévèrement réprimée... quand elle est connue ! Malheureusement pour lui, le recrutement des démons n'est pas de son fait mais effectué par son supérieur et il faut bien faire avec.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	3	5	3	2	4

Talents : Baratin 3, Défense 3, Discussion 4, Médecine 5, Aisance Sociale 5, Hobby (aquariophilie) 4, Informatique 2, Métier (obstétricien) 5, Science (génétique) 5

Pouvoirs : Contrôle des mollusques 3, Anaérobiose, Contrôle des animaux, Camouflage 1, Vitesse 1, Transformation 2

Combat : PP 27/PF 6/BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

André Malbeurne

Démons, Employé de l'orphelinat « Les Cigales »

Petit et gris sont sans doute les deux mots qui conviennent le mieux à ce démon de Caym : ne mesurant pas plus de 1m60, cet individu est extrêmement terne et insignifiant passe inaperçu et n'attire pas la sympathie de ses collègues de l'orphelinat qui l'ont relégué aux tâches administratives. Parfait ! Ce placard permet à André de s'occuper de sa mission : tester l'immersion des bébés modifiés dans un milieu constitué d'autres enfants.

Son seul problème, c'est que les enfants ne l'aiment pas : quand il entre quelque part, ils se mettent à gémir et à pleurer, aussi a-t-il milité auprès de la direction de l'orphelinat pour l'installation de nombreuses caméras. Seuls les enfants « modifiés » ne semblent pas affectés par cette antipathie, et pour cause !

André a également organisé le placement de la moitié des enfants « modifiés » que compte l'orphelinat chez Annabelle. D'une certaine façon, c'est donc lui qui a attiré l'attention des anges. Un deuxième échec de ce genre ne serait pas apprécié par Alphonse...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	4	4	3	2	3

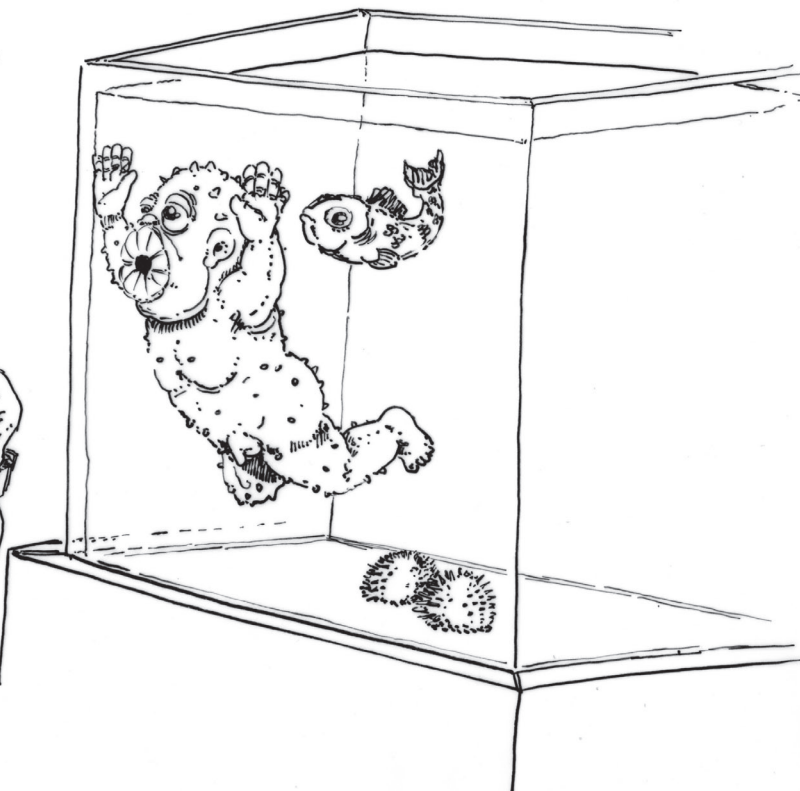
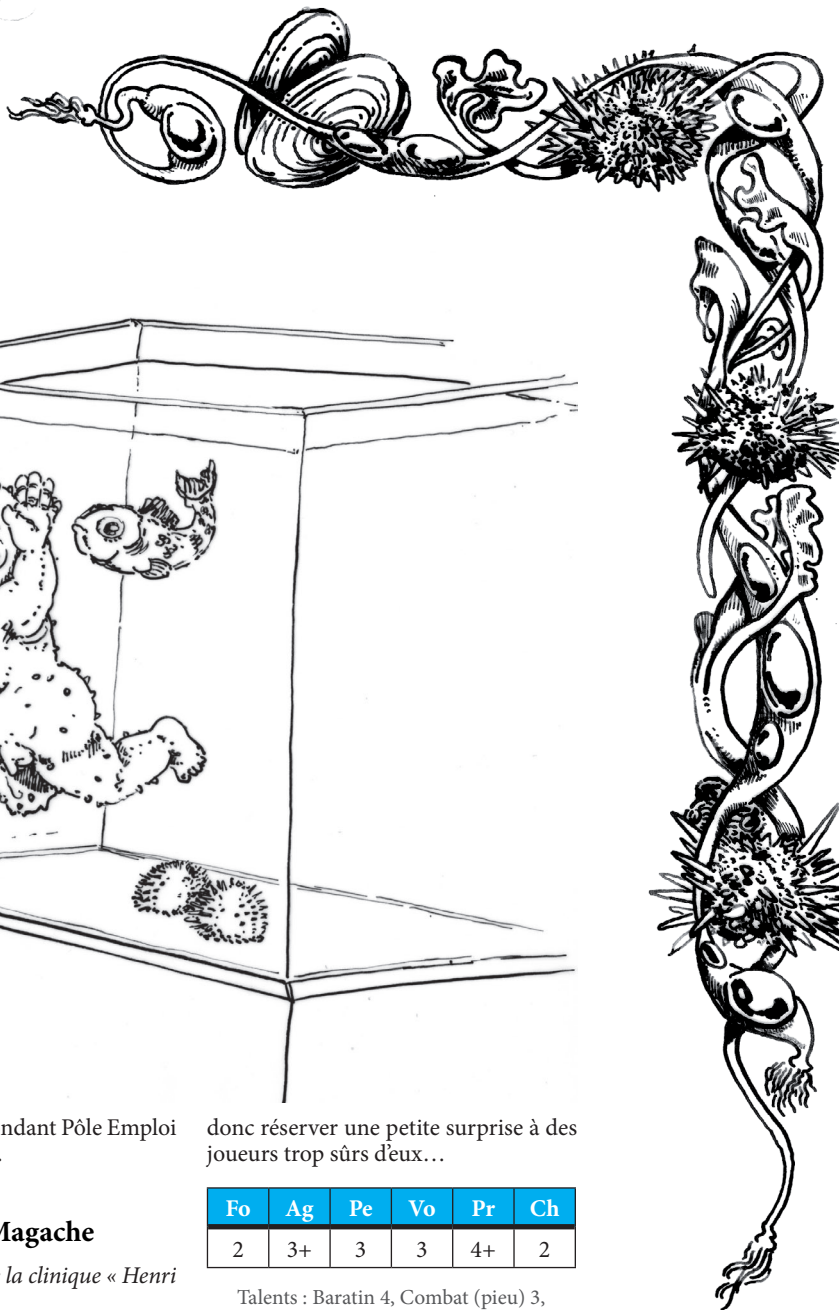
Talents : Défense 4, Discrétion 4, Tir 4, Informatique 3

Pouvoirs : Contrôle des mollusques 2, Camouflage 1, Vitesse 1, Membre exotique (mains de piquants), Transformation 2

Combat : PP 15/PF 5/BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Jean-Marc Stanislas

Homme, directeur de l'orphelinat « Les Cigales »



La première fois que Alphonse a félicité André pour l'influence mesquine qu'il avait sur l'orphelinat, celui a répondu : « je n'y suis pour rien, M. Stanislas gère ça très bien tout seul ». Cet administrateur nouvellement nommé par le gouvernement est en effet là pour appliquer – d'abord dans des endroits où personne ne va râler – la nouvelle politique concernant les services publics : gérer tout dans une optique comptable, et peu importe le reste.

Du coup, l'orphelinat s'est petit à petit transformé en une prison pour enfant de 0 à 15 ans, avec caméras de surveillance, menus « équilibrés » qui tournent sur une semaine (le lundi, c'est cordon bleu de dinde reconstitué avec blé), personnel réduit, enfants laissés à eux-mêmes (ça ne les change pas) et froideur administrative extrême.

Sa dernière marotte : par un excès de zèle, Jean-Marc tente d'appliquer les préceptes Sarkozyste en cherchant des signes de future délinquance chez ses « protégés »... bizarrement, pour le moment, ses conclusions sont édifiantes : tous coupables !

Petit, gros, portant toujours des chemises rayées et de petites lunettes, ne se déplaçant jamais sans son ordinateur portable, cet homme ne parle qu'un seul langage : l'efficacité comptable. C'est le moment ou jamais de mettre en

scène votre correspondant Pôle Emploi « nouvelle vague »...

Jean et Michel Magache

Démon, Médecins de la clinique « Henri Médecin »

Jean et Michel Magache sont frères jumeaux et médecins. En fait, les deux démons qui ont pris leurs corps ont trouvé cela très amusant, passé la première surprise. Depuis, ces anciens démons d'Andréalpus s'amuse comme des petits fous dans cette clinique, où ils ont en charge l'obstétrique et notamment l'insémination artificielle... C'est d'ailleurs sans doute la seule clinique où cette insémination se fait avec anesthésie générale de la patiente...

Leur caractère fantasque et joueur ne plaît pas du tout à Alphonse, qui craint que des maris pointilleux ne finissent pas mettre leur nez au mauvais endroit, mais pour le moment, il a besoin de ses deux principaux assistants et a pu étouffer les premières plaintes et problèmes juridiques à grand renfort de pots de vin (on est à Nice, après tout).

Avec leur look de playboys et leur grande blouse blanche, sans parler de leur sourire ultra-brite, ces deux démons évitent généralement d'être ensemble en public au même moment et peuvent

donc réserver une petite surprise à des joueurs trop sûrs d'eux...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3+	3	3	4+	2

Talents : Baratin 4, Combat (pieu) 3, Défense 3, Médecin 2, Séduction 5, Aisance sociale 5, Conduite 4

Pouvoirs : Charme 2, Orgasme mortel 1, Polymorphie 1, Etouffement 1

Combat : PP 18/PF 5/BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Luciano Brodi et ses troupes

Démon, Gardien du laboratoire secret

Depuis que cet ex-démon de Bérial a vu la trilogie du Parain, il a décidé de calquer tous ses gestes et mimiques sur l'archétype du mafieux sicilien. Ce qui signifie : s'habiller en costard même quand il fait 40°, alterner expressions amicales et air féroce et même parler avec un accent d'Italie du sud... Pour le reste, les muscles et la carrure carrée dissuadent en général de se moquer d'un tel ridicule.

Luciano dirige de main de maître la sécurité du laboratoire et notamment l'escouade de familiers qui sont chargés d'opérer les « instruments », autrement dit toutes les créatures qui sont

manipulables avec le fameux pouvoir « Contrôle des mollusques et des oursins ».

Ses ordres sont simples : éliminer des intrus, si nécessaire en endommageant le labo en actionnant les valves qui vont le submerger provisoirement.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	3+	2	3	2	2

Talents : Combat (hache) 6, Corps à corps 6, Défense 5, Fouille 3, Tir 4, Athlétisme 4, Intimidation 5, Langues (italien), Pilotage (hors-bord) 3, Sv Militaire 4, Survie 3.

Pouvoirs : Incendie 1, Jet de flammes 2, Tourbillon de feu 1, Armure corporelle

Combat : PP 20/PF 7/BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Pour les « troupes » de Brodi (qui sont en réalité une escouade de morts-vivants), prenez les caractéristiques types p.89 des règles INS/MV 4.

Yorg Yennsen

Démon enquêteur d'Andromalius

Yorg Yennsen est très facilement repérable : norvégien blond et musclé, sa blondeur détonne dans les rues de Nice et sa carrure laisse un souvenir prégnant dans les esprits des gens rencontrés. Pas étonnant que son enquête avance difficilement.

Agissant pour son propre compte, Yorg a repéré les transferts administratifs

étranges vers les rangs de Caym et cherche à comprendre ce qui se trame, car aucune mission officielle ne se déroule à Nice pour les forces du mal. Mais avant d'accuser à tort, il préfère chercher des informations précises, ne serait-ce que pour s'assurer un bon avancement.

Alphonse et ses sbires ont déjà entendu parler de cet étrange blond (enfin, maintenant rouge : le soleil de Nice tape fort) et pensent qu'il s'agit d'un ange. Paradoxalement, ce sera également le meilleur allié pour les personnages dans cette affaire, même si Yorg ne se laissera pas facilement aller à des confidences : après tout, il est peut-être en train de fourrer son nez dans une mission confidentielle...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3+	3+	3	2	2+	3

Talents : Combat 2+, Défense 2+, Discrétion 1, Enquête 3, Intrusion 2, Aisance sociale 3

Pouvoirs : Détection du mensonge 1, Humanité 1, Lire dans les pensées 2

Combat : PP 10/PF 5/BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

Bernard Tandron

Homme, Pédopsychiatre parano et déchou

Après l'affaire d'Outreau, certains ont compris la leçon, mais pas de la même façon. Bernard Tandron y a appris que

la pédophilie était plus fréquente qu'on ne pense et prend parfois des aspects inattendus. Ce pédopsychiatre qui a en charge les enfants de nombreux clients riches soucieux du « bien-penser » de leurs gosses dès le plus jeune âge s'est mis à voir des comportements étranges partout... Le problème, c'est qu'il a raison : les enfants modifiés génétiquement ont EFFECTIVEMENT un comportement étrange, mais rien à voir avec la pédophilie.

Les familles qui s'adressaient à lui ont aussi retenu quelque chose d'Outreau : on peut rapidement se retrouver en prison en ayant rien fait. Aussi se sont elles associées, après les premiers rapports de Bernard Tandron, pour organiser une véritable campagne contre cet homme... et avec le succès que permet l'argent !

Depuis, Bernard Tandron est un peu l'homme qui hurle aux loups dans le désert... Il risque même très bientôt de se faire arrêter, car le brave homme continue à surveiller les enfants dont il n'a désormais plus la charge afin de chercher des preuves – évidemment introuvables. On le voit donc souvent rôder dans les parcs des beaux quartiers ou surveillant certaines maisons de riches familles qui ont un enfant en bas âge.

Son isolement et son sentiment d'avoir été piégé font de lui un homme paranoïaque et de plus en plus incohérent...





De l'origine céleste des oursins à la famille Jouvenel

Une aide de jeu générique-médiévale-fantastique par Olivier Dupuis, illustrations par Benjamin Schwarz

Cette aide de jeu se compose de deux parties qui peuvent être considérées séparément pour l'exploitation dans vos scénarios : de nouveaux objets de pouvoir (les oursins fossiles) et la famille Jouvenel des Ursins.

L'origine céleste des oursins

Peu de gens le savent mais au sein des étoiles évoluent de petites créatures vivantes migratrices, les échine. Durant leur migration, certaines tombent sur la terre, formant ce que les humains ignares appellent les étoiles filantes.

Selon que la chute s'effectue sur terre ou en mer, la destinée des échine ne sera pas la même. Les plus chanceuses d'entre elles sombrent dans la mer où, au contact de l'eau salée, leur épiderme se garnit d'épines pointues : ce sont les oursins. Notons que cette mutation se fait au détriment des caractéristiques célestes (d'aucun dirait magiques) dont les échine disposaient. L'espèce animale n'a guère d'intérêt sinon gustatif.

À l'inverse celles, malheureuses, qui tombent dans l'eau douce ne gagnent pas les précieuses épines et entrent rapidement dans l'estomac d'un poisson (esturgeon, brochet, silure, ...), d'un mammifère (castor, loutre, rat musqué, ragondin, loutre, ...) ou d'un oiseau (grèbe, canard, héron, cigogne, ...).

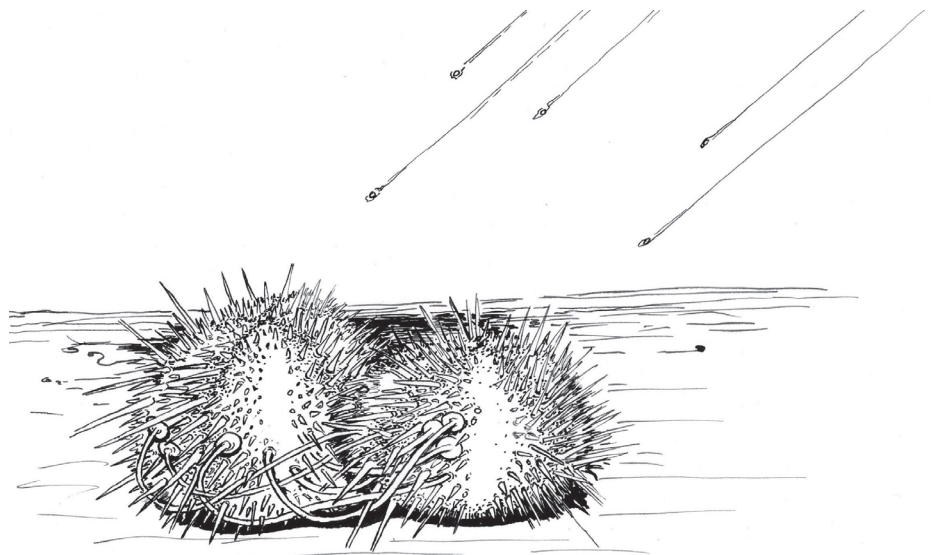
Enfin, plus intéressantes pour nous, celles qui choient à même la terre se dessèchent en quelques minutes à peine et se transforment en oursin fossile.

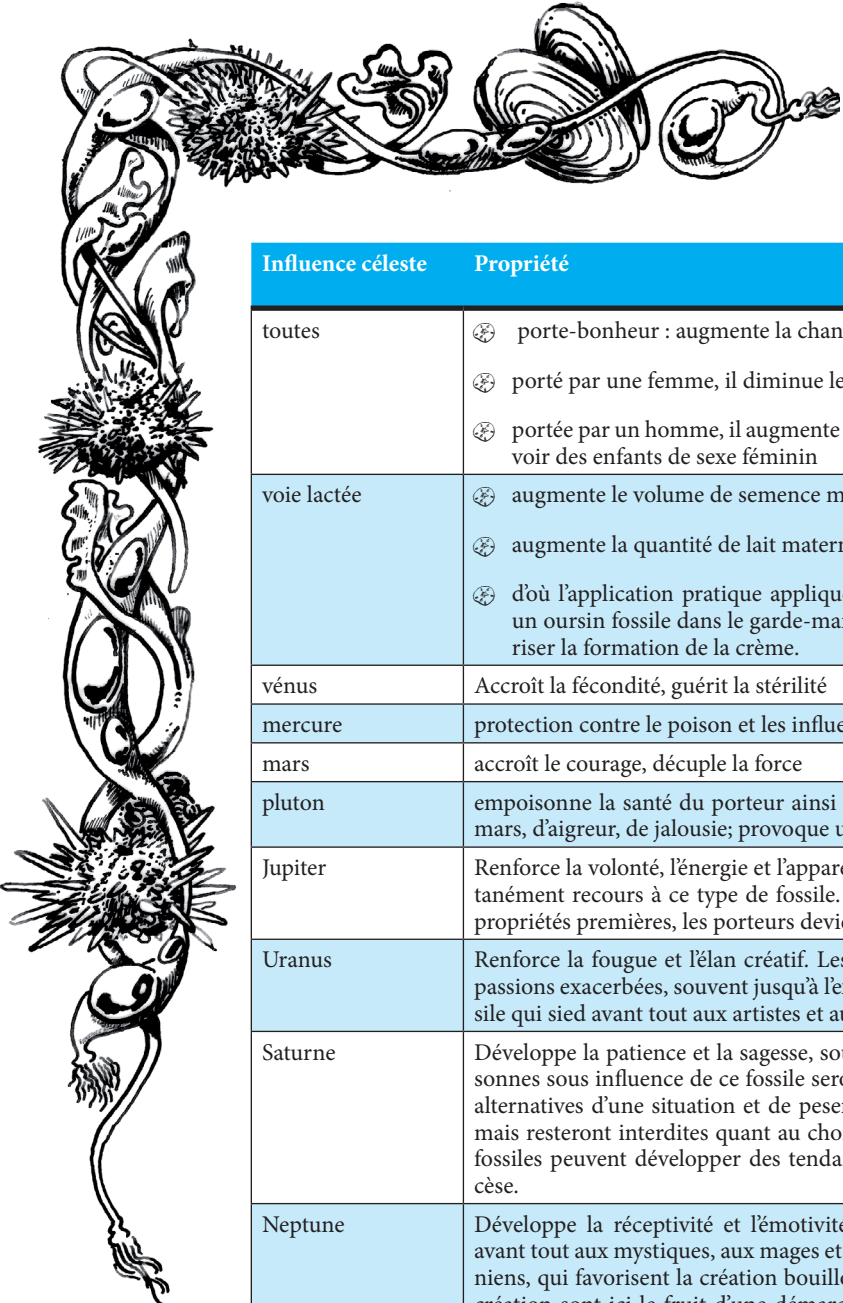
Les propriétés des oursins fossiles

Les oursins fossiles ont de tout temps intéressé l'homme, en témoignent de nombreux résultats de fouilles archéologiques. Sur les fossiles les mieux conservés on peut distinguer très visiblement les dépôts des épines qui forment des décors naturels ; le premier usage par l'homme de ces pierres fut donc décoratif, surtout pour les fossiles d'« oursins réguliers » (circulaires à symétrie pentaradiée). Les « oursins irréguliers » (ovoïdes ou cordiformes

à symétrie bilatérale) furent, si l'on en croit les archéologues, plutôt employées dans des rites funéraires, entourant le corps du défunt.

L'origine céleste de l'oursin apporte à sa forme fossile de nombreuses propriétés, variant selon les espèces d'échine dont ils sont issus autant que selon les régions célestes qu'elles ont traversées. Ces propriétés fabuleuses ont très rapidement été remarquées et exploitées par le commun de l'espèce humaine, qui exploita ces fossiles pour de nombreux usages, sans toujours avoir compris que





Influence céleste	Propriété	Proportion parmi les oursins
toutes	<ul style="list-style-type: none"> ☉ porte-bonheur : augmente la chance du porteur ☉ porté par une femme, il diminue les douleurs des règles ☉ portée par un homme, il augmente considérablement les chances de concevoir des enfants de sexe féminin 	-
voie lactée	<ul style="list-style-type: none"> ☉ augmente le volume de semence masculine ; ☉ augmente la quantité de lait maternel ; ☉ d'où l'application pratique appliquée dans certaines campagnes de placer un oursin fossile dans le garde-manger pour conserver le lait frais et favoriser la formation de la crème. 	30%
vénus	Accroît la fécondité, guérit la stérilité	5%
mercure	protection contre le poison et les influences néfastes	5%
mars	accroît le courage, décuple la force	5%
pluton	empoisonne la santé du porteur ainsi que son mental, générateur de cauchemars, d'aigreur, de jalousie; provoque un affaiblissement général du corps.	1%
Jupiter	Renforce la volonté, l'énergie et l'apparence. Les meneurs d'hommes ont spontanément recours à ce type de fossile. Effets secondaires : En accord avec les propriétés premières, les porteurs deviennent souvent colérique et bornés.	5%
Uranus	Renforce la fougue et l'élan créatif. Les personnes sous influence voient leurs passions exacerbées, souvent jusqu'à l'excès parfois jusqu'à la folie. C'est un fossile qui sied avant tout aux artistes et aux savants.	5%
Saturne	Développe la patience et la sagesse, souvent au détriment de l'action. Les personnes sous influence de ce fossile seront plus à même de percevoir toutes les alternatives d'une situation et de peser toutes les conséquences d'une action, mais resteront interdites quant au choix. Les personnes sous influence de ces fossiles peuvent développer des tendances à l'apathie, à la somnolence, à l'ascèse.	5%
Neptune	Développe la réceptivité et l'émotivité. Les fossiles neptuniens conviennent avant tout aux mystiques, aux mages et aux artistes. À l'inverse des fossiles uraniens, qui favorisent la création bouillonnante et impétueuse, l'inspiration et la création sont ici le fruit d'une démarche calme et vaporeuse. Les sujets sous influence peuvent développer des syndromes neurasthénique, voire suicidaire, et sont facilement sujet à la dépendance aux drogues plus ou moins douce.	5%

chaque oursin fossile ne dispose pas de l'ensemble des propriétés. De fait, seules certaines personnes parmi les plus sensibles (sorcière, mage, chaman) ou averties (alchimiste, astrologues) peuvent déterminer de quelles propriétés un oursin fossile particulier dispose.

Le tableau ci-dessus, non exhaustif, donne quelques exemples d'attributs du fossile selon son origine céleste, libre à vous d'y ajouter d'autres propriétés, d'y inclure l'influence des constellations, voire à croiser constellations et planètes (soyons fou). D'autre part, il est aussi possible de différencier les propriétés selon la variété des oursins. En ce qui concerne leur utilisation, ces fossiles pourront être considérés à l'envie comme simples objets de superstition à intégrer dans un scénario, ou comme de réels objets magiques ou de pouvoir, ce qui devrait avantageusement remplacer ou compléter les sempiternelles amulettes.

La famille Jouvenel des Ursins

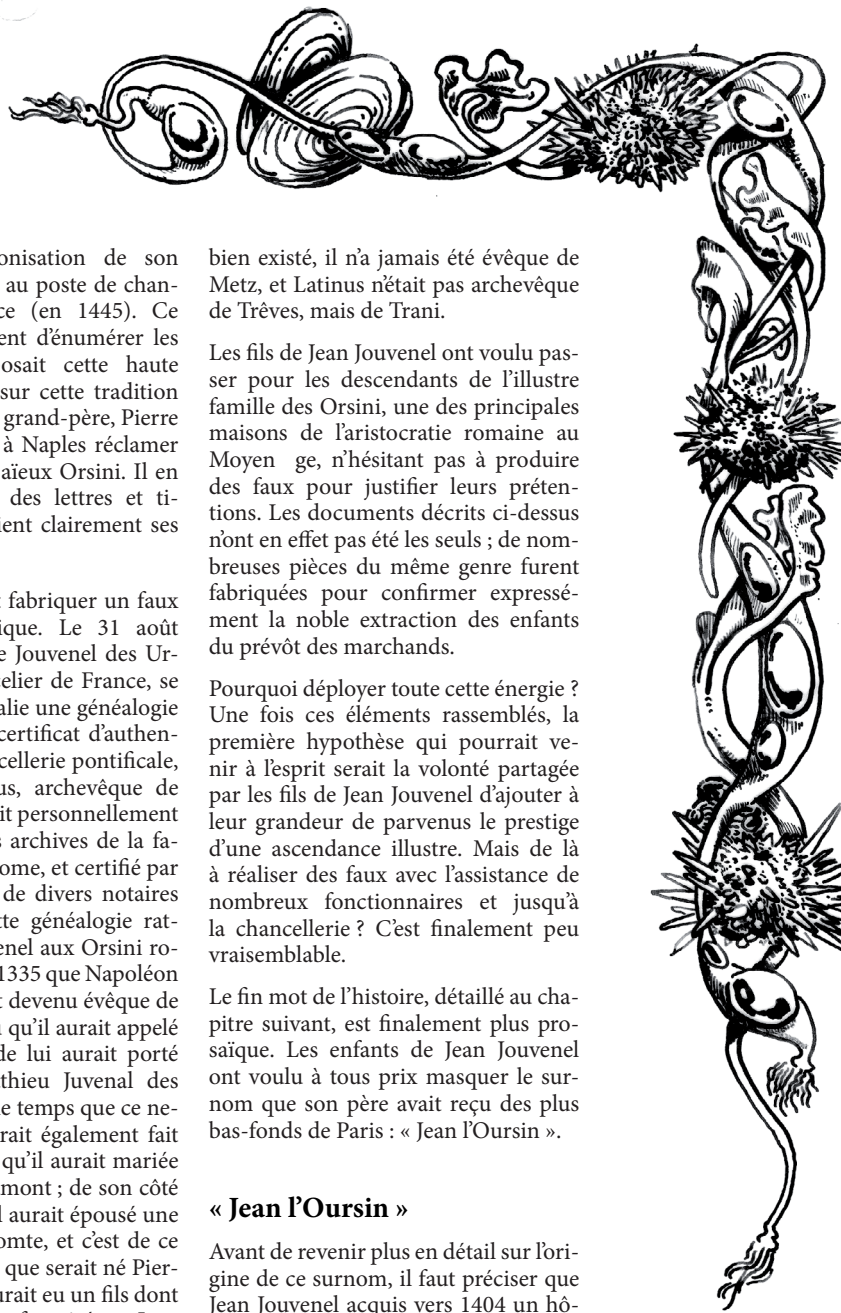
La famille Jouvenel des Ursins est originaire de Troyes. Si loin que l'on puisse remonter, on ne rencontre à son berceau que de modestes bourgeois champenois, vivant avec profit d'un commerce de draperie. En 1360 vivait à Troyes Pierre Jouvenel, marchand drapier, dont l'existence nous est peu connue, et qui n'a joué aucun rôle digne d'être remarqué. Pierre eut un fils prénommé Jean ; et c'est avec lui que l'histoire illustre de la famille commence.

Jean Jouvenel, après de brillantes études à Orléans, vint habiter Paris où il ne tarda pas à se faire connaître et à occuper les charges les plus importantes. Il fut successivement prévôt des marchands de la ville de Paris de 1389 à 1400, avocat du roi au Parlement de 1400 à 1413, chancelier du duc de

Guyenne en 1413, président du Parlement de Toulouse, puis premier président au Parlement de Poitiers. Il mourut dans cette dernière ville en 1431.

De son mariage avec Michelle de Vitry naquirent seize enfants dont seuls onze survécurent. Certains devinrent célèbres par les hautes fonctions dont ils furent investis ou par leurs actions d'éclat :

- ☉ l'aîné, Jean (1388-1473), qui portait le même prénom que son père, étudia le droit civil et canonique, et fit une brillante carrière dans les ordres et dans la diplomatie. D'avocat-général au Parlement il devint évêque de Beauvais, évêque-duc de Laon puis archevêque-duc de Reims, c'est l'auteur d'une célèbre Histoire de Charles VI et préside le procès en réhabilitation de Jeanne d'Arc.



- ⊗ Louis, chambellan du roi et bailli de Troyes, se fit remarquer par sa bravoure dans la guerre contre les Anglais.
- ⊗ Guillaume (1400-1472), fut baron, conseiller au parlement de Poitiers, bailli de Sens, puis chancelier de France, c'est-à-dire responsable de la production des chartes.
- ⊗ Michel Jouvenel (1408-1471), seigneur, puis bailli de Troyes.
- ⊗ Jacques (1410-1457), avocat au parlement de Paris, président de la chambre des comptes, précéda son frère sur le siège archiépiscopal de Reims où il ne resta que deux ans, puis devint ambassadeur.

Voilà les deux générations qui ont attiré l'attention de l'histoire. À la troisième génération, il ne restait plus que deux descendants mâles portant le nom de Jouvenel des Ursins, à la quatrième plus qu'un seul. De fait, la famille a subsisté obscurément, au moins relativement, jusque vers le milieu du XVII^e siècle, où la branche des descendants mâles s'est éteinte tout à fait.

Jouvenel ou des Ursins ?

On pourra noter qu'à l'origine, le nom de la famille était simplement « Jouvenel ». C'est entre le 14 juillet 1437 et le 1^{er} avril 1438 que fût adjoint la particule « des Ursins ». Quels sont les faits qui ont déterminé cette modification, et d'où vient ce nom de « des Ursins » qui paraît au premier abord inexplicable, dans la mesure où parmi toutes les terres que possédait Jean Jouvenel, aucune ne portait un nom qui ressemblait à celui-ci.

L'affaire paraîtrait somme toute anodine n'étaient les mesures prises par les fils du prévôt des marchands pour camoufler cette origine.

Tout d'abord, ils eurent soin eux-mêmes de donner une explication fantaisiste :

- ⊗ Jean (2) Jouvenel, dans son histoire du dernier roi, prétend par exemple que leur famille descendrait d'une illustre famille italienne originaire de Naples et de Rome, les Orsini. Un certain Napoléon des Ursins, évêque de Metz, aurait fait venir en France un de ses neveux appartenant à la famille Orsini, qui serait l'ancêtre de la famille des Jouvenel des Ursins.
- ⊗ Le même Jean (2) Jouvenel, archevêque de Reims, composa le

discours d'intronisation de son frère Guillaume au poste de chancelier de France (en 1445). Ce texte, non content d'énumérer les devoirs qu'imposait cette haute charge, revient sur cette tradition et affirme que le grand-père, Pierre des Ursins, alla à Naples réclamer les biens de ses aïeux Orsini. Il en aurait rapporté des lettres et titres qui prouvaient clairement ses droits.

- ⊗ Puis ils se firent fabriquer un faux arbre généalogique. Le 31 août 1445, Guillaume Jouvenel des Ursins alors chancelier de France, se fait envoyer d'Italie une généalogie complète, avec certificat d'authenticité de la chancellerie pontificale, signé de Latinus, archevêque de Trèves qui l'aurait personnellement recopié dans les archives de la famille Orsini à Rome, et certifié par une ribambelle de divers notaires et témoins. Cette généalogie rattache Jean Jouvenel aux Orsini romains : C'est en 1335 que Napoléon des Ursins serait devenu évêque de Metz et le neveu qu'il aurait appelé d'Italie auprès de lui aurait porté le nom de Mathieu Juvenal des Ursins. En même temps que ce neveu, l'évêque aurait également fait venir une nièce qu'il aurait mariée au comte de Blamont ; de son côté Mathieu Juvénal aurait épousé une parente de ce comte, et c'est de ce dernier mariage que serait né Pierre Juvénal qui aurait eu un fils dont le nom se serait francisé en Jean Jouvenel des Ursins. Le document en question ajoute même que Jean Jouvenel, après avoir longtemps guerroyé en Palestine, serait mort glorieusement dans une croisade en Égypte.

- ⊗ Enfin le livret de famille de Jean Juvenal a été recopié dans le courant du XV^e siècle en ayant soin de changer partout le nom Jouvenel en Jouvenel des Ursins.

Évidemment, il est inutile d'insister sur les erreurs et invraisemblances de cette histoire romanesque. Même si Napoléon des Ursins a

bien existé, il n'a jamais été évêque de Metz, et Latinus n'était pas archevêque de Trèves, mais de Trani.

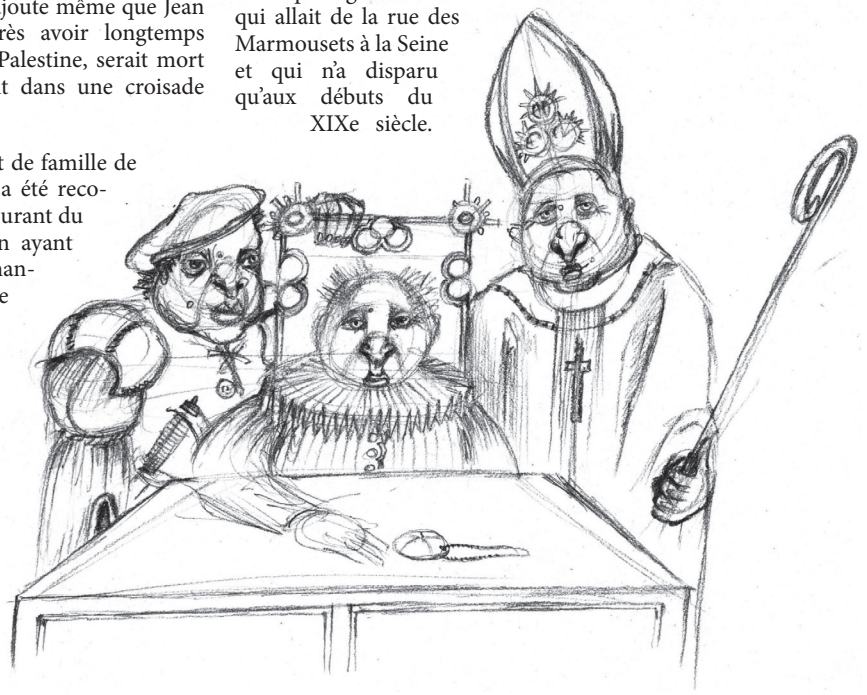
Les fils de Jean Jouvenel ont voulu passer pour les descendants de l'illustre famille des Orsini, une des principales maisons de l'aristocratie romaine au Moyen âge, n'hésitant pas à produire des faux pour justifier leurs prétentions. Les documents décrits ci-dessus n'ont en effet pas été les seuls ; de nombreuses pièces du même genre furent fabriquées pour confirmer expressément la noble extraction des enfants du prévôt des marchands.

Pourquoi déployer toute cette énergie ? Une fois ces éléments rassemblés, la première hypothèse qui pourrait venir à l'esprit serait la volonté partagée par les fils de Jean Jouvenel d'ajouter à leur grandeur de parvenus le prestige d'une ascendance illustre. Mais de là à réaliser des faux avec l'assistance de nombreux fonctionnaires et jusqu'à la chancellerie ? C'est finalement peu vraisemblable.

Le fin mot de l'histoire, détaillé au chapitre suivant, est finalement plus prosaïque. Les enfants de Jean Jouvenel ont voulu à tous prix masquer le surnom que son père avait reçu des plus bas-fonds de Paris : « Jean l'Oursin ».

« Jean l'Oursin »

Avant de revenir plus en détail sur l'origine de ce surnom, il faut préciser que Jean Jouvenel acquis vers 1404 un hôtel à Paris, rue de Glatigny, étroit passage de la Cité qui allait de la rue des Marmousets à la Seine et qui n'a disparu qu'aux débuts du XIX^e siècle.



Dès le début du XVIe cette maison est tombée en ruine, et une fois démolie, une rue fut percée au milieu de l'ancien hôtel portant le nom de rue du Milieudes-Ursins. Cette rue a été pendant tout le Moyen ge une des rues les plus mal famées de Paris, plus précisément c'était une des trois plus célèbres voies pour sa fréquentation de prostituées.

Les plus mauvaises langues prétendaient que si la postérité avait gardé trace de la carrière exemplaire de Jean Jouvenel, ce dernier n'en savait pas moins cultiver sa face sombre et qu'il appréciait particulièrement la proximité des filles de joie dont il était d'ailleurs un des principaux souteneurs. En fait, il semblerait même que c'est le commerce des prostituées et l'organisation de fêtes spéciales dans son hôtel qui lui permirent de se constituer un important carnet d'adresse.

Son surnom lui a été attribué par la pègre eu égard à une marque de reconnaissance très particulière qu'il avait imposée à ses affidés : tous portaient en collier un oursin fossilisé, percé d'un trou. La famille Jouvenel possède en effet une connaissance des propriétés des oursins fossiles, transmises et gardée secrète de génération en génération (je renvoie le lecteur aux sections sur les oursins fossiles).

À la mort de Jean Jouvenel, c'est Guillaume Jouvenel des Ursins qui reprit la gestion « familiale » fort lucrative du bordel parisien et son frère Michel, bailli de Troye, qui se chargea de fournir à la famille étendue les oursins fossilisés extraits d'une carrière de Champagne. Grâce aux différentes propriétés, ils pouvaient tout à la fois protéger, récompenser, voire punir les membres de leur clan, simplement en leur confiant l'oursin fossile ad hoc.

Or si la famille Jouvenel croyait tout savoir sur les oursins, dans les faits, certaines subtilités leurs restaient voilées. En particulier, les effets sur la descendance leurs étaient inconnus, et, ne se séparant que rarement de leurs fossiles, mêmes lors des rapports sexuels ils favorisèrent une descendance féminine. Heureusement pour Jean, sa femme était volage et et mit ainsi au monde de nombreux garçons, dont bien peu étaient légitimes. Cette défaillance de connaissance eût finalement raison de la branche masculine de la famille en quelques générations à peine.

Comment intégrer la famille Jouvenel des Ursins dans une partie

Adaptations historiques

Il ne m'apparaît pas insurmontable d'adapter les éléments historiques dans un univers médiéval (ou renaissance) proche de l'Europe historique comme Warhammer, Te Deum pour un massacre, Trois Mousquetaires, Les Mousquetaires de l'ombre, Légende des 7 mers et même Légendes de la table ronde ou sans lien (ADD, ...).

Pour les jeux historiques, n'hésitez pas à adapter les plages chronologiques pour rester relativement proche de la période dans laquelle évoluent vos personnages. Pour les jeux dans des univers fantastiques, il faut aussi adapter les charges ecclésiastiques qui doivent pouvoir facilement s'interchanger avec des postes honorifiques de la plupart des autres clergés.

Personnages secondaires

Cette famille de parvenus a ceci de particulier qu'une même fratrie se retrouve simultanément à plusieurs postes de pouvoir (archevêque, chancelier, bailli). Ainsi, les membres de cette famille peuvent apparaître en toile de fond dans plusieurs épisodes d'une campagne par exemple. Ils sont d'autre part suffisamment puissants pour être les commanditaires d'une mission pour les personnages, puis par exemple si ça se passe bien, les recommander à leurs parents pour une autre mission. Enfin, cette famille peut être purement et simplement au centre de l'histoire.

Inspirations de scénarios

☉ Une femme est retrouvée morte, le visage crispé par la terreur, un oursin fossilisé dans la main. C'était une prostituée de luxe du clan des oursins. Elle a trahi le clan en transmettant des informations au prévôt du Châtelet, responsable de la sécurité de la ville, mais cela s'est su. Un nouvel oursin lui a été remis, et ce cadre funeste, porté quotidiennement, entraîna sa mort en un mois à peine. En enquêtant sur son sujet, les PJs dérangeront dans un premier temps le clan des oursins, mais la maladie soudaine atteignant le PJ qui porte l'oursin va obliger à chercher un soigneur réputé qui alertera le clan. Un devin découvrira l'origine champenoise de l'oursin et les PJs pourront découvrir la carrière de fossiles, et remonter jusqu'à la famille Jouvenel... qui n'aura

d'autre choix que de les tuer, ou de les employer...

☉ Intrigues de cour : un tel succès attise les soupçons, et les PJs sont engagés pour trouver de quoi ternir l'image des frères. Par exemple en découvrant que les actes généalogiques récupérés à Rome sont des faux. Rien qui puisse plaire aux Jouvenel des Ursins dans tous les cas...

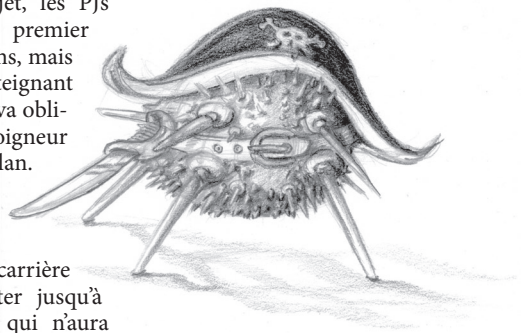
Bibliographie

Batiffol Louis. *Le nom de la famille Jouvenel des Ursins. Dans la série « Bibliothèque de l'école des chartes », tome 50 de 1889, p. 537-558.*

Je me suis très largement inspiré (jusqu'à copier certains passages) de cette étude savante pour produire cette aide de jeu. Cet article est disponible sur le site internet Persée.

Demnard François, Neraudeau Didier. *L'utilisation des oursins fossiles de la Préhistoire à l'époque gallo-romaine. Dans Bulletin de la Société préhistorique française. 2001, tome 98, N. 4. Octobre-décembre 2001. p. 693-715. Cet article est disponible sur le site internet Persée*

Gomez de Soto José. *Les oursins fossiles utilisés par les hommes dans le Centre-Ouest de la France. Du mythe archéologique à la réalité. Dans Bulletin de la Société préhistorique française. 2002, tome 99, N. 2. Avril-juin 2002. p. 386-390. Cet article conteste la datation des fossiles d'oursins percés retrouvés en France, disponible sur le site internet Persée.*





Bréviaire abrégé d'ursinologie onirique à l'usage du voyageur avisé (par Paipain le concis)

Une aide de jeu inestimable et indispensable pour Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz et Mario Heimburger, illustrations de Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery et Fred Plewniak

A mon ami, à mon mentor, à celui qui m'a tout appris en matière de jeu de rôle, Pascal Rivière (Benjamin Schwarz)

Savant isolé du milieu du second âge, individu à la fois discret et méticuleux, Paipain Frangerêche (plus connu sous le surnom de Paipain «le concis») aurait pu sans nul doute passer en marge de l'histoire s'il n'avait légué à la postérité un manuscrit imposant, le bien connu «bréviaire abrégé d'ursinologie onirique à l'usage du voyageur avisé». L'ouvrage synthétise soixante années de recherches en matière d'ursinologie et se présente commodément sous la forme d'une liste assez exhaustive d'articles décrivant les variétés d'oursins étudiées par l'auteur. Dans une seconde partie, l'auteur étend le contenu de ses recherches à des informations connexes telles que des recettes d'alchimie ou des références bibliographiques.

Tout d'abord peu couru et donc copié à faible tirage et à compte d'auteur, l'ouvrage a manqué plusieurs fois de disparaître au cours de diverses catastrophes naturelles. A l'orée du troisième âge, avec l'engouement suscité pour le voyage, le document a trouvé un nouveau public en la personne des voyageurs avides de connaissances pratiques. Quelques modifications d'ordre essentiellement cosmétiques ont été apportées par l'académie de Ventose, mais l'esprit du texte est resté sensiblement inchangé. De nos jours on peut assez facilement trouver à se procurer le document sous la forme d'un «livret

de voyage» : dense mais de taille réduite. On trouvera essentiellement deux versions concurrentes, l'une imprimée sur papyrus et l'autre, plus chère mais plus résistance, imprimée sur vélin.

Oursin déchireur

Echinoidea Laceratus

Certains promeneurs néophytes sur les plages enchanteresses des mers chau-

des sont parfois étonnés d'une variété d'oursins qui ne semble ni se cacher, ni faire preuve de défenses particulières. Ces oursins aux teintes bleutées sont simplement visibles à travers l'eau transparente et se nourrissent de petits insectes qui ont le malheur de profiter des eaux chaudes.

Mais en y regardant de plus près, la couleur bleutée est provoquée par de petits éclairs qui passent d'une épine à l'autre et qui seuls permettent de reconnaître l'oursin déchireur et de s'en



tenir éloigné. Cet animal issu du rêve a en effet développé une technique de défense très efficace : provoquer des déchirures en cas d'agression ! En pratique, si quelqu'un cherche à s'en saisir, l'oursin se défend la plupart du temps de manière très tranchée. Le gardien jettera en secret un D8 pour déterminer le type de déchirure provoqué :

D8	Type de déchirure
1-4	Déchirure d'arrivée
5-6	Déchirure de départ
7	Deuxième jet : sur un 7, vers les limbes, sinon, blu-rêve
8	Pas de défense

En cas de déchirure d'arrivée, l'oursin se débrouille instinctivement pour faire arriver sur la plage une créature hostile au choix du meneur («mais ? Que fait ce tigre dans l'eau ?») qui devrait suffire à éloigner et occuper l'attaquant.

La déchirure de départ envoie bien sûr l'attaquant ailleurs, en général dans le même rêve mais plus loin (l'oursin provoque alors un recourbement du rêve) mais aussi parfois très loin.

Sur un double 7, le hasard fait bien mal les choses : l'oursin envoie directement le malotru vers les limbes où il pourra méditer éternellement sur sa gourmandise d'oursins.

Sur un 7 suivi de n'importe quel autre résultat, l'assaillant est envoyé dans

un blu-rêve qui peut être très inconfortable, partant de l'eau pour arriver ailleurs... Un blu-rêve qui peut donc être partiellement inondé et risque donc d'être éprouvant psychologiquement, sans parler des bluettes qui profiteront de n'importe quelle panique.

Enfin, le chanceux qui obtient un 8 peut se saisir de l'oursin et penser qu'il est normal. En réalité, on considère que l'oursin s'est déjà protégé dans la journée et n'a pas encore pu recharger son pouvoir. En effet, l'oursin déchireur ne peut se protéger qu'une seule fois par jour.

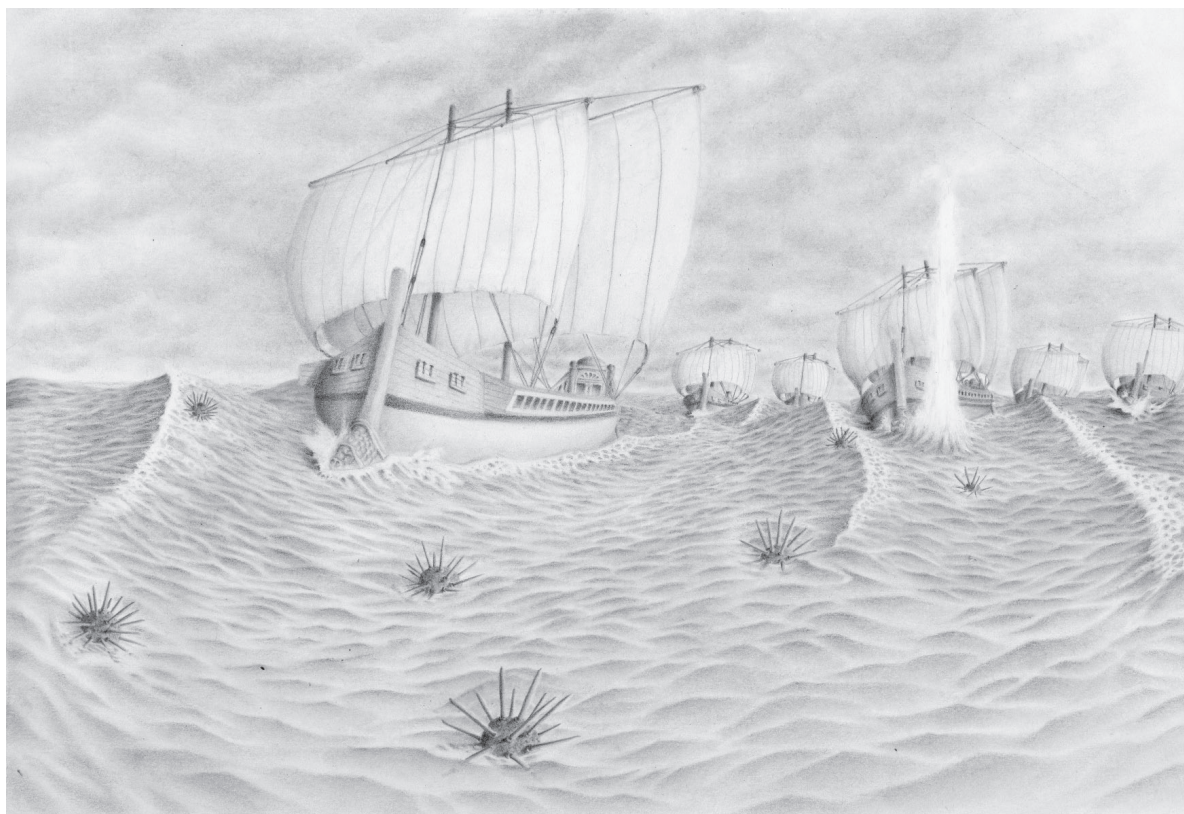
Il y a cependant un intérêt certain à capturer un oursin déchireur : dans ses entrailles sont fréquemment gravés de nombreux signes draconiques qui intéressent forcément beaucoup les hauts-révants. Ils sont donc nombreux à demander à des voyageurs innocents d'aller en capturer avant de passer derrière eux pour cueillir l'oursin désormais sans défense... En général, les nigauds survivants développent une certaine animosité pour leurs employeurs qui sont donc obligés de changer souvent d'endroit et peuvent difficilement exploiter un banc d'oursins sur la durée...

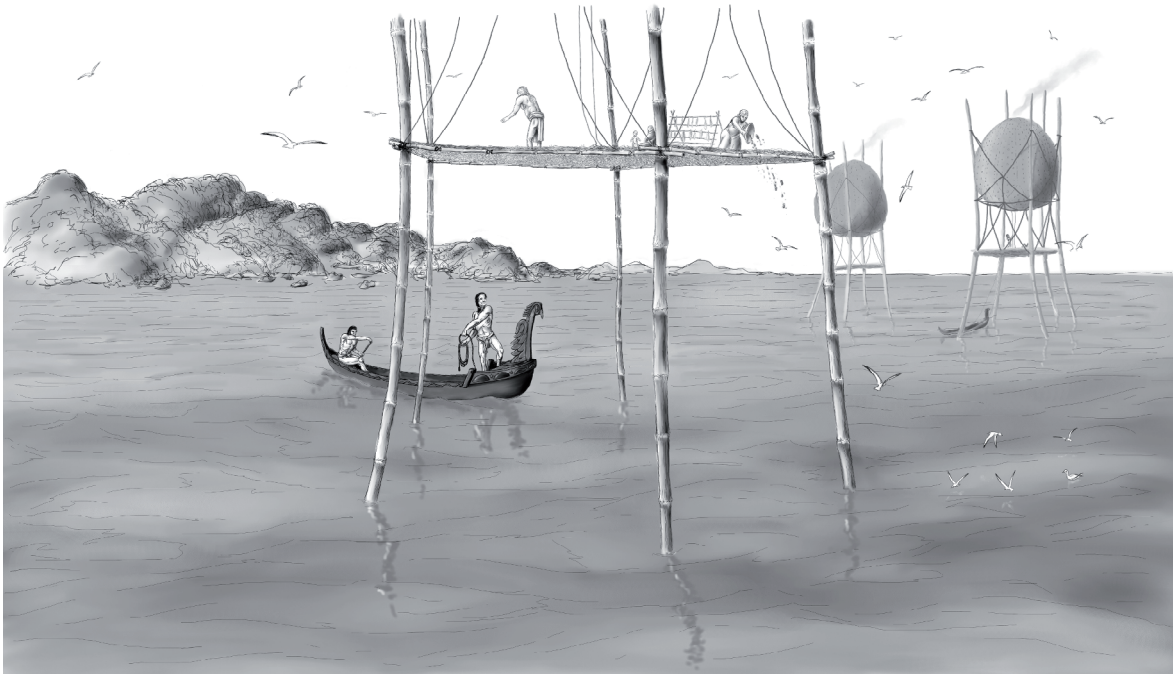
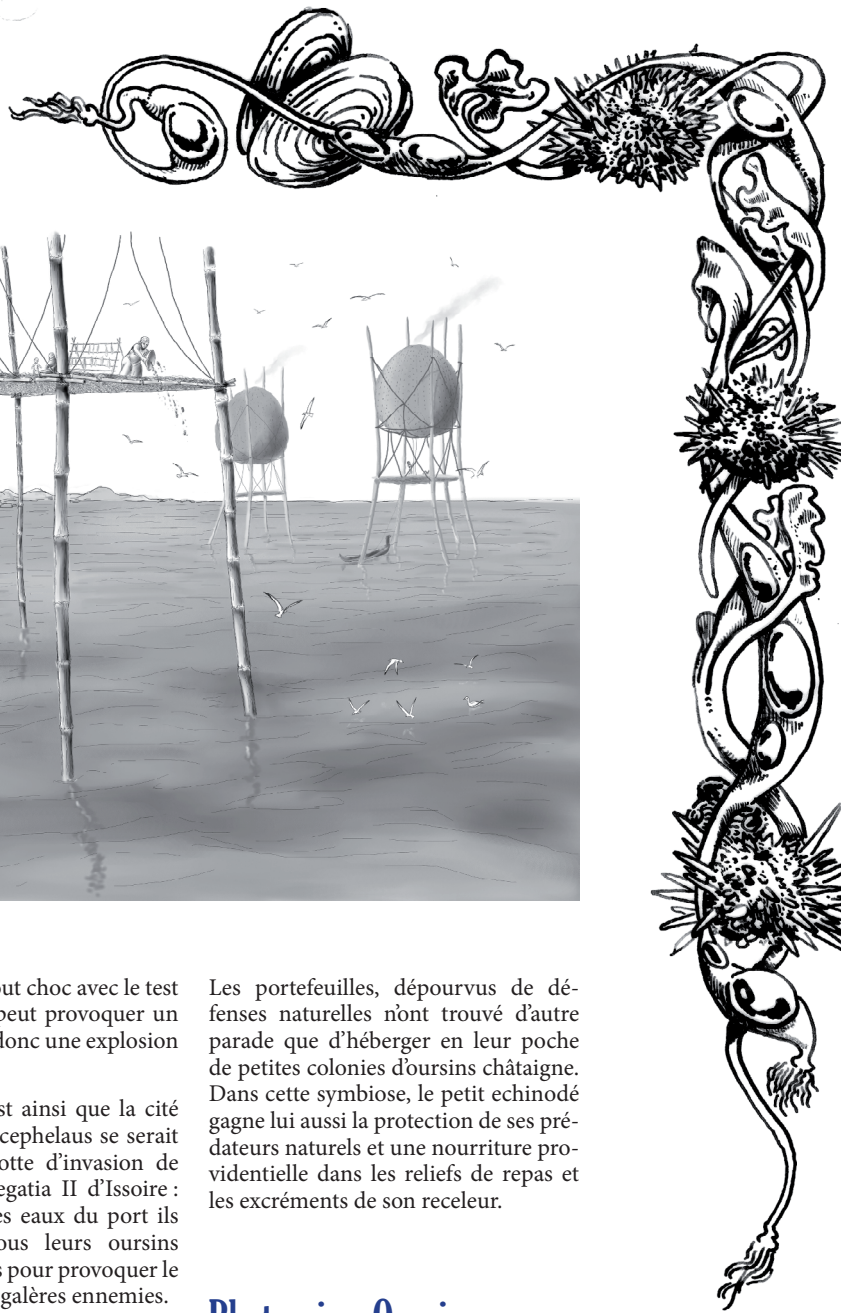
Oursin géant

Echinoidea Gigantis

Cette famille peu commune d'oursins comprend une dizaine de sous-espèces, différenciées essentiellement par leur taille, leur cycle de croissance, et parfois aussi par leur couleur. Le plus connu de tous est évidemment le grand oursin géant (*Echinoidea Gigantis Gigantis*). Il peut vivre une centaine d'années et atteindre la taille respectable d'une grande chaumière, un voyageur de passage dans les récifs d'Overyrt aurait même observé un test d'une cinquantaine de mètres de pourtours. Mais la taille généralement admise pour ladite variété tourne plus modestement autour des cinq mètres de diamètre pour des individus d'une à quelques dizaines d'années. Les autres variétés de cette famille ont des tailles légèrement inférieures et un cycle de vie bien moindre, d'une vingtaine d'années en moyenne.

Petite exception, et probablement erreur de classement, l'*Echinoidea Gigantis Nanis* pourrait vivre un millier d'années et n'atteindrait sa taille gigantesque qu'après quelques siècles de sédimentation lente. Ce qui rend d'ailleurs son squelette particulièrement résistant et lourd. Les oursins géants abondent dans les herbiers pléthoriques des hauts fonds d'Overyrt, mais des apparitions ponctuelles ont





été reportées dans d'autres endroits, probablement dues à une dissémination par déchirure. En raison de leur grande taille ils ne peuvent prospérer que dans des herbiers conséquents, par petits groupes d'individus de toute taille et à bonne distance les uns des autres.

Leur test est généralement utilisé par les peuplades locales dans la confection des maisons, des ustensiles de cuisine et parfois même des embarcations. Les piques trouvent une application évidente comme harpon ou comme lance. Les plus prisées sont celles de l'Echinoidea Gigantis Lanceola, plus fragiles mais particulièrement longues, ainsi que celles de l'Echinoidea Gigantis Eboris qui, chantournées et denses ont toutes les caractéristiques de l'ivoire. Ces dernières sont d'ailleurs utilisées pour la confection d'objets d'art ou se retrouvent vendues dans des pays lointains sous l'appellation mensongère de « corne de licorne ».

Une dernière spécificité des Echinoidea Gigantis réside dans leur mode de digestion qui, une fois détraqué, s'avère particulièrement dangereux. La fermentation des plantes ingérées génère des gaz qui, s'ils ne sont pas expulsés, mettent le test sous haute pression. Ainsi, lorsqu'ils meurent, les oursins géants commencent par remonter à la surface sous l'effet des gaz, puis finissent invariablement par exploser lorsque la pression interne devient trop forte. Il est à noter que lorsqu'ils sont déjà en surface, les cadavres sous pression des oursins sont des bombes réagissant au

moindre contact : tout choc avec le test ou avec une épine peut provoquer un point de rupture et donc une explosion immédiate.

On prétend que c'est ainsi que la cité insulaire de Menelacephalous se serait débarrassé de la flotte d'invasion de l'empereur Périsegregatia II d'Issoire : en empoisonnant les eaux du port ils auraient sacrifié tous leurs oursins géants de leurs récifs pour provoquer le naufrage rapide des galères ennemies.

Châtaigne d'eau, Oursin du portefeuille

Echinoidea Protector

Dans les beautés azurées de la mer d'Aldalphant vit un poisson oblong et mordoré qui n'aime rien de mieux que les objets colorés et brillants. Ce en quoi il ressemble en tout point à une pie. Les autochtones l'ont appelé poisson portefeuille en raison de sa poche ventrale et du véritable foutoir qu'il y recèle. Mais le portefeuille n'est pas le seul habitant de ces eaux à avoir une attirance pour le clinquant. Le « poule-avarice », une sorte de céphalopode pourvu d'un œil immense lui couvrant la plupart du crâne, le poisson pie et les petits portefeuilles sont tous attirés par le contenu surprise de la poche des plus gros portefeuilles. Et encore, sans parler des pillards humains, les plus dangereux de tous.

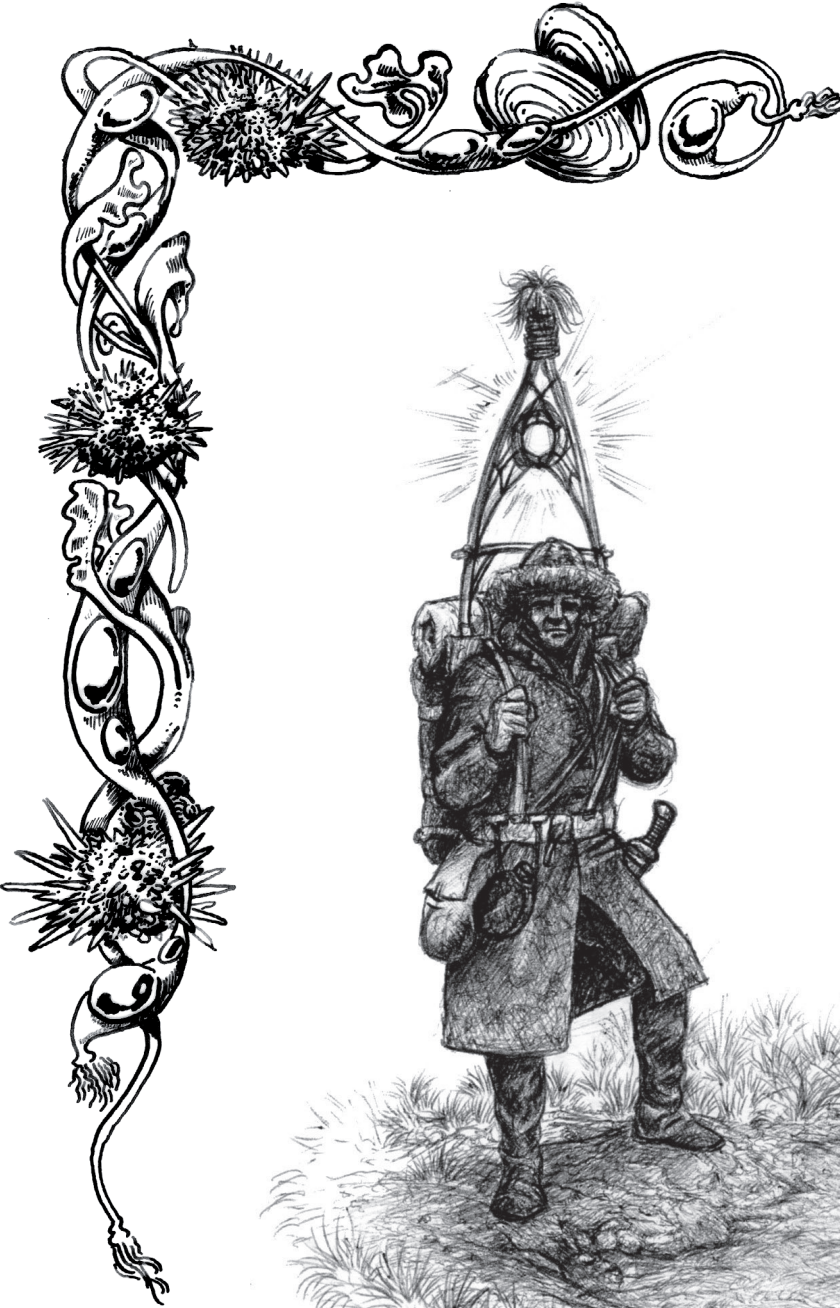
Les portefeuilles, dépourvus de défenses naturelles n'ont trouvé d'autre parade que d'héberger en leur poche de petites colonies d'oursins châtaigne. Dans cette symbiose, le petit échinodé gagne lui aussi la protection de ses prédateurs naturels et une nourriture providentielle dans les reliefs de repas et les excréments de son receleur.

Photorsin - Oursin lampion – Naufrageur

Echinoidea Photophoris

Variété plutôt rare que l'on ne trouve en abondance que dans les récifs de la lagune de Surano, le photorsin a la particularité d'attirer à lui le plancton dont il se nourrit en émettant une lumière diffuse. Cette luminosité est produite par le test de l'animal, évidemment exclusivement la nuit, ce qui occasionne des spectacles féériques et pour le moins surprenants pour le marin qui n'y serait pas préparé. Faut-il voir dans ce paisible échinodé l'origine des légendes concernant l'improbable cité sous-marine d'Ascytaipeurdeuwsoulow ?

De nombreuses variétés de Photorsin ont été dénombrées, essentiellement en se basant sur leur forme et la couleur de leurs luminescences. En raison justement de cette propriété commune, aucune de ces variétés n'est comestible. On vend par contre leur test séché ainsi que leur appareil digestif filtré pour la préparation de mixtures alchimiques



ayant trait à la production de lumière. Dans les villages insulaires de Surano, on a trouvé une utilité plus prosaïque à cet animal : l'éclairage individuel et municipal. Les oursins sont pêchés et maintenus dans des aquariums, puis leur temps fait, ils sont rejetés à la mer et remplacés par des spécimens plus frais. Naturellement, plus l'aquarium est grand, plus l'oursin peut y passer de temps et plus on peut entasser d'individus. D'autre part, la nature même du cristal ou du verre ont des propriétés qui améliorent l'éclairage, et comme on dit là-bas, « La richesse des gens se voit dans leur aquarium ». De fait, les villes côtières rivalisent toutes en beauté nocturne par ce chatolement ouaté, diffusé par des aquariums municipaux.

Cette utilisation naturelle a entraîné dans son sillage l'essor de l'industrie du verre. Initialement formés pour la ma-

nufacture des aquariums seuls, les maîtres verriers ont depuis bien longtemps parfait leur art pour la confection de toute sorte d'objets fins. Rares sont les érudits qui connaissent les origines de cette industrie d'art, mais les maîtres verriers eux-mêmes se souviennent et continuent d'honorer le principal artisan de leur réussite, en témoigne l'emblème de leur confrérie, à l'effigie d'un oursin.

Dans un soucis d'exhaustivité, il nous faut malheureusement aussi mentionner une certaine variété dangereuse, probablement une déviance thanataire : l'Echinoidea Photophoris Gyroscopica, plus connu sous le nom d'oursin naufrageur. Charognard des fonds marins, le naufrageur a coutume d'agré-menter ses repas en provoquant le naufrage de navires sur des récifs proches de lui. Cette variété amphibie a la

faculté impressionnante de ressentir la présence d'un navire, sortant simultanément de l'eau, plusieurs individus décalent leur cycle de luminescence pour lui donner plus d'intensité et le faire ressembler aux chatolement d'une ville côtière, induisant les marins en erreur. On a reporté des cas de « domestication » de cette variété par des naufrageurs humains, mais ces rumeurs n'ont jamais été avérées.

Oursin caramel

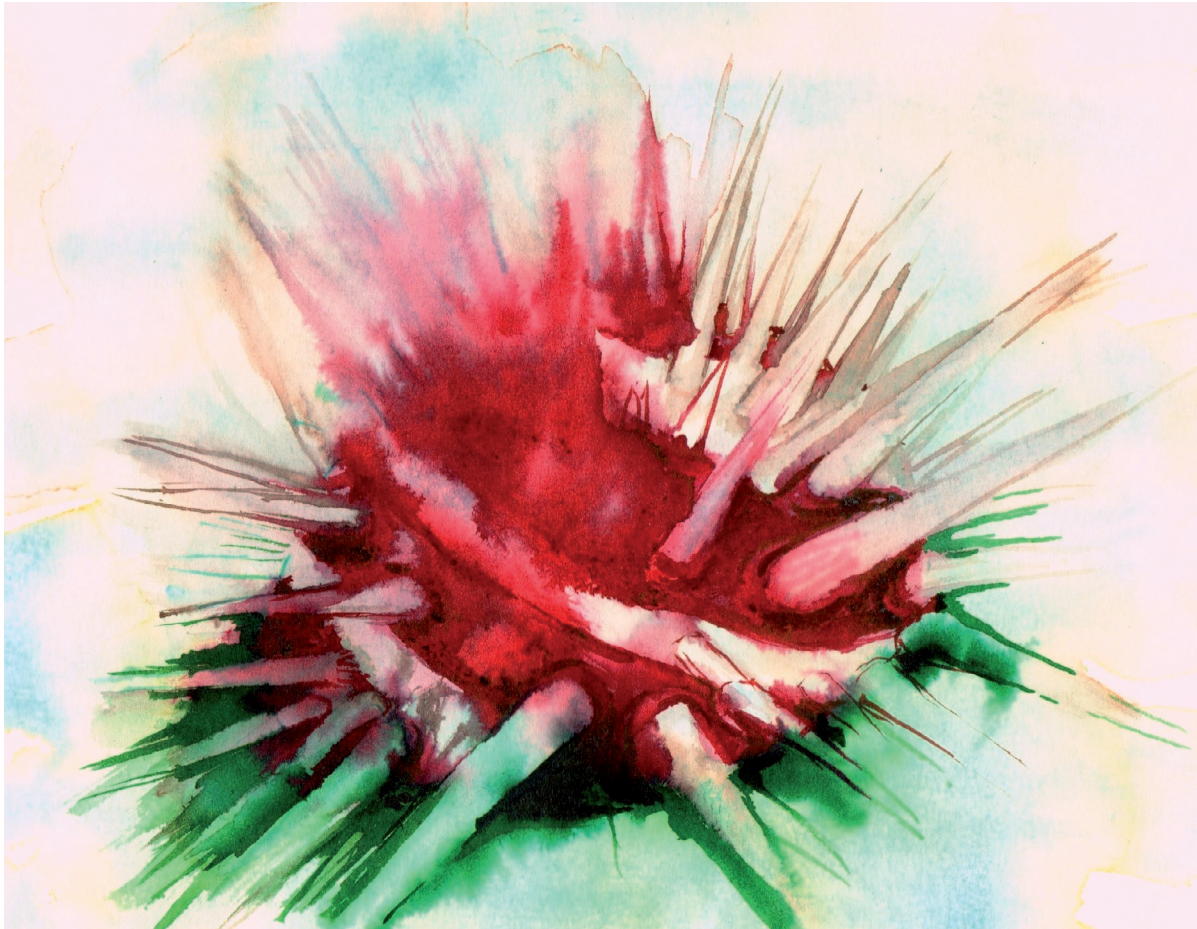
Echinoidea Sacharidae

L'oursin caramel est l'un des rares échinodés à pouvoir être commercialisé en dehors de sa zone de pêche. En fait, il est même beaucoup plus apprécié partout ailleurs dans le rêve plutôt que là où il prolifère. Si les citoyens de Blanc-Mengeay le trouvent fadasse, les gourmets de toutes les confessions vous confirmeront que son goût est unique. Généralement séché (le terme « confit » conviendrait certainement mieux) au soleil pour le transport, il entre dans la composition de certaines pièces de pâtisserie. On le déguste aussi comme friandise entre les repas, ou parfois, comme le suggère Palpicus le Grandgoûtu dans son « Traité de la langue et des épines », en entrée pour « souvrir l'appétit par une habile sudation linguale et un éveil certain du palais ».

Le processus de dessiccation et la forte teneur en sucres rendent la texture du met ferme et concentrent une multitude d'arômes en une harmonie complexe où l'iode le dispute aux notes caramélisées. Un délice de gourmet malheureusement pas à la portée de toutes les bourses, ne serait-ce qu'en raison de la rareté. L'oursin caramel ne se trouve en effet qu'en certains récifs de la mer Sacharine. Pas étonnant au demeurant que les autochtones ne lui trouvent pas grand goût lorsqu'on sait que cette mer et tout ce qui s'y trouve contiennent une forte teneur en sucres.

De nombreuses tentatives à base d'oursins de toute sorte, de miel, de pollen et d'autres denrées ont été conduites pour recréer cet équilibre délicat. Sans succès, et il faudra certainement clore le chapitre sur la constatation résignée du grand Palpicus dans la préface à son ouvrage : « la nature est toujours meilleure cuisinière. »

Il est peu probable que le lecteur ait jamais l'occasion de voir l'oursin caramel dans son milieu naturel, aussi dressons



en un portrait rapide. Une forme sphérique épatée à la base, conventionnelle donc, la taille et la couleur varient en fonction de l'espèce. Les épines et le test sont plus cassants qu'à l'ordinaire, en raison de leur forte teneur en sucre. Elles ne sont cependant pas consommables en raison des autres éléments qui les composent. Les épines sont vecteur de maladies infectieuses telles que la caraméline (qui empêche une cicatrisation parfaite de s'opérer et peut dégénérer en gangrène-caramelle) ou plus rarement mais plus létale le *Streptococcus Sacharinaea* aussi connu sous le nom de « carie sanguine », une infection généralisée sans remède connu à ce jour.

La variété la plus commune est *Echinoidea Sacharidae Mentha Mentha*, dont le goût chlorofilien, la transparence, la couleur d'un vert cristallin et mêmes certains parfums ne sont pas sans rappeler la menthe. Une autre variété très prisée est l'*Echinoidea Sacharidae candida spiralis* (ou oursin candice), une variété entièrement blanche simplement marquée d'une spirale rouge débutant sur le haut de son test et continuant en spirale sur tout le pourtour. Est-ce son défaut de camouflage qui explique sa rareté ? Son métabolisme en tout cas est un chef d'oeuvre d'alchimie permet-

tant la synthèse des sucres les plus purs et des arômes les plus fins. Evoquons enfin l'oursin sucréfondant (*Echinoidea Sacharidae candida suctiaris*), dont le test débarrassé de ses piquants et ramolli quelques instants au bain-marie devient fondant à la succion. Empalé sur une pique, c'est une friandise appréciée des enfants.

Oursin Glabre

Echinoidea Imberbus

Il existe, quelque part, au plus profond des mers, là où jamais un rayon de soleil ne vient éclairer l'eau sombre comme la nuit, une variété d'oursins - à moins que ce ne soit une malformation d'une variété existante - qui ne possède aucun piquant. A cette profondeur, l'oursin ne craint aucun prédateur, et se contente de rouler, sur le sol, au gré des courants.

Ah quel malheur qu'on ne puisse contempler l'espèce, car on verrait une boule faite d'une substance délicate et chatoyante, qui ferait se pavaner de plaisir même le plus austère des monarques. Hélas, l'air et la lumière produisent un effet terrible sur cette créature

improbable : elle se dissout immédiatement, perd de sa consistance et devient une flaque d'eau légèrement huileuse.

Le souverain Imbus IV en a hélas fait les frais, souhaitant ardemment contempler la créature offerte dans un coffret scellé par le ménestrel et grand voyageur Renard-du-Levant. Que ne fut-il dépité de constater la présence de cette huile au fond du coffret... Renard l'avait pourtant averti que c'était un cadeau de roi, mais un cadeau qu'on ne devait pas bafouer.

Heureusement, Renard-du-Levant connaissait un moyen d'attraper un oursin glabre et proposa à sa majesté de compenser la destruction de son précédent cadeau contre une forte somme d'argent - car la méthode comportait des frais. Trop heureux de céder le quart environ de sa fortune en échange d'un cadeau aussi prodigieux, Imbus IV montre désormais à qui le souhaite ce petit coffret scellé qui contient la plus incroyable des créatures... Et est prêt à offrir un quart supplémentaire de sa fortune à qui pourrait l'aider à contempler la beauté de l'oursin glabre sans le détruire - et à couper la tête de celui qui par une tentative non maîtrisée détruirait le si rare animal !



Oursin soyeux - Cactus des mers

Echinoidea Arianae

L'oursin soyeux est une variété peu commune des mers chaudes. Pourvu d'un squelette et de piques particulièrement résistants, il protège une masse musculeuse lisse et ferme, au toucher comparable à de la soie. L'animal peut atteindre la taille d'un bon melon, et ses propriétés ne perdent rien avec l'âge. Les habitants des esquifs de Meliflaumne ont développé des techniques permettant de traiter cette masse fragile pour en obtenir le précieux fil de soale et le tissu du même nom. Outre leur toucher incomparable, bon nombre de ces étoffes sont aussi réputées pour leur solidité. Cela ne va cependant pas sans un prix exorbitant, il va sans dire, car outre la quantité monumentale d'oursins qu'il faut récolter (une petite vingtaine pour une écharpe de taille moyenne), le traitement est long et implique quelques étapes alchimiques,

de faible difficulté heureusement, mais onéreuse tout de même. On prétend que le dernier dirigeant de ces îles, le pacha Ebdel Belik de Meliflaumne avait fait équiper de soale son navire principal. Coussins, haubans, cordages et voiles, tout à bord était constitué du précieux matériau. Légende ou vérité, tout ce que l'on tient pour fait certain c'est que l'homme et son navire ont disparu en mer.

Mais s'ils sont assez peu sensibles aux charmes des étoffes, les rudes marins des mers chaudes voient dans cet oursin un remède précieux à leur solitude aqueuse, pour peu que l'on prenne soin de leur retirer les dents et les épines, bien entendu.

Oursin menteur

Mendax Echinoideiforma

Le biologiste qui a donné son nom à cette créature a-t-il agi ainsi par humour ou par stupidité ? Toujours est-il que l'oursin menteur n'est justement pas un oursin, mais un monstre marin redouté par les pêcheurs.

Aussi épais qu'une raie, cette créature plate de deux ou trois mètres de diamètre est munie de nombreux appendices (entre 5 et 15, suivant l'âge, semble-t-il) qui se terminent tous invariablement par une protubérance en forme d'oursins. Quand l'animal est en chasse, il repère un banc d'oursins sur un terrain sablonneux et les dérange quelque peu pour s'enfouir, par vibrations successives, jusqu'à se dissimuler parfaitement. Il ne lui reste plus qu'à attendre, parfois plusieurs jours, qu'une proie se présente.

Dès que quelque chose tente de se saisir d'un faux oursin, le piège se referme : l'oursin menteur se replie et englobe alors totalement sa proie et bande ses muscles puissants jusqu'à absorber ou emprisonner définitivement la victime prise au piège (animal ou humain) pour ensuite tranquillement la dévorer.

Gare également à ceux qui pêchent au filet en raclant les sols : l'oursin menteur laisse volontiers ses appendices se prendre dans les filets puis utilise

son corps puissant pour s'accrocher à un quelconque rocher. Le filet est alors souvent arraché ou - pire - le bateau peut chavirer. Il n'y a alors d'autre solution que de partir au plus vite ou affronter ce monstre marin dont les appendices cinglent l'eau et écorchent tout à l'aide des faux oursins solides qui les terminent.

Vrai oursin menteur

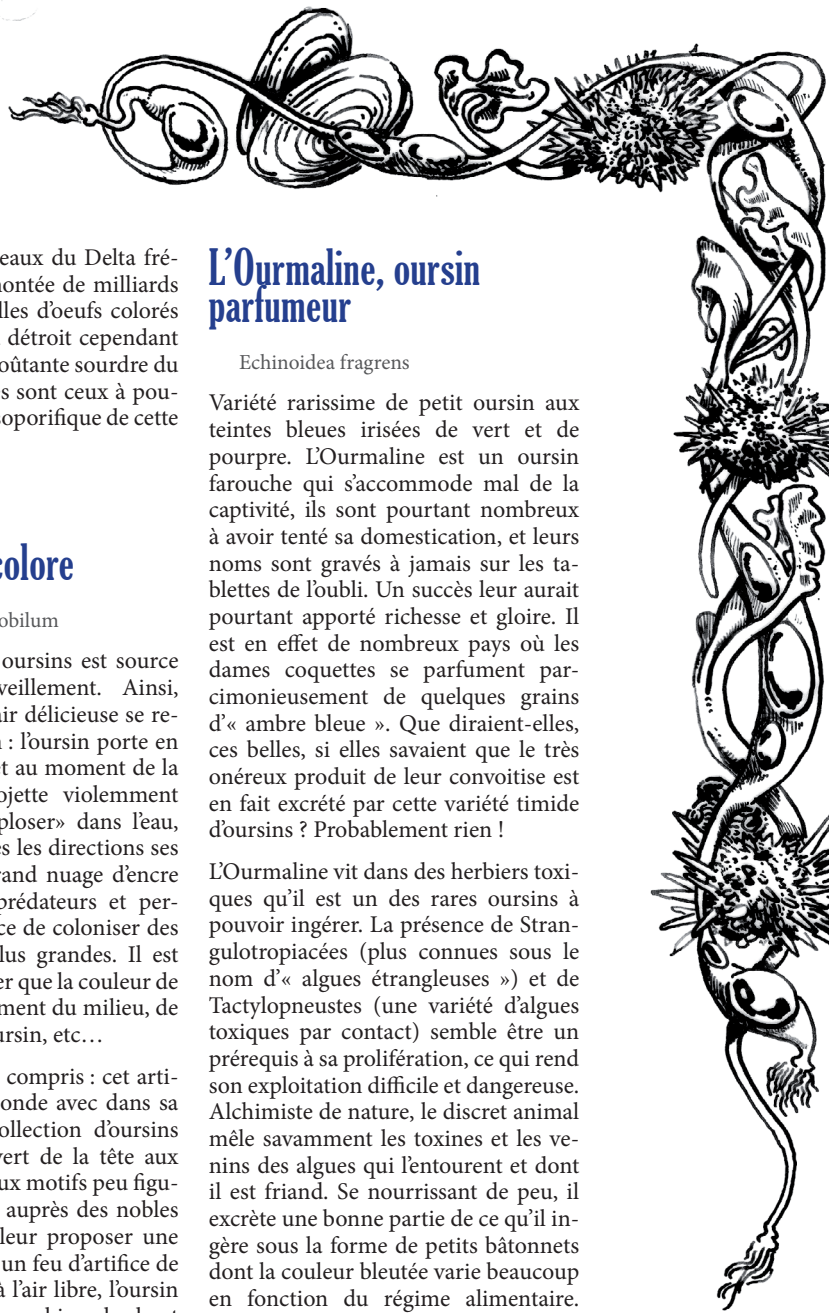
Mendax Echinoidea Veritatis

Question de survie, les plongeurs chevronnés ont depuis longtemps appris à se méfier des pièges tendus par l'oursin menteur (mendax Echinoideiforma). En effet, bien qu'ils s'échinent à modifier la répartition de leurs excroissances échinodermes, les oursins menteurs semblent incapables de sortir de quelques schémas d'imitation de la répartition des agglomérats d'oursins. Avec un peu d'entraînement, il devient possible de repérer ces schémas et de déjouer le piège, mais il faut beaucoup plus d'expérience pour dévoiler le subterfuge des vrais oursins menteurs. C'est ainsi que les plongeurs ont nommé ces quelques variétés d'oursins qui ont adopté une stratégie de défense commune et peu coûteuse : en se répartissant suivant les schémas caractéristiques de l'oursin menteur, ils sèment le doute dans l'esprit des prédateurs qui préfèrent généralement les laisser tranquilles.

Oursin chanteur - Sirène des mers - Sirène épineuse

Acapella Echinoidea

Les oursins du détroit de fangelune sont réputés pour la délicatesse et les nombreuses variations de leur goût. Fangelune est sans conteste un des plus énormes deltas que le rêve puisse compter. A des lieues en aval des continents de Terano, Balmiféria et O, il constitue le déversoir de pas moins de quatre fleuves gigantesques. A l'inverse des autres deltas, celui-ci ne désemplit jamais, présentant invariablement le même aspect : une multitude d'îlots marécageux à perte de vue. Seule la couleur de l'eau et sa nature varie au fil de saisons improbables, charriant alternativement le limon d'une terre puis d'une autre cependant que les continents se relaient dans leur moussons respectives.



Les autochtones ont d'ailleurs coutume de différencier les étapes de l'année en se basant sur le goût et la couleur de l'eau. Naturellement, de nombreuses espèces se sont adaptées à ces variations importantes. D'autres par contre, ne fréquentent le delta qu'au cours des saisons qui leurs conviennent le mieux.

Concernant les oursins de fangelune, on les trouve répartis sporadiquement sur une fine bande de récifs tout du long de l'embouchure du delta, là où l'eau douce rejoint l'eau salée. En fonction du lieu et de la saison leur goût varie dans des tessitures incroyables. Les habitants du détroit sont friands de cet animal qu'ils préparent de diverses manières. Outre la consommation directe, ils préparent leurs fonds de saucés à partir de la laitance de l'animal, et le font sécher pour s'en servir d'épice. Chaque année, quatre grands marchés aux oursins sont organisés et il n'est pas une tribu qui n'y soit représentée pour y troquer variétés spécifiques de tout le détroit. Certains, particulièrement convoités, sont régulièrement à l'origine de drames au cours des marchés, lorsqu'ils ne sont pas le point de discorde et de guerres incessantes entre tribus.

Pour finir, parlons de la grande spécificité de l'oursin de Fangelune, celle qui a assuré sa légende bien au-delà du delta et des quatre continents qui l'arrosent : l'oursin de Fangelune est un oursin chanteur. Deux grands zoologues se sont penchés sur le sujet et ont tous deux conclu à une évolution d'une fonction naturelle, la filtration des éléments minéraux trop abondants dans ces eaux limoneuses, selon la thèse d'Alcibiade de Monotrème; ou l'expulsion du corail (les oeufs de l'oursin) pour la théorie de son concurrent et néanmoins beau frère Anthus d'Esospionrie. Mais les habitants du détroit sont peut être plus proches de la réalité lorsque dans leurs croyances ils prétendent que le chant des oursins leur sert à communiquer avec les dragons. Il est vrai que ce chant à toutes les caractéristiques d'une berceuse, et si elle est entonnée par toute une colonie il devient impossible de résister à son effet soporifique. Gare aux pêcheurs imprudents !

D'ailleurs, deux fois l'an à l'occasion des grandes pontes, de grandes festivités sont organisées où une partie de la population profite du spectacle cependant que l'autre partie se colmate les oreilles à la cire pour être en mesure de s'occuper des heureux fêtards. Lorsque tous les oursins du détroit expulsent simultanément leur corail

et leur laitance, les eaux du Delta frémissent sous la remontée de milliards de bulles, des kyrielles d'oeufs colorés irisent la surface du détroit cependant qu'une mélodie envoûtante sourdre du fond de l'onde. Rares sont ceux à pouvoir résister à l'effet soporifique de cette berceuse divine.

Oursin Scissiclore

Echinoidea Colomobilum

La vie sexuelle des oursins est source d'un grand émerveillement. Ainsi, cette espèce à la chair délicieuse se reproduit par division : l'oursin porte en lui ses successeurs et au moment de la «naissance», se projette violemment en l'air avant «d'exploser» dans l'eau, projetant dans toutes les directions ses rejets dans un grand nuage d'encre pour tromper les prédateurs et permettre ainsi à l'espèce de coloniser des surfaces toujours plus grandes. Il est étonnant de constater que la couleur de l'encre dépend fortement du milieu, de l'alimentation de l'oursin, etc...

Le Tatoueur l'a bien compris : cet artificier parcourt le monde avec dans sa besace une belle collection d'oursins scissiclore. Recouvert de la tête aux pieds de tatouages aux motifs peu figuratifs, il se présente auprès des nobles et des riches pour leur proposer une expérience unique : un feu d'artifice de couleurs ! En effet, à l'air libre, l'oursin accoucheur saute encore bien plus haut que dans l'eau et ses explosions sont magnifiques. Le Tatoueur recueille toujours une majorité des rejets pour préparer son urside d'artifice suivant, et a depuis longtemps acquis une compétence incroyable dans l'art de nourrir ses «petits» afin de tirer deux la teinte adéquate. Le Tatoueur se fait toujours payer par avance : en effet, il omet généralement de dire que l'encre de l'oursin scissiclore est indélébile, et les dégâts provoqués par ses spectacles sont largement à la hauteur de l'émerveillement produit.

J'ai déjà dit que cet oursin était délicieux à manger. Mais il est également impossible de cacher qu'on en a mangé : les dents n'en sortent jamais complètement blanches, et suivant la manière de préparer l'oursin, elles peuvent même être teintées à vie...

L'Ourmaline, oursin parfumeur

Echinoidea fragrens

Variété rarissime de petit oursin aux teintes bleues irisées de vert et de pourpre. L'Ourmaline est un oursin farouche qui s'accommode mal de la captivité, ils sont pourtant nombreux à avoir tenté sa domestication, et leurs noms sont gravés à jamais sur les tablettes de l'oubli. Un succès leur aurait pourtant apporté richesse et gloire. Il est en effet de nombreux pays où les dames coquettes se parfument parcimonieusement de quelques grains d'« ambre bleue ». Que diraient-elles, ces belles, si elles savaient que le très onéreux produit de leur convoitise est en fait excrété par cette variété timide d'oursins ? Probablement rien !

L'Ourmaline vit dans des herbiers toxiques qu'il est un des rares oursins à pouvoir ingérer. La présence de Strangulotropiacées (plus connues sous le nom d'« algues étrangleuses ») et de Tactylopeustes (une variété d'algues toxiques par contact) semble être un prérequis à sa prolifération, ce qui rend son exploitation difficile et dangereuse. Alchimiste de nature, le discret animal mêle savamment les toxines et les venins des algues qui l'entourent et dont il est friand. Se nourrissant de peu, il excrète une bonne partie de ce qu'il ingère sous la forme de petits bâtonnets dont la couleur bleutée varie beaucoup en fonction du régime alimentaire. C'est d'ailleurs sur la base de cette couleur que lesdits bâtonnets seront monnayés. Les outremer, les plus répandus, s'échangent à un demi sol le pépin, contre 100 sols pour les indigos, réputés pour leur musc inimitable.

Si certains peintres se sont essayés à utiliser le précieux matériau dans leur composition, c'est indubitablement dans l'art de la parfumerie qu'il a trouvé son plus parfait aboutissement. L'« ambre bleu », comme on l'appelle avec vénération, peut être utilisé brut, mais plus généralement il entre dans la composition de parfums savamment distillés. Outre ses odeurs naturelles et variées, on lui prête la vertu, convenablement préparé, de fixer les odeurs dans le temps. Le célèbre parfumeur Belfifloram de Fragrance aurait d'ailleurs utilisé de l'ambre indigo pour créer son fameux parfum éternel. D'aucuns prétendent que cet exploit n'aurait pas été possible sans utiliser le haut rêve. Et d'autres murmurent que l'ambre lui-même serait de nature draconique. Il s'en trouvera même pour prétendre que par un simple contact de

cette substance l'on devient soi-même haut rêvant. Mais il s'en trouvera toujours pour raconter n'importe quoi... En attendant, il est indubitable que les marchands de la lointaine Fragrance, cité des parfumeurs, seraient ulcérés en apprenant que les plongeurs d'Ourmaline parfument couramment leurs cabanes de torchis en brûlant quelques-uns des bâtons de leur récolte.

L'arbre à oursins

Sylvae Echinoideum

Dangereux piège de la nature, l'arbre à oursins est un arbre carnivore que l'on trouve en général isolé dans les zones de collines, ce qui en soit est déjà un indice de sa véritable nature. Les individus compétents en botanique n'ont en effet pas de mal à savoir que le châtaignier, dont cette arbre copie les atouts, sont rarement des arbres solitaires. Ceux qui ont la malchance de l'ignorer risquent fort, attirés par la récolte délicieuse qu'ils pourraient y faire, de finir leurs jours sous la frondaison de ce dangereux prédateur.

Car ce que l'on prend pour de belles châtaignes presque mûres n'est rien d'autre qu'une entité semi-vivante produite par l'arbre et qui, à la manière d'une tique, se laisse tomber sur tout intrus. A la moindre vibration du sol, un amas de boules piquantes seffondre sur l'imprudent, perce ses vêtements et commence à absorber son sang comme une éponge absorbe l'eau : goulument et jusqu'à saturation. Généralement trop faible pour bouger, la victime reste étendue sous l'arbre jusqu'à mourir, se décomposer et nourrir l'arbre à oursins.

Il est assez difficile de couper un tel arbre, et les villageois des environs préfèrent en général l'entourer de clôtures, d'autant plus que l'arbre essaime peu. On trouve parfois sous son ombre une végétation luxuriante qui cache à peine les trésors engloutis avec les corps des victimes, ce qui attire invariablement des chasseurs de piécettes qui rivalisent d'ingéniosité afin de récupérer et revendre l'équipement des pauvres imprudents. On raconte même que des brigands se sont mis en tête de planter des arbres à oursins à des points de passage stratégiques sur les longues routes commerciales pour minimiser les risques pour leur propre santé.

L'oursin pie, oursin pis, dévoreur

Echinoidens mamal

Variété assez rare et pouvant atteindre la taille d'un petit poney pour les spécimens les plus vieux, soit une centaine d'années. La longévité moyenne se situerait cependant plutôt dans les 20 ans de vie pour une taille équivalente à celle d'un gros chat. Au premier coup d'oeil sa robe pie (taches noires sur fond blanc) le font ressembler à une petite vache, et ce n'est pas la seule caractéristique qu'il partage avec nos paisibles ruminants : l'oursin pie possède en effet un unique pis situé sur l'arrière de son test (sa coque calcaire). L'utilité de cette glande mammaire n'a pas encore été découverte, il a toutefois été observé que les cycles lactifères étaient en relation avec ceux de la lune. On prétend que dans certaines îles lointaines où les algues prolifèrent naturellement (Les noms d'Elmeraldia et de Lactiseptaldys sont souvent évoqués) ces oursins sont élevés pour leur lait consommé directement ou après transformation en fromage. Ce serait d'ailleurs les seules denrées mangeables issues de cet animal car sa chair comme sa laitance, bien que comestibles sont pour le moins amers et coriaces. Contrairement à la plupart des oursins, relativement sédentaires, l'oursin pie est un nomade. Sa grande taille et son broutage incessant viennent en effet rapidement à bout des « prairies marines », d'autant plus qu'ils se déplacent en « troupeau ». Aux abords des archipels de Bactylosophia on peut d'ailleurs observer un véritable cycle de prolifération des algues, lié au déplacement circulaire d'un troupeau d'oursins Pie autour de chacune des îles. Le journal des heures de Paléas atteste de la gloutonnerie de cette variété d'oursins, comme on peut le lire dans cet vieil extrait :

« Au troisième pis de la quatrième dent de lait de la vache dodue.

Attendu que le fléau dévastant nos belles prairies marines menace d'en brouter jusqu'à la dernière feuille, attendu que leurs piquants ont déjà causé force durions dans la chair du bétail, attendu que la carnation des bêtes a déjà du être souillée d'avoine et d'herbe, le haut conseil des fermes a voté à l'unanimité l'état de crise. A compté de cette mamelle, et jusqu'à la suivante, tout homme valide, résidant-fermier ou résident-étranger donnera un pis de son temps par mamelle pour se joindre à l'effort de désoursinification du chenal

de pature comme des rives des tourbières. [...]»

L'oursin migrateur

Echinoidea aeronotica

Lorsque vous pénétrez un village fantôme côtier, méfiez-vous. L'oursin migrateur est peut-être encore dans la place. Ces créatures étranges tirent leurs ressources de toute vie animale croisée sur son chemin. Hélas, l'homme est un animal comme les autres... Vivant à l'origine dans les mers peu profondes, ces oursins déclenchent de manière saisonnières une réaction chimique qui convertit l'eau de mer en oxygène à l'intérieur de leur corps. Il en résulte qu'assez rapidement, l'oursin remonte vers la surface. Le processus de « gonflement » est très rapide et l'animal - qui est d'ordinaire de la taille d'une grosse châtaigne - décuple son diamètre jusqu'à flotter à la surface de la mer. En moins d'une journée, il est trop tard : l'animal devenu très léger est poussé par les vents de saison vers la terre, où il roule vers l'intérieur des terres.

La densité de ses épines l'empêche de s'accrocher trop facilement aux objets inertes, mais dès qu'il rencontre un animal, ses épines s'étendent instinctivement pour se planter dans le corps de la victime. Des anesthésiants se mettent alors à l'oeuvre pour paralyser complètement la proie. A terre, rapidement couverte d'oursins, l'animal se fait alors très lentement dévorer par réduction de la matière et absorption.

En général, l'oursin migrateur reste durant toute une saison sur terre, amassant des calories, jusqu'à ce que le vent tourne. Les plus chanceux sont alors repoussés vers la mer où ils pourront se reproduire, laissant derrière eux des zones désertiques vidées de toute vie animale et quelques oursins malchanceux qui finissent par se dessécher et mourir.

Il n'est pas rare de tomber sur un village dévasté, surtout quand les oursins sont arrivés dans la mer voisine par des courants providentiels. Dans ces villages, les oursins semblent parfois voler dans les rues. Si vous pouvez voir à travers, il ne s'agit que de broussailles enroulées portées par le vent. Mais si elles sont opaques, méfiez-vous ! D'autres oursins ont également été piégés par des vents tournants. Dans de rares cas, des colonies complètes ont été portées par des tornades sur plusieurs lieux.



Certains pêcheurs côtiers ont cependant trouver une autre utilité à ces bêtes : lors de leur gonflement, les piquants ne sont pas encore venimeux. Durant toute une journée, donc, des pêcheurs peuvent se servir des oursins comme des réservoirs d'air pour descendre à des profondeurs normalement inaccessibles et récolter de précieuses perles : celles que ces animaux laissent derrière eux quand ils meurent et se ratatinent, se contractant en une sphère noire, très dure et très légère. Chacune de ces perles peut alimenter un feu durant quatre jours, énergie très recherchée et donc source de grands profits pour les téméraires qui osent se mêler aux oursins migrateurs. Ainsi, Calmar Dubdidey, également appelé « celui qui nage avec les oursins », qui parcourt les mondes à la recherche des « spots » d'oursins avec lesquels il entretient d'étranges rapports de symbiose...

Oursin dessinateur, châtaigne de mer, oursin lancéolé

Bellus Graphis Echinoideam

Cette variété plutôt commune d'oursin est généralement boudée en raison de son peu d'intérêts culinaire et ou utilitaire. Les individus de cette famille présentent un corps sphérique parfait

de la taille d'un gros pois chiche ainsi qu'une trentaine de piquants longs et cassants d'une taille comparable à celle d'un petit styler. On les trouve généralement dans les récifs sablonneux dont ils colonisent les plages à marée basse pour y dessiner une kyrielle d'arabesques complexes. Bon nombre de légendes voient leur origine dans ces traces laissées dans le sable humide. On a par exemple prétendu que ces oursins étaient des sortes de psychopommes et qu'investis par l'âme des morts ils erraient au hasard des plages, traçant frénétiquement les glyphes insaisissables de testaments macabres. D'autres voient dans ces oursins une autre preuve de l'existence de l'antique Ascytaïpeurdewssoulow, les dessins qu'ils tracent dans le sable ne sont en effet pas sans ressembler aux abaques complexes d'une cité merveilleuse...

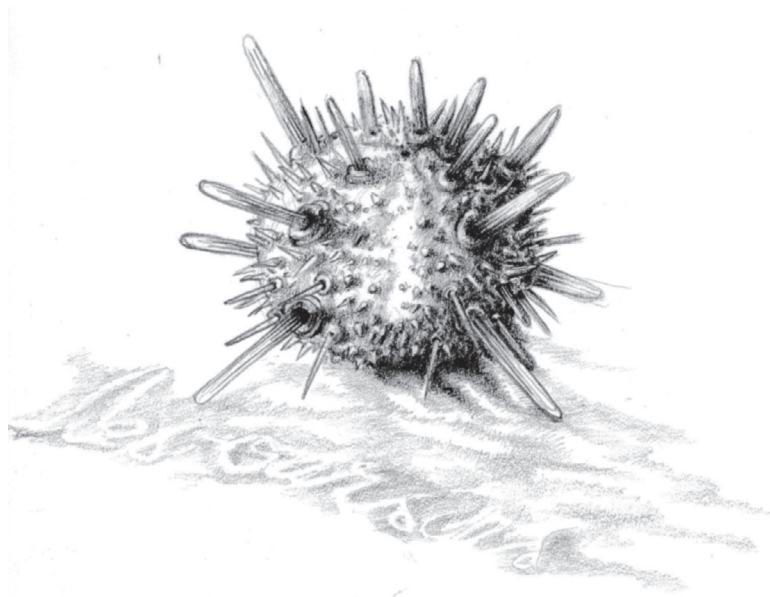
On pourra aussi se souvenir du célèbre « De Echinoidea Mens », ces écrits tant décriés en leur temps, où le haut rêvant océanographe Alscyste de Tarste - plus connu sous le sobriquet irrespectueux d'Alscyste Foloursin - attribuait à cette variété une intelligence supérieure à celle de l'espèce humaine. En témoignent ces quelques extraits choisis :

« [...]a n'en pas douter, leur intelligence bien supérieur à la notre provient justement du fait de leur absence de main. Or je veux arguer que cet outil, si évolué soit il, n'est pas, comme certains de mes confrères l'ont prétendu avec force

renorgements, un signe et critère de supériorité, mais le tombeau de notre entendement. En ceci qu'elle nous enferme dans la gangue du pragmatisme utilitaire, la main nous interdit les hautes sphères intellectuelles accordées à l'oursin dessinateur. Lui, sur la grève, est pur esprit. Ses pensées vagabondent dans des sphères à nous rendues inaccessibles par ces accessoires, qui nous flanquent et nous lient.[..]

[..]et je suis en mesure d'affirmer que dans les abaques merveilleuses qu'ils laissent sur le sable, ils nous livrent les clés d'une science qui fera basculer le monde dans un troisième âge de technologie fleurissante. »

Alscyste était tellement persuadé de sa théorie qu'il était allé jusqu'à se faire couper les membres pour laisser plus de place à son esprit. Sa mort prête encore à interprétation de nos jours : s'étant fait déposer sur la plage pour réfléchir parmi ses frères aux longs piques, on aurait retrouvé son corps sans vie, tous les orifices de son corps farcis d'une quantité déraisonnable d'oursins. La thèse la plus courue privilégie l'assassinat, bien qu'on n'ait jamais trouvé ni le mobile ni l'assassin. Les disciples d'Alscystes, eux, ont préféré dissoudre l'école en parlant à mot couvert d'une conspiration des oursins : l'être humain n'étant pas encore prêt pour accéder à un statut supérieur, ils ont fait taire celui qui était en passe de déchiffrer leur science.



Oursin translucide, oursin chapeau

Echinoidea Translucens

Bien qu'assez rare et non comestible, de tous les échinodés c'est certainement un des plus appréciés. De la taille d'une bonne pastèque, sa coque, bien que transparente est dure comme du verre. Ses organes translucides ont la particularité de synthétiser de l'oxygène, avec lequel il étouffe les poissons qu'il emprisonne et dont il se nourrit. Son rostre, élastique, est orné de cinq dents tranchantes comme des lames de rasoir et dont il se sert pour couronner les grosses proies.

Sa carapace translucide le rend très difficile à discerner dans son habitat naturel, et rend la chasse peu aisée. Malheureusement, l'élevage a tendance à assombrir son test ce qui rend les individus moins attractifs.

L'oursin translucide s'accommode très bien de la captivité et montre même des signes d'affection pour ses « maîtres ». Une fois domestiqué, il rend des services inestimables : Ce qui s'avère un piège redoutable pour les poissons est une véritable bénédiction pour les humains. Une sorte de symbiose permet ainsi aux plongeurs coiffés de leur animal de compagnie, d'atteindre des profondeurs et des temps de plongée interdits généralement aux humains. Malheureusement l'animal reste assez craintif, et un réflexe malheureux les pousse parfois à resserrer leur étreinte sur le cou du plongeur si par malheur ils venaient à être surpris.

Oursin perroquet

Psittacus Echinoidea

L'oursin perroquet tire vraisemblablement son nom de ses nombreuses ressemblances avec l'oiseau du même nom. A bien y réfléchir d'ailleurs il ne serait pas impensable qu'il soit né d'un dragon à l'esprit confus et repris facétieusement par ses comparses endormis mais néanmoins goguenards.

Variété plutôt rare, l'oursin perroquet possède un rostre en deux parties recourbées, en tout point semblable au bec d'un perroquet ; ainsi que des couleurs vives, chatoyantes et festives. En outre il s'orne généralement d'une sorte de plume sur le haut de son test. Sa chair a un goût de poulet prononcé,

mais on ne le consomme généralement pas, dû égard à sa rareté.

Tout comme son homonyme volatile, l'oursin perroquet est expert dans l'apprentissage et la restitution des sons. Dans certains océans il n'est pas rare, bien que toujours surprenant, d'entendre un bruit d'océan déchainé, d'ouragan ou de tempête alors que le mer est d'huile et le vent inexistant. C'est que vous êtes à proximité d'un banc d'oursins perroquets.

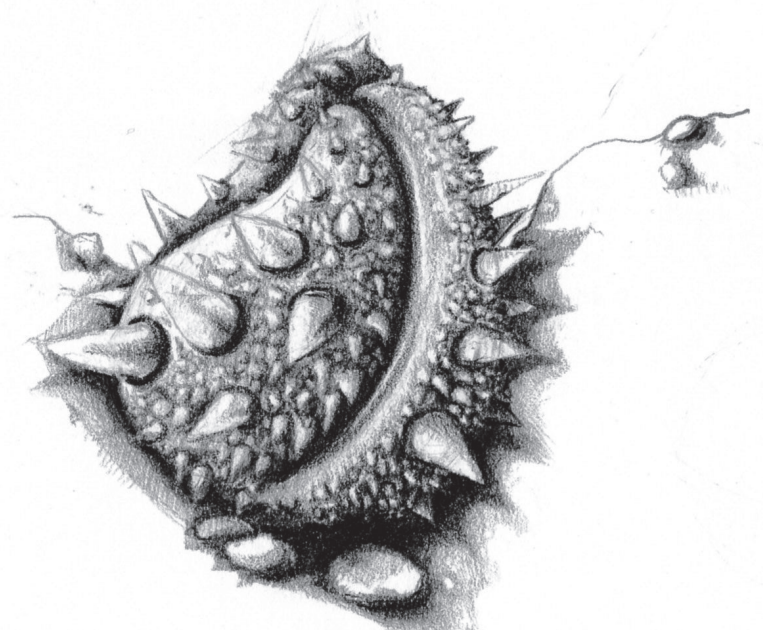
Parfois ce sont des bruits humains qui sont repris, le plus généralement des « au secours, je me noie ! », ou des « les femmes et les enfants d'abord ! ». Mais en bordure de côté cela peut parfois être le bruit d'enfants jouant dans l'eau.

Dans certains villages côtiers, les oursins perroquets sont utilisés par les autochtones pour laisser des messages à leurs voisins. Il faut néanmoins beaucoup de patience et parfois une bonne apnée pour laisser un message intégral et non déformé.

Oursin sapeur, toupie des mers

Echinoidea Gyros Excavator

Variété rarissime et dangereuse d'oursin fouisseur, le sapeur lorsqu'il est en danger entre en rotation sur lui-même et entraîne ses épines dans une rotation inverse, ce qui lui permet de creuser la roche pour s'y enfouir très rapidement. La fréquence de rotation des animaux,





la nature de leurs épines ainsi que leurs formes est particulièrement adaptée au forage de certaines roches. Cependant, si ils ne s'y enfoncent pas avec la même facilité et la même régularité, les sapeurs n'en causent pas moins des dégâts redoutables sur la chair humaine, le bois, et parfois même le métal. On prétend qu'au second âge, les pêcheurs des récifs d'Aldebalion ayant acquis une certaine expertise dans l'utilisation de ces oursins avaient naturellement trouvé en emploi sur les champs de bataille où ils aidaient à saper les murailles des citées. Certains s'étaient aussi spécialisés dans le lancement de ces oursins pour amoindrir les armures et les côtes de mailles des ennemis. De nos jours, heureusement moins belliqueux, il ne reste plus tant d'oursins sapeurs, mais on peut tout de même leur imputer des dommages récents, comme la disparition de la blanche citée d'Ultahaar. Véritable joyau architectural du second âge, elle était bâtie à la cime d'un îlot en pain de sucre aux falaises vertigineuses. Un tremblement de terre la fit chanceler sur ses bases, mais ce qui l'a mit à la mer ce fut la réaction de peur des colonies d'oursins sapeurs au pied de ses falaises.

Oursin cuisinier

Coqum Echinoidea

Cet oursin rarissime des mers chaudes est pourvu d'un goût prononcé pour les mélanges de saveurs. L'intérieur de son test est pourvu d'une myriade de capsides dans lesquelles il conserve des substances qu'il synthétise à partir de ce qu'il ingurgite et qu'il utilise par la suite en guise d'épices. Deux autres chambres, la camera frigam et la camera caloris occupant une bonne par-

tie du squelette lui permette de générer du chaud et du froid pour la confection d'aliments complexes. Cuisine à la vapeur, à l'étouffée au four, au bain marie, l'oursin cuisinier est capable d'une diversité impressionnante.

S'il cuisine pour lui, le coqum est avant tout un être partageur : une fois ses plats terminés il en répand la plus grande partie dans l'eau qui l'entoure, ou les laisse sur place lorsqu'il s'agit de pièces solides. Lorsqu'un oursin cuisinier habite un récif on peut être certain d'y voir arriver rapidement une colonie impressionnante de poissons attirés par le fumet. On comprendra que les pêcheurs apprécient particulièrement cet oursin et ont maintes fois tenté de l'implanter dans d'autres récifs, toujours en vain. La présence d'un seul oursin cuisinier suffit à attirer quelques petits bancs de poissons qui finissent invariablement par se disputer frénétiquement les reliefs du repas. Fort heureusement, les coquins ont l'habitude de se déplacer en banc d'une cinquantaine d'individus et, fait extraordinaire, de cuisiner le même plat au même moment.

S'il produit des mets d'un raffinement extraordinaire, l'oursin cuisinier n'est quant à lui pas comestible, essentiellement en raison des nombreux composants alchimiques qui tapissent ses camera frigam et camera caloris. Ces composants alchimiques sont d'ailleurs fort onéreux et entrent dans la composition de recettes alchimiques communes, si bien que des individus peu scrupuleux n'hésitent pas à pêcher l'oursin et à le sécher pour racler le contenu des deux chambres ainsi que l'intérieur des capsides d'épices. Naturellement, ce genre d'agissement est considéré comme un véritable crime pour tout pêcheur des atolls, et les contrevenants sévèrement punis. Mais la tentation

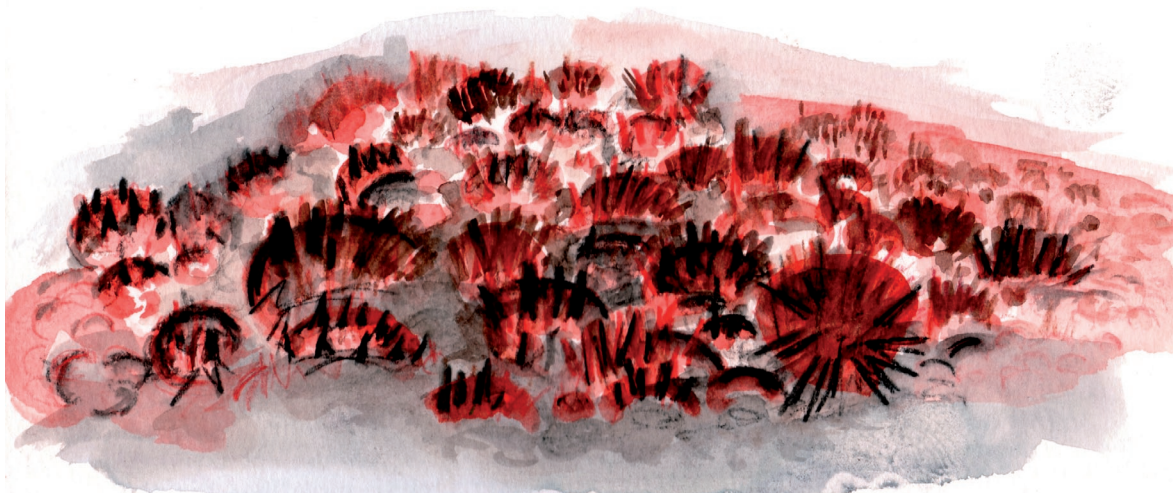
est grande lorsqu'on sait qu'une noix de frigitite ou d'ignantite en poudre se compte en pièces d'or. La valeur marchande des épices concentrées, elles, ne se compte « qu'en » sols, en fonction de leur goût.

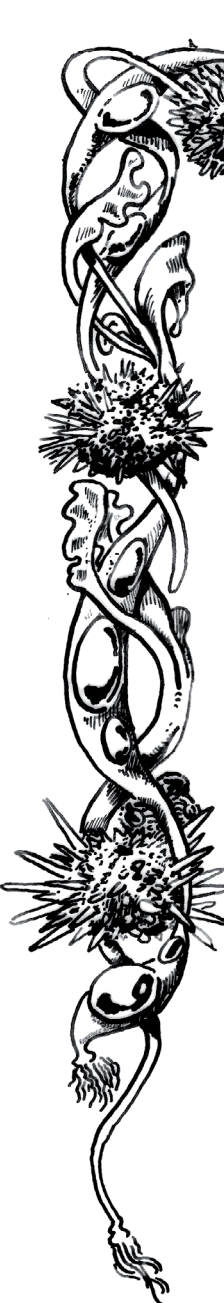
Oursin geyser - oursin rouge — oursin phenix

Echinoidea vulcanescens

Charognard des hauts fonds océaniques, l'oursin rouge vit en banc d'un millier d'individus partageant le même rythme vital d'environ une décennie. Avant leur mort ils élèvent tous simultanément la température de leur corps à des températures dignes d'une éruption volcanique, provoquant un cataclysme écologique sur des centaines de lieues. Rares sont les plantes et les poissons à échapper à cette élévation instantanée de la température de l'eau. Les carcasses s'accumulant sur le récif pollueront l'atoll que la nouvelle génération d'oursin prendra soin de nettoyer avant de provoquer le cataclysme suivant.

Depuis des siècles les marins ont pris l'habitude de répertorier sur leurs cartes la présence de dangereux geysers, attribués depuis à la présence d'un banc d'oursins rouges. Des études récentes du zoologiste Océanonos de Zoophale tendent à penser que la synchronisation du suicide collectif des oursins rouges serait justement orchestrée par leur capacité à mesurer l'élévation brutale de la température : Qu'un oursin se mette à élever la température de l'eau pour que son voisin, le sentant, l'imite aussitôt, provoquant la réaction en chaîne. Si elle est avérée, cette découverte ouvrirait un avenir radieux





pour la désoursinnification des zones dangereuses ainsi que l'établissement d'une nouvelle profession.

Oursin gris — Aquabon — Neurasthénie des mers

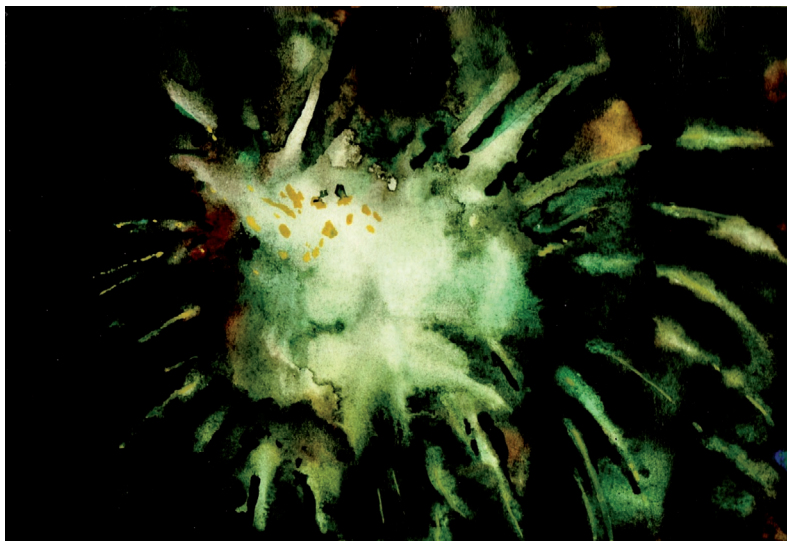
de profundis Echinoidea

Terne, mou, fade, voilà les termes qui viennent le plus naturellement à l'esprit lorsqu'il s'agit de décrire cette variété d'oursin habitant les plus profondes dépressions rocheuses au bord des falaises. Mais l'oursin gris a plus mauvaise réputation que cela encore, car on lui attribue bon nombre de suicides depuis les hauteurs de ces magnifiques à-pics maritimes au pied desquels il élit domicile. A raison.

La solitude ténébreuse et glauque dans laquelle il s'enferme est peut-être à l'origine de ses sombres pensées, l'Aquabon a en effet la fâcheuse propriété de sombrer dans la neurasthénie, l'ennui profond, et de les communiquer à son entourage. Les habitants côtiers ont depuis bien longtemps fait le lien entre la présence de l'oursin gris et les sombres pensées de certains des leurs, ils ont même trouvé des noms pour désigner ces pathologies. « Mal des mers », « désespoir d'oursin », la « grise piquante », autant de noms pour un seul mal. Ne riez pas, nul n'est à l'abri, des individus très recommandables mêmes, ont subi cette affliction. L'exemple le plus célèbre et celui du comte de Castelscintille, cette âme noble et romantique, habitant isolé d'un mas insulaire. C'est en effet sous l'effet du Mal des mers qu'il aurait rédigé ses pléthoriques carnets poétiques de l'« Avis de rincée ».

Plus prosaïquement, les voyageurs un tant soit peu érudits sauront que les désagréments liés à l'oursin gris trouvent leur explication dans la troublante capacité qu'il a à générer des entités de désespoir. Entités qui comme chacun le sait, s'emparent de tout innocent badaud à proximité... En même temps, il faut bien reconnaître, que la solitude de l'oursin gris doit être bien navrante.

Dans certaines contrées, une nouvelle profession a vu le jour pour pallier aux inconvénients liés à de trop grandes quantités d'oursins gris. Les clowns des falaises sont particulièrement respectés en raison de la dangerosité de leur métier. Sélectionnés en raison de leur optimisme infaillible, sur-dopés à l'herbe de lunes et rompus à toute sorte d'autres euphorisants, ces professionnels aguerris dévalent les falaises au



bout de cordes pour extirper les coques molles et grises du fond de l'eau.

Oniroursin, Bluersin, Oursinblue

En guise de préambule, il nous faut préciser que l'intégralité de nos connaissances concernant cette variété d'oursin repose sur les récits contestés du voyageur Olocaste Medvidan dit "le grand bleu". Le bluersin -c'est ainsi qu'Olocaste a lui-même baptisé cette variété- se présenterait sous la forme d'une sphère parfaite, d'un bleu indigo sombre, et constellée de quelques longs piquants mobiles émoussés. Des arcs lumineux et mouvants joindraient en permanence deux à deux la pointes de certains piquants, et provoquant d'intenses décharges urticantes à qui voudrait les toucher. Les érudits n'ont pas manqué de remarquer une connection évidente avec l'oursin déchireur. Certains ont voulu y voir la preuve de l'existence du bluersin, qui pourrait bien être le seul parent connu du rarissime oursin déchireur. La grande Université de Zoophale a d'ailleurs financé deux expéditions successives pour tenter de mettre la main sur un spécimen, sans succès à ce jour; on est toujours sans nouvelle des dites expéditions, si bien que réchignant à en monter une troisième, l'Université s'est contenté d'offrir un prix à quiconque produirait un de ces animaux. D'autres, à commencer par les avocats de la défense d'Olocaste, ont au contraire voulu croire en une méprise du voyageur, dont la cervelle rendue confuse par les événements et les privations aurait simplement brodé sur la vision fugace d'un oursin déchireur

malencontreusement rencontré. Si l'on ascertainment les témoignages d'Olocastes, les différences entre les deux espèces peuvent être considérées comme conséquentes; elles tiennent tant à la forme complètement sphérique, aux piquants particuliers et à la couleur caractéristique du bluersin. Qui plus est, Olocaste prétend avoir trouvé l'animal, dans ce que les experts ont identifiés ultérieurement comme un blue-rêve. C'est en effet dans les eaux peu profondes d'une mer vaporeuse du "trou bleu" (comme Olocaste l'appelle) dans lequel il s'était perdu, que le voyageur prétend avoir trouvé des bancs conséquent de cet animal dont il se serait nourri. S'il faut en croire ses récits, Olocaste aurait en effet passé pas loin d'une cinquantaine d'année dans son "trou bleu"; cinquante ans qui pour lui n'auraient pas duré plus d'une semaine pendant laquelle il s'est nourri exclusivement de la chair outremer des oursinblues. Le voyageur prétend que, protégé d'épaisses mitaines de cuir il n'aurait eu aucun mal à s'emparer des animaux, mais que son compagnon voulant l'imiter aurait subi une décharge dont il aurait rapidement décédé. Olocaste prétend encore qu'il se serait défendu en utilisant des bluersins en guise de projectiles, d'après lui, létalement pendant laquelle il s'est nourri exclusivement de la chair outremer des oursinblues. Le voyageur prétend que, protégé d'épaisses mitaines de cuir il n'aurait eu aucun mal à s'emparer des animaux, mais que son compagnon voulant l'imiter aurait subi une décharge dont il aurait rapidement décédé. Olocaste prétend encore qu'il se serait défendu en utilisant des bluersins en guise de projectiles, d'après lui, létalement pendant laquelle il s'est nourri exclusivement de la chair outremer des oursinblues. Le voyageur prétend que, protégé d'épaisses mitaines de cuir il n'aurait eu aucun mal à s'emparer des animaux, mais que son compagnon voulant l'imiter aurait subi une décharge dont il aurait rapidement décédé. Olocaste prétend encore qu'il se serait défendu en utilisant des bluersins en guise de projectiles, d'après lui, létalement pendant laquelle il s'est nourri exclusivement de la chair outremer des oursinblues.



n'ait été versée au procès, le sacro-saint principe de précaution en matière de haute rêvanterie ne permettait en effet pas qu'on prisse aucun risque. Dans ses émouvantes confessions, rédigées dans son cachot en attendant l'exécution de la sentence, Olocaste s'interroge effectivement sur certains changements survenus depuis son "voyage bleu", sur les origines de sa nouvelle capacité à "discuter avec les animaux". La lecture de ces mémoires a depuis convaincu l'inquisitorium de Brûlepertuis de l'existence de ces oursins, et que leur ingestion impliquerait la transmission du haut-mal de haute-rêvanterie. Depuis lors, et concurrentement aux érudits de Zoophale, ils continuent de financer des expéditions de chasseurs de hauts-rêvant ayant pour mission d'éradiquer les bancs de bluersin.

Oursin explosif, Oursin quartz, Oursin alchimiste

Echinoidea Eruptens

Surnommé « quartz » par les sots et adulé sous le nom d' « alchimiste » par les connaisseurs, l'oursin explosif est un petit prodige d'alchimie. Plutôt que de recracher les éléments qu'il ne digère pas par les voies habituelles, il les conserve pour réaliser la synthèse du précieux cristal alchimique... Inutile de dire que si la « pureté des sanies » n'est pas suffisante, ou s'il se trompe dans leur mélange, l'animal subit le même genre de sanction que l'alchimiste maladroit. D'où son premier surnom.

Quant à l'appellation de quartz, il faudra simplement y voir l'inculture du commun qui ne sait malheureusement pas reconnaître un cristal de quartz d'un cristal alchimique.

Oursin savon

Echinoidea Saponifera

Incongruité exotique de la mer des larmes, l'oursin savon a une espérance de vie restreinte (rarement plus de quelques mois), et pour cause, son squelette est entièrement constitué d'une matière saponifère. Suivant les espèces, le toucher est plus ou moins rêche, et l'odeur intéressante. On prétend qu'il naît des bulles de savons émises par ses congénères. S'ensuit alors une quinzaine de jours où le corps de l'animal, encore

bien ferme, est impropre à l'utilisation. Il se trouve tout de même une clientèle masochiste pour acquérir ce qu'on appelle « le savon du pénitent ». Ca lave bien, certes, mais ça pique ! En vieillissant un peu, il s'assouplit et glisse généralement vers des cuvettes rocheuses emplies d'algues et dont la profondeur moyenne semble se trouver autour des quinze toises. Ce qui rend sa pêche ardue et demande un certain doigté. Passé les trois semaines de vie il ne peut plus être utilisé qu'après séchage pour la confection de savons mélangés de moindre valeur. Il n'est pas rare qu'une forte tempête repousse sur la plage les testes mous et mousseux des spécimens les plus vieux, les enfants sont alors chargés de récupérer cette manne dangereuse. Et gare au promeneur imprudent, car dans les écueils on a tôt fait de glisser sur un oursin et de se rompre le cou.

Oursin mou

Mollis Echinoideus

Pour bien des marins le nom de Port-smooth évoque une destination lointaine et pittoresque, il faut dire que cette ville portuaire porte bien son nom. Joyau du second âge, comme la plus part des villes attractives, elle n'a certainement pas été originellement bâtie sur cette déclivité de porphyre mais s'y est plus certainement retrouvée encastrée à la suite des débordements consécutifs à l'éveil des rêveurs qui marqua la fin du second âge et l'avènement du notre. En témoignent d'ailleurs les myriades de pignons qui surgissent littéralement de la roche magmatique, parfois à pied sec, parfois dans la mer. Le plan du sol incliné à une trentaine de degré est exclusivement constitué de cette roche pourpre tant réputée des statuaires, lisse comme une écaille de dragon, seulement maculé çà et là de cannelures et de cassures profondes, marques des intempéries et du travail du temps. Malgré les nombreux aménagements en surface - apport de terre achetée sur les continents, empaillage des rues pour les rendre moins glissante - la circulation se fait préférentiellement dans les vestiges de maisons et des rues qui se sont trouvées piégées dans la roche, depuis complétées par des tunnels creusés à la force des pioches. La plus grande partie de l'activité humaine s'est naturellement tournée vers la mer. La faune et la flore aussi se sont adaptées à cet environnement singulier, on a vu par exemple le développement de tout

un herbier ventosé, et de quelques variétés de plantes fouisseuses. C'est dans ce contexte que l'oursin mou a vu le jour, il est vrai qu'un tel animal n'aurait pu survivre nul part ailleurs. Parfois il lui reste des vestiges de piquants, mous comme le reste du test, mais la plupart du temps ils ont été remplacés par des bras ventosés, à peine plus long mais surtout plus solides que dans les autres variétés d'oursins. Mimétique, il peut varier la couleur de son test pour se fondre à l'environnement ambiant, mais ce qui le sauve réellement, c'est la capacité qu'il a à se glisser dans la moindre anfractuosité. Animal nocturne, il passe ses journées dans les anfractuosités de porphyre pour migrer nuitamment dans les herbiers de surface. A la tombée du jour on assiste ainsi au spectacle rare de la transhumance de l'oursin mou, véritable kaléidoscope stroboscopique et fourmillement de couleurs lorsqu'ils accourent leur teint à celui du fond marin. Les habitants de Port-smooth ont su tirer profit des spécificités de l'animal. Outre les denrées alimentaires caoutchouteuses et la tannerie de petits élastiques, l'oursin est utilisé comme balle dans un sport devenu institution identitaire de l'île : la pelote smoothienne. De nombreux frontons ont été aménagés dans le porphyre pour permettre aux habitants de s'adonner à leur sport favori, et un grand stade en gradins leur permet même d'assister à des compétitions mensuelles.

Oursin gemme

Gemma Dentis Echinoidea

Aujourd'hui presque disparu, l'oursin gemme proliférait dans les pourtours des îles volcaniques de Liférania. Son rostre constitué de cinq pierres précieuses lui permettant de creuser les roches les plus dures, il se nourrit des riches minéraux emprisonnés dans le magma refroidi. La chasse qui lui a été faite depuis le début du troisième âge a pratiquement décimé l'espèce. L'orfèvrerie locale subsiste encore en exploitant les dents que l'on trouve en filtrant le sable gris des plages, mais les parures dites 'de rostres complet' ont cédé la place aux dépareillées. Le bruit court que certains villages isolés tenteraient maintenant de favoriser la renaissance de l'espèce, veillant jalousement sur les cachettes basaltiques de leurs protégés et tuant à vue tout intrus. On les comprend.



Lavalours, Oursin de lave, oursin magmatique

Ex Ignus Torens Echinoidea

Singularité zoologique, l'oursin magmatique vit dans la lave des volcans en activité. Il est très rare de l'observer vivants, si ce n'est furtivement dans une coulée de lave lorsqu'il est recraché au cours d'une éruption volcanique. Cette variété d'oursins est essentiellement connue pour les motifs qu'elle forme en mourant dans la lave refroidie. Dans les affres de l'agonie, le lavalours se débat lentement, favorisant une cristallisation poreuse et scintillante autour de lui. Les autochtones savent deviner ces motifs particuliers en surface des coulées refroidies. Il en retirent alors, non sans peine, le test emprisonné dans la lave. La coquille du Lavalours est constituée d'un minéral particulièrement dur et résistant aussi bien aux fortes températures qu'aux fortes pressions. De fait, son utilisation en métallurgie est particulièrement intéressante mais peu aisée et l'on préfère l'employer directement pour la confection d'ustensile. Avec ses dix piquants courts et massifs, il convient particulièrement à la production de masses d'armes et de fléaux.

Oursin lancier

Echinoidea Pulpa Palus

Variété d'oursin à coque dure et à piquants courts et solides. Leurs tiges ventosées, particulièrement longues et rapides peuvent être projetées à une longueur équivalente à une centaine de fois la taille de leurs piquants. Leur technique de chasse habituelle consiste justement à projeter leurs ventouses sur leurs proies et à les rétracter promptement pour empaler leur victime sur leurs piquants. Certaines variétés plus carnassières et heureusement moins fréquentes n'hésitent pas à s'attaquer à des proies bien plus volumineuses. C'est par exemple le cas de l'oursin lancier ('Palus Spiculum') qui se projette lui-même à la rencontre de sa victime et possède un don inné pour en déceler les points faibles. Pour la petite histoire, la légende prétend que c'est à la suite d'une rencontre avec un tel oursin que le célèbre chanteur du second âge Minerva Fluesselfilk aurait révisé son répertoire. Plus rare encore, le banc de châtaignes ('Palus Palus Palus Palus'). Lointain cousin de l'oursin

lancier, cette variété compense sa petite taille et sa précision arbitraire en chassant en groupe. Animés d'une cohésion exemplaire, ils fondent ensemble sur la même proie en à peine moins d'un battement de main. Des récits antiques témoignent de la mort d'un Kraken, victime d'un banc de châtaigne d'une taille particulièrement impressionnante. En moyenne cependant, ces bancs atteignent rarement plus d'une centaine d'individus... De quoi poser déjà de sérieux problèmes à un plongeur.

Une autre variété de Pulpa, le vampire ('Pulpa Cucurbitula'), est un parasite des grands poissons, qui comme son nom l'indique se nourrit du sang de ses proies. Ses capacités sont mises à profit en médecine pour prélever le poison et les humeurs du sang. Dans une application moins invasive, on lui brise les dents avant de l'appliquer à même la peau des patients pour profiter uniquement de ses capacités de succion.

Troublerêve - urchalcyste

Echinoidea Somnii foratum

Voilà bien un oursin qu'il convient de ne pas déranger, du moins pas sans précautions. L'Urchalcyste est une beauté océanique méconnue du commun, mais dont les couleurs à la fois éclatantes et résistantes sont reconnues des grands peintres. Un test séché et convenablement broyé pourra facilement être échangé une sol chez un marchand de couleur. L'alchimiste aussi, ou le médecin, connaissent parfois l'existence de cet oursin... Et de son venin. Mais généralement ils en savent juste assez pour vous déconseiller de vous approcher «de cette saloperie». La «maladie», peut être transmise par une simple égratignure, on la nomme urchalcyste, elle provoque des crises d'incohérence aiguë chez la malheureuse victime projetées malgré elles dans les terres médianes... Et elle est réputée incurable.

Pour une raison qu'on ignore, le Troublerêve semble nager dans ces eaux troubles qui font le lien entre les flaque saumâtres qui se forment lorsque la mer se retire, et celles des marécages des terres médianes où il se réfugie à marée haute. C'est d'ailleurs le seul animal qu'on trouve à l'identique dans le «rêve vulgaire» et les terres médianes. A cause de son rapport au rêve, l'Urchalcyste est constamment accompagné d'un signe draconique. On prétend que la lecture et la compréhension du

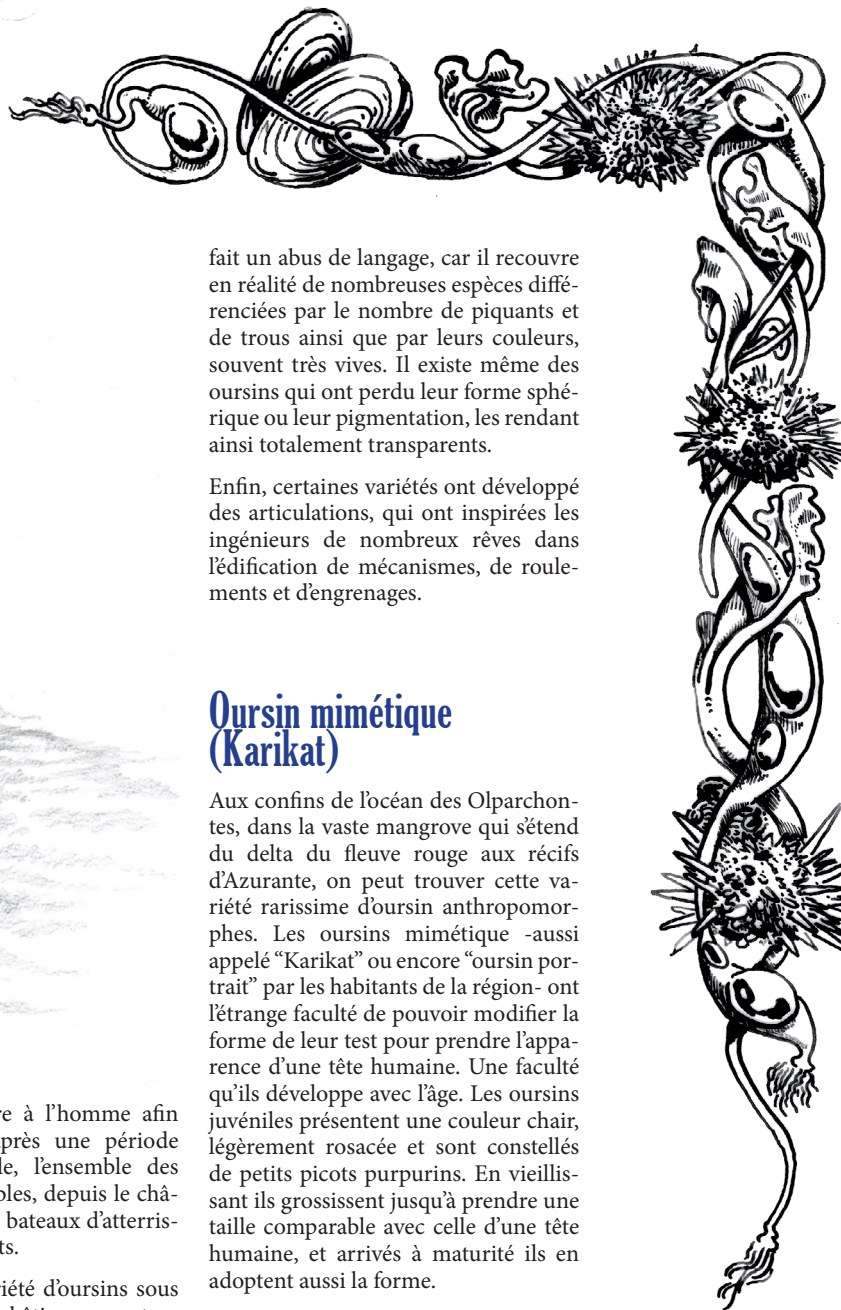
signe draconique d'un même individu à la fois dans le rêve commun et dans les terres médianes permettrait de de nombreuses révélations sur le tissu du rêve, et d'acquiescer un meilleur prise sur celui-ci (comprendre : gain d'un point permanent en seuil de rêve.).

Oursin laineux - Oursin soyeux - Oursin angora

a capelli Echinoidea

Cette variété rarissime des îles Echinynes est dépourvue de piquants; elle les a avantageusement remplacé par de longs poils soyeux. Les insulaires sont aux petits soins pour ces oursins au métabolisme fragile qu'ils élèvent dans des bassins peu profonds creusés à même des récifs de leurs lagunes. Les villages des autochtones, bâtis sur pilotis, sont intégrés aux enclos à oursins qu'ils protègent des marées, des prédateurs et des voleurs. Le quotidien de ces pêcheurs-éleveurs est essentiellement réglé sur le cycle de vie des oursins soyeux et le travail de leur laine très recherchée. Dès leur jeune âge, les habitants des villages apprennent à peigner les oursins (un brossage régulier est nécessaire pour obtenir un soyeux parfait quand vient l'heure de la tonte. Sans compter qu'un oursin mal coiffé peut s'emmêler dans les algues et finir par suffoquer, incapable de mouvoir l'eau autour de lui.).

Les oursins soyeux vivent une dizaine d'année en moyenne, mais il n'est pas rare d'en voir certains atteindre une vingtaine d'année lorsqu'ils sont convenablement nourris et dans une famille aimante. Leur pilosité ne cesse d'augmenter en abondance et en qualité avec l'âge. A l'âge adulte, le teste d'un de ces oursins mesure en moyenne une quinzaine de centimètres de diamètre, pour une longueur de soie d'une vingtaine de centimètre. Certaines sous-variétés, telles l'oursin angora (particularité du sud de l'île), peuvent présenter une pilosité plus abondante et plus longue encore. La laine obtenue de ces oursins demande un apprêt particulier pour être utilisée dans deux types de filage distincts. Le filage le plus simple fournit des pelotes dites aqueuses, servant à confectionner nombre de vêtement résistant parfaitement à l'eau et dotées d'un toucher incomparable lorsqu'elles sont humides. Elles sont très prisées des habitants des pays humides, particulièrement des plongeurs en eaux froides et autres ostréiculteurs de la zone lacustre d'Hoyesteria toute proche



fait un abus de langage, car il recouvre en réalité de nombreuses espèces différenciées par le nombre de piquants et de trous ainsi que par leurs couleurs, souvent très vives. Il existe même des oursins qui ont perdu leur forme sphérique ou leur pigmentation, les rendant ainsi totalement transparents.

Enfin, certaines variétés ont développé des articulations, qui ont inspirées les ingénieurs de nombreux rêves dans l'édification de mécanismes, de roulements et d'engrenages.

Oursin mimétique (Karikat)

Aux confins de l'océan des Olparchontes, dans la vaste mangrove qui s'étend du delta du fleuve rouge aux récifs d'Azurante, on peut trouver cette variété rarissime d'oursin anthropomorphe. Les oursins mimétique -aussi appelé "Karikat" ou encore "oursin portrait" par les habitants de la région- ont l'étrange faculté de pouvoir modifier la forme de leur test pour prendre l'apparence d'une tête humaine. Une faculté qu'ils développent avec l'âge. Les oursins juvéniles présentent une couleur chair, légèrement rosacée et sont constellés de petits picots purpurins. En vieillissant ils grossissent jusqu'à prendre une taille comparable avec celle d'une tête humaine, et arrivés à maturité ils en adoptent aussi la forme.

des îles Echenynes. Un autre aprêt, plus complexe, polluant, et onéreux permet de conserver les propriétés aquaphyles de cette laine, tout en la rendant résistante à la sécheresse. Ces derniers produits se vendent bien plus cher encore que les premiers.

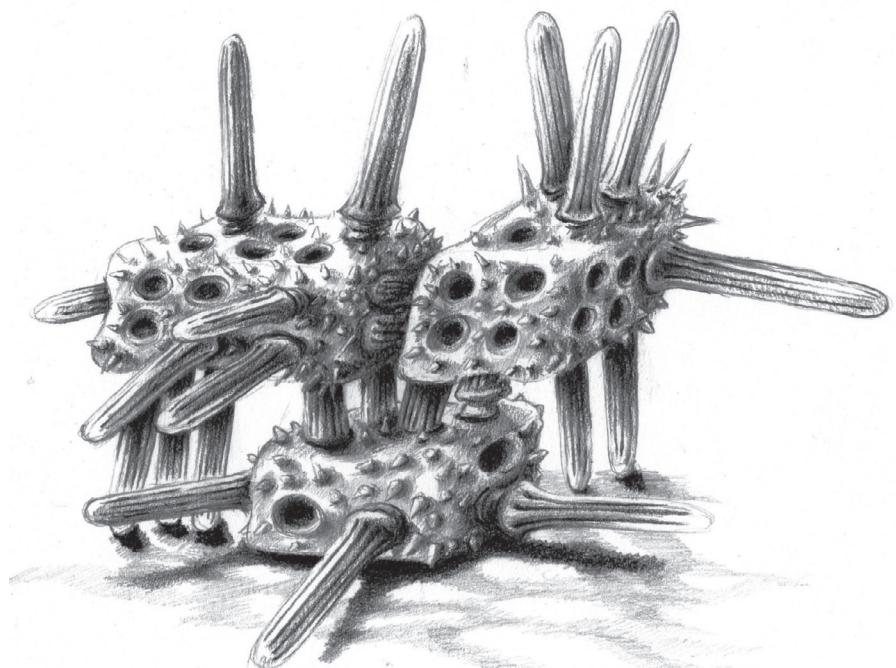
légus par la nature à l'homme afin qu'il redécouvre, après une période de déclin inévitable, l'ensemble des constructions possibles, depuis le château fort jusqu'à des bateaux d'atterrissage pour cormolents.

Regrouper cette variété d'oursins sous le terme unique de «bâtisseurs» est en

Oursins bâtisseurs

Cette variété d'échinodés présente la particularité de disposer en plus de piquants tout à fait normaux, de trous permettant d'emboîter très efficacement les différents individus de la colonie. Il n'est donc pas rare de trouver ces groupements d'animaux sous des formes très variées, allant du mur à l'amas indescriptible en passant par des formes plus ou moins évoluées. Ainsi, de grands explorateurs ont rapporté des récits extravagants de statues et de constructions monumentales en plein océan, souvent abstraites mais parfois présentant une ressemblance troublante avec des éléments terriens, ce qui laisse à penser qu'un plan général guide parfois ces créatures les amenant à reproduire des schémas antiques dans un but mystérieux.

Anton Laigow, un zoologue réputé, estime même que ces oursins possèdent le secret de tout archétype de bâtiment





Bien qu'aucune étude sérieuse n'en atteste la véracité, le phénomène semble être la résultante d'un lien créé par l'animal avec un individu géographiquement proche et pour lequel il éprouve un intérêt. Dans son ouvrage majeur "De Echinoidea Mens", Alscyste de Tarste soutient que "[...]le karikat ayant la faculté de se mouvoir à d'autres niveaux du rêve, inconnus de nous, il s'y nourrit des émanations oniriques issues des individus qui les entourent. Faisant montre d'une préférence certaine pour les rêves de tel ou tel rêveur, il finit par développer un lien fort avec icelui, jusqu'à en prendre la physiologie[...]" Si l'hypothèse n'a pas été prouvée, elle semble corroborée par les expériences d'un certain Anselme. K. dit, "le Pikanthrope", haut rêvant du second âge pratiquant la voie de Thanatos, pourquoi pas, à des fins thérapeutiques. Les travaux du Pikanthrope nous sont accessibles au travers de son ouvrage "Guérir dehors, guérir dedans : soigner avec les oursins". Il est à noter que certains shamans des récifs d'Azurante, certainement descendants d'Anselme. K., pratiquent l'acupuncture échinodée ainsi que le rituel d'influence d'oursin, et pas toujours à des fins thérapeutiques.

De fait, comme l'a découvert Anselme, le Karikat est à même de prendre possession d'un individu (rituel thanataire de possession) pour se nourrir de ses rêves. Si ce processus est généralement peu intrusif, certains animaux plus remuants que la moyenne influencent leur cible au travers du lien qu'ils ont créé. C'est ainsi que pour les habitants des récifs d'Azurante, nécessairement sous influence d'un (parfois même de plusieurs) oursins, la notion de chance est intégralement interprétée à l'aune de cet état de fait; en témoignent les expressions idiomatiques "quel oursin t'a piqué?", et "être né sous un bon (ou sous un mauvais) oursin". De manière générale, il est extrêmement difficile de trouver "l'oursin qui porte sa face"; mais dans les rares cas où le lien s'avère vraiment néfaste, les pauvres victimes se voient contraintes de partir à la recherche de l'animal pour "briser l'épîné". Ainsi, il arrive parfois qu'on croise dans les récifs Azurantés un individu parti en quête de sa face, souvent accompagné d'amis ou de membres de sa famille. Avis aux voyageurs qui tiendraient à visiter les Azurantes : lorsque cela est possible dormez sur la terre ferme, au plus loin du rivage !

Notons pour finir, que de rares récits font état de cas de Karikat prenant la forme d'autres espèces "intelligentes", du groin au chafoin, en passant par le

felorn. Certain prétendent même que le goût de l'oursin en est changé...

Caractéristiques du karikat

VOLONTE : 4+5D4
REVE : 4+5D4
Points de rêve : 10+6D4

Pour créer le lien avec un individu, l'oursin tente de posséder cette personne de corps ou d'esprit. A moins qu'elle ne lui soit désignée par haute rêvanterie, l'oursin a besoin que sa cible soit endormie et à une distance inférieur d'un quart de lieue de lui pour la détecter.

Une fois le lien créé, le karikat se nourrit sporadiquement sur les rêves de sa victime, à raison d'1D4 points de rêve par nuit. Mais certains sont plus gourmands que ça. Enfin, si le besoin se fait sentir de jeter les dés, on pourra considérer qu'un oursin sur cent est bénéfique à l'individu qu'il parasite (jet de 1 sur 1D100), cependant qu'un autre oursin sur cent aura des effets néfastes (jet de 2 sur 1D100).

Oursin plats (oursins disques et oursins scolopendres)

Variété endogène aux îles de Sable, les oursins plats sont une adaptation au relief très particulier qu'offre ce lieu unique aux rêves : des plages à perte de vue, et des hauts fonds rocheux, qui, lorsqu'ils ne sont pas ensablés, ne présentent d'autres aspérités que de longues failles longilignes et étroites. On distingue deux sous-variétés d'oursins plats : les oursins scolopendre et les oursins disque.

Les oursins disques pourraient être simplement décrits comme des oursins aplatis. En effet, mis à part les proportions, la forme caractéristique de l'oursin est globalement respectée. La hauteur de la bouche à l'anus des spécimens dépasse rarement le pouce, pour un rayon pouvant atteindre une dizaine de pieds parfois; ce qui assure une meilleure assise dans le sable et le rend plus difficile à renverser pour ses prédateurs naturels. L'ancrage dans le sable est en outre assuré par des ambulacres spécialisés dont la ventouse s'est inversée pour prendre la forme d'un parapluie. Le système défensif de l'oursin disque repose en outre sur l'ingestion de sable. D'une part, la silice est utilisée pour renforcer le test et les piquants. Une batterie de petits piquants épais protègent l'animal des grands prédateurs, cependant qu'une myriade de

piquants plus fins, plus fragiles, et urticants repoussent des organismes plus petits ou plus mous, tels les étoiles de mer. Le second mécanisme de défense de l'animal réside dans le puissant jet de sable qu'il est à même de diriger très précisément par le truchement de cinq ambulacres spécialisés et équi-répartis à l'équateur du test. Cet oursin est assez prisé pour ses qualités gustatives, et son test est régulièrement utilisé par les populations locales comme vaisselle, ou, pour les spécimens les plus anciens et les plus durs, dans la confection d'armure ou de boucliers.

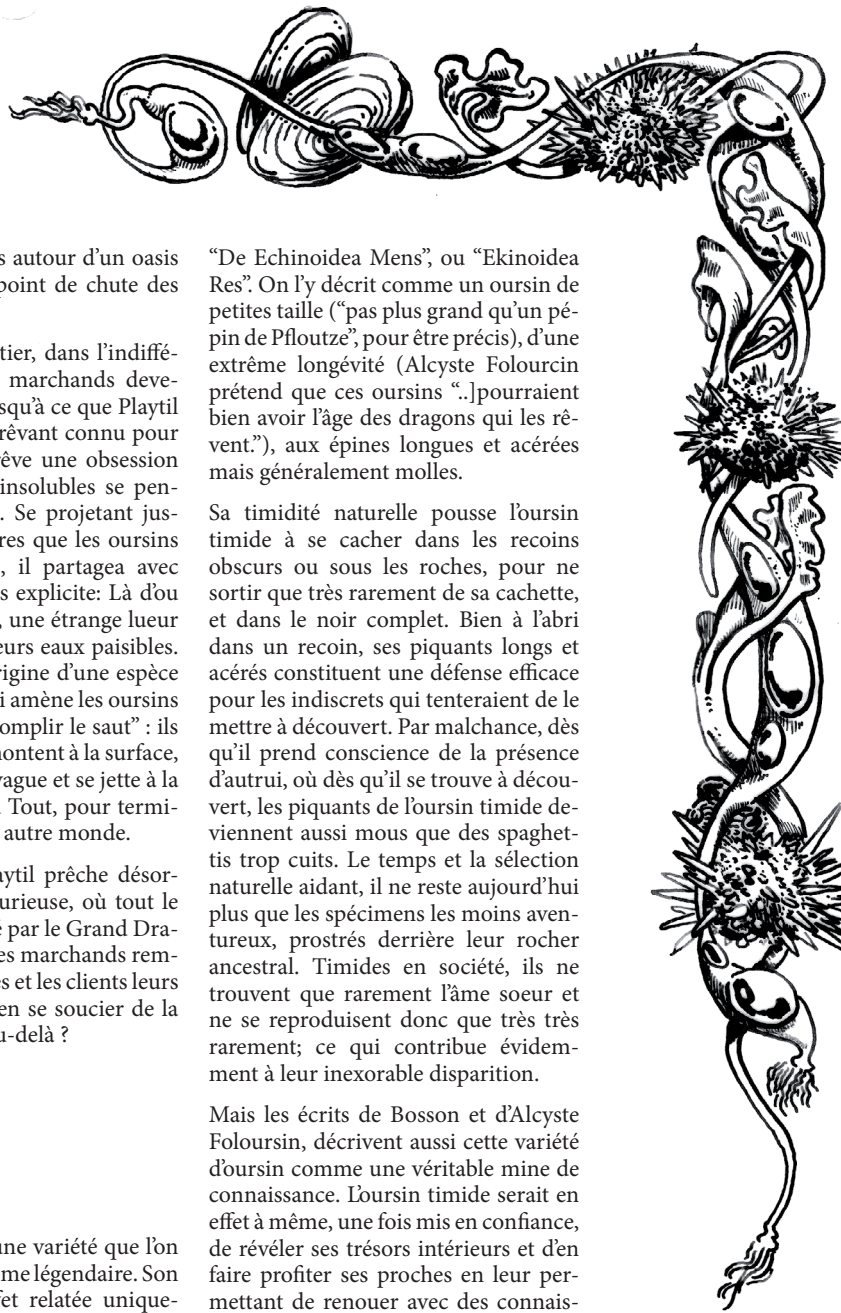
L'oursin scolopendre, lui, présente cinq compartiments successifs de forme approximativement rectangulaire et articulés entre eux. On pense qu'il serait né de la séparation de deux des cinq "quartiers" d'un oursin conventionnels, et aurait développés les articulations par la suite. Dans l'état actuel de nos connaissances, il s'agit de la seule variété d'oursins à s'être écartés de la symétrie axiale. Bien qu'ils présentent un comportement cohérent, chaque compartiment est autonome en matière de reproduction et de sustentation. S'aidant à la fois de ses ambulacres à grosse ventouse et de ses articulations, l'oursin scolopendre est à même de se déplacer à des vitesses hors du commun (pour un oursin, s'entend). Son corps articulé lui permet en outre de mettre à profit les longues failles dans la roche planes des lagunes et mangroves des îles de Sable.

Oursin miroir

On ne peut qu'être ébahi devant la faculté de la nature à inventer toujours de nouvelles formes de défenses. L'oursin miroir, une variété assez peu sociale, il faut le dire, a pris l'habitude de projeter autour de lui un nombre variable mais toujours croissant d'images de lui-même.

Enfin, images... impossible de savoir exactement comment il procède, mais ces "images" ont au moins autant de corps, de piquants et de saveur que lui-même. Simplement, cette copie permet à l'oursin miroir de ne pas avoir besoin de converser avec ses semblables, ces derniers étant encore moins doués d'intelligence que lui.

Propriété intéressante : ces copies de lui-même sont aussi comestibles que n'importe quel oursin. Les pêcheurs peuvent donc s'en donner à cœur joie. Hélas, la magie qui sous-tend la création des répliques disparaît avec la



mort de l'oursin qui en est à l'origine. Et cette magie, savamment accumulée au fil des ans dans ces simulacres a tendance à se libérer d'une manière quelque peu violente, ne laissant du cuisinier (la victime "habituelle" de l'oursin miroir) qu'une dinde mal plumée ou un résidu de cendres - la magie libérée tendant à prendre une forme quelque peu aléatoire avant de se disperser.

On estime que l'oursin produit environ une dizaine de ses semblables chaque année. Les pêcheurs avisés peuvent donc revenir régulièrement pour ramasser ces copies, ce qui provoque généralement une aigreur passagère chez leur créateur, heureusement peu doté côté mémoire.

Reste la grande difficulté : comment ne pêcher que les copies, et éviter l'original ? Mika Systeryes, grand spécialiste de l'oursin miroir nous donne malicieusement la réponse : "l'original ressemble un peu plus à lui même que ses copies". Pas fou : le commerce d'oursins l'a rendu riche, et ses conseils sont donc bien volontairement sibyllins...

L'oursin sauteur

Pàlagoutt est un petit village touristique des plus charmants. On y trouve toute une industrie très efficace centrée sur la préparation des oursins sous toutes leurs formes, industrie qui amène la prospérité de la communauté. Rien de vraiment original, si ce n'est que Pàlagoutt est simplement située au centre de ce qui est sans doute le plus grand et le plus aride des déserts de toute le Rêve.

Un jour, un voyageur perdu a remarqué toute une série d'oursins échoués au creux des dunes. Certains semblaient encore presque hydratés. Alors qu'il examinait le phénomène, un hurlement de douleur lui échappa bien malgré lui quand un de ces animaux s'échoua sur son crâne déjà passablement sensibilisé par un coup de soleil.

L'homme ne fut d'abord pas pris au sérieux quand il rapporta la nouvelle aux premiers bédouins croisés, mais son témoignage (et les quelques marques sur son crâne) excitèrent la curiosité de certains qui ne manquèrent pas de corroborer ses dires, après avoir eux aussi assisté à ce qu'on nomme aujourd'hui "la pluie d'oursins". De la curiosité à la cupidité il n'y a qu'un pas, et une petite ville, financée par un consortium de marchands visionnaires a été érigée

en un temps records autour d'un oasis à quelques pas du point de chute des oursins.

Le mystère resta entier, dans l'indifférence des quelques marchands devenus plutôt riches, jusqu'à ce que Playtil Koàquèce, un haut-rêvant connu pour avoir tiré du haut-rêve une obsession pour les questions insolubles se pencha sur la question. Se projetant jusqu'aux mêmes sphères que les oursins fraîchement arrivés, il partagea avec eux un rêve des plus explicite: Là d'où venaient les oursins, une étrange lueur violette chapeaute leurs eaux paisibles. Cette lueur est à l'origine d'une espèce de culte religieux qui amène les oursins les plus vieux à "accomplir le saut" : ils se gonflent d'air, remontent à la surface, attendent la bonne vague et se jette à la rencontre du Grand Tout, pour terminer leur vie dans un autre monde.

On raconte que Playtil prêche désormais une religion curieuse, où tout le monde finira dévoré par le Grand Dragon. Mais tant que les marchands remplissent leurs bourses et les clients leurs ventres, qui peut bien se soucier de la métaphysique de l'au-delà ?

Oursin timide


L'oursin timide est une variété que l'on peut considérer comme légendaire. Son existence est en effet relatée uniquement dans des ouvrages rarissimes et au contenu parfois douteux, tels que le

"De Echinoidea Mens", ou "Ekinoidea Res". On l'y décrit comme un oursin de petites taille ("pas plus grand qu'un pépin de Pfloutze", pour être précis), d'une extrême longévité (Alcyste Foloursin prétend que ces oursins "...pourraient bien avoir l'âge des dragons qui les rêvent."), aux épines longues et acérées mais généralement molles.

Sa timidité naturelle pousse l'oursin timide à se cacher dans les recoins obscurs ou sous les roches, pour ne sortir que très rarement de sa cachette, et dans le noir complet. Bien à l'abri dans un recoin, ses piquants longs et acérés constituent une défense efficace pour les indiscrets qui tenteraient de le mettre à découvert. Par malchance, dès qu'il prend conscience de la présence d'autrui, où dès qu'il se trouve à découvert, les piquants de l'oursin timide deviennent aussi mous que des spaghettis trop cuits. Le temps et la sélection naturelle aidant, il ne reste aujourd'hui plus que les spécimens les moins aventureux, prostrés derrière leur rocher ancestral. Timides en société, ils ne trouvent que rarement l'âme soeur et ne se reproduisent donc que très très rarement; ce qui contribue évidemment à leur inexorable disparition.

Mais les écrits de Bosson et d'Alcyste Foloursin, décrivent aussi cette variété d'oursin comme une véritable mine de connaissance. L'oursin timide serait en effet à même, une fois mis en confiance, de révéler ses trésors intérieurs et d'en faire profiter ses proches en leur permettant de renouer avec des connaissances oubliées. Techniquement, l'oursin timide a la faculté de catalyser les





souvenirs d'archétype. Par palpation avec certains de ses podias ventusés il permet à un individu en qui il a pleinement confiance, de renouer avec son archétype, et ainsi de gagner quelques points de stress.

De nombreux érudits payeraient cher pour avoir une preuve de l'existence de cette variété d'oursins, voire pour mettre la main sur un spécimen vivant. On imaginera sans peine que des individus moins recommandables et certainement moins intéressés par la connaissance elle-même, pourront aligner une somme autrement plus rondelette pour la même chose.

Grottorsin, Oursin des cavernes, Oursin troglodyte, Oursin musicien

Variété assez rare, et qu'on trouve étrangement uniquement dans les mers souterraines (allez savoir pourquoi), le grottorsin a un aspect tout ce qu'il y a de plus oursinomorphe, si l'on excepte le teint blafard, albinos, qu'il partage avec toutes ces espèces que l'on trouve généralement dans ces endroits où la lumière fait défaut. Livré à lui-même dans les profondeurs ennuyées et glacées des mers de montagnes, le grottorsin a développé un sens inné pour la musique; histoire de s'occuper. Les rares voyageurs ayant fait état de la découverte 'une mer souterraine ont à peu près systématiquement fait état de la présence de tels oursins, qui, répartis le long du littoral, contribuent à l'atmosphère par des musiques variées. La rareté de cette espèce semble donc plus tenir à la rareté de son habitat.

Constituant de petites colonies excédant rarement la centaine d'individus, et séparées de quelques centaines de coudées les unes des autres, les grottorsins prennent bien soin de ne pas empiéter sur l'espace musical de leur voisin. Aucune limite ne semble exister au répertoire des grottorsins, qui connaissent l'intégralité du répertoire connu et -murmure t'on- à venir. On a cependant noté une légère préférence de ces animaux pour les rythmes marqués, pour ne pas dire lourdingues, des folklores populaire Souspouniens et Temporiens. Les morceaux entonnés dépendent essentiellement de la taille de la colonie, dans lequel chaque individu joue un rôle ou un son particulier.

Les grottorsins s'adaptent très bien à d'autres mers, pourvu qu'on les protège des rayons lumineux qui leur sont, par contre, fatals. C'est ainsi qu'à Farayssyszol, la seule cité portuaire de Temporie du nord, la fanfare locale s'est pourvue d'un aquarium opaque abritant une colonie de grottorsins avec laquelle elle répète quotidiennement. On prétend encore que la mairie de Farayssyssole loue à prix d'or les services de leur oursin métronome aux cités voisines pour le calibrage des horloges, les cigondelles faisant défaut en bord de mer.

Certaines orgues oniriques, et autres boîtes à rythmes prisées des musiciens exigeants ne sont en fait rien moins que des aquariums opaques comprenant quelques oursins musiciens. Leur acquisition est pour le moins onéreuse, et leur entretiens parfois complexe. On prétend par exemple que le Pacha Droun al Palawil, habitant le désert d'Ashani et amateur forcené de musiques temporiennes n'a pas hésité à s'offrir les services d'un haut-révant pour créer une minicascade d'eau douce approvisionnant un gigantesque aquarium de photorsin. La salinité du dispositif est assurée par la roche du désert, naturellement salée (par les larmes du dragon Ashanishadnisha, prétend-t'on).

Oursin morveux - oursin glaireux

echinoidea deliciosus

Variété commune des bords de mer, l'oursin glaireux constitue un met délicat dont le corail pourpre est apprécié des plus fins gourmets. Ceux-ci d'ailleurs, ne le désignent jamais sous son appellation commune mais lui préfèrent le nom plus précieux d'oursin délicieux. Son aspect peu ragoûtant, et les nombreuses maladies qu'il est susceptible de transmettre le font néanmoins généralement délaissés de la plèbe.

Visuellement, l'oursin morveux se distingue de ses congénères par le mucus glaireux qui s'écoule des pores de son test. Ce mucus, contient généralement les germes d'une maladie contagieuse, et que l'oursin sécrète pour se protéger. En période de reproduction, l'oursin morveux protège ses gamètes en les mélangeant au mucus qu'il expulse alors violemment dans un mouvement spasmodique qu'on peut rapprocher d'un éternuement. C'est dans ce moment où il est le plus vulnérable, juste

après les grandes marées de glaires, que les pêcheurs peuvent faire leur récolte.

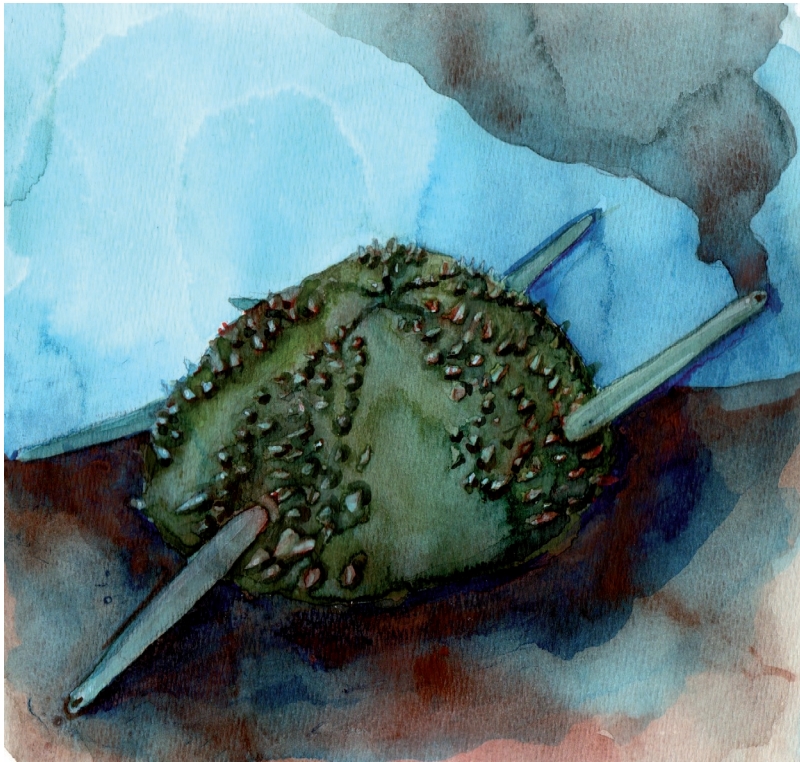
Cette période de reproduction n'ayant lieu qu'une fois l'an, elle ne suffit bien entendu pas à étancher la soif d'oursins des palais raffinés, si bien qu'il existe dans certaines contrées des spécialistes de cette pêche à haut risque qui n'hésitent pas à mettre leur santé en jeu contre une bonne paye, ou parfois, contre une remise de peine.

Oursin huileux

Cette variété peu commune d'oursin est susceptible d'être trouvée sur à peu près tous les littoraux oniriques. Son aspect extérieur est très semblable au commun des oursins. Avec des épines courtes et une couleur noire terne, il se distingue essentiellement par cinq piquants plus longs pourvus d'un orifice apical par lequel ils polluent allégrement les récifs en diffusant une huile noirâtre qui repoussent les autres variétés animales. On la délaisse généralement en raison de sa chair huileuse et de son goût détestable aux relents de vieux pétrole. Il n'est guère que les insulaires des Archipels Cendreaux pour en apprécier le fumet et la saveur.

Sur les rivages toujours sombres des côtes Laivantines que le soleil n'éclaire directement qu'une paire d'heure au plus fort de l'été, les autochtones ont trouvé un autre attrait à cet animal. En effet, là bas on s'éclaire à l'oursin. Un des cinq piquants majeurs est prélevé sur le test et inséré dans l'anus de l'animal; l'huile interne, remonte par capillarité et affleure rapidement l'extrémité de cette "mèche" improvisée à laquelle il ne reste plus qu'à bouter le feu.

La lumière ainsi produite est assez faible, mais elle dure longtemps. Un oursin peut en effet durer une semaine dans cet emploi, pourvu qu'il soit correctement hydraté. Qui plus est, la flamme est particulièrement persistante, et résiste aux vents les plus forts; ce qui n'est pas sans présenter un certain danger pour les maladroits qui verseraient sur eux même un peu de cette huile incandescente. Malheureusement, cette utilisation se solde aussi par le dégagement d'une odeur marine nauséabonde qui décourage l'emploi simultané d'un trop grand nombre d'oursin, sauf à faire brûler en même temps de grosses quantités d'encens onéreux.



Oursin nu - oursin pudique

Dans les archipels Koralliens on peut, avec un peu de chance, rencontrer cet oursin chatoyant, véritable plaisir pour les yeux. L'oursin nu, comme son nom l'indique, est dépourvu de piquants. Un état de fait qui semble le jeter dans le trouble, la honte, et le désarroi le plus profond.

Dans sa première année de vie, l'oursin nu exhibe sans pudeur sa coquille translucide, au travers de laquelle on distingue ses organes internes aux couleurs marquées et pulsatives; cet oursin ayant en effet une capacité mimétique similaire à celle des seiches qui lui permettent de faire varier la couleur de ses viscères dans des gammes variées de couleurs électrique. Passé ce moment d'insouciance, c'est à dire le jour même où il atteint sa première année de vie, l'oursin nu se met frénétiquement en chasse d'un de ces nombreux poissons pourvus d'épines qui hantent les récifs. L'oursin nu hypnotise sa proie à l'aide d'une séquence pulsatile lumineuse qu'il concocte spécialement pour elle, après un nombre d'essais incroyablement restreints. Le poisson entre alors dans une forme de torpeur et choit au fond de l'océan où l'oursin l'achève rapidement en pratiquant des incisions au niveau de ses principales voies sanguines, puis procède à son éviscération et à son dépècement. Laisant la carcasse sur place, pour le plus grand bonheur des crabes et autres charo-

gnards du fond des mers (l'oursin nu est en effet complètement herbivore), il se drape dans la peau et les piquants de sa victime qui constitueront son habit jusqu'à la fin de son existence, ou jusqu'à ce que son vêtement soit dans un trop mauvais état et qu'il lui faille le remplacer.

On s'explique mal le comportement pudique déplacé de cet oursin. Ses propriétés hypnotiques le mettent en effet bien plus sûrement hors d'atteinte des prédateurs que ces quelques épines empruntées, car c'est en effet dès lors qu'il est habillé qu'il devient le plus vulnérable.

Oursin brise glaces - oursin blanc - étoile des neiges

Variété endémique de la région des vals-aux-saisons, l'oursin blanc est considéré comme une variété rare. Nées à la belle saison dans les hautes chaînes montagneuses du grand Chas, les larves de cet oursin, portées par les cascades et les torrents aboutissent dans l'océan au terme d'un voyage tumultueux de quelques semaines. Là, ils vivent leur vie d'oursin pendant une dizaine d'années, après quoi, le souvenir ému de leurs état larvaire semble les tarauder, puisqu'ils n'ont de cesse que de vouloir revenir à leurs origines.

Bravant de forts courants ainsi que la toxicité de l'eau douce, les oursins blancs remontent les fleuves qui les ont portés dans leur premières semaines. Par un fait exceptionnel, et miracle de la nature, chacun semble retrouver parmi les douze vallées irradiant symétriquement du grand Chas, celle qui leur correspond. Parvenus à la moitié du parcours, les oursins doivent alors se battre dans de menus cours d'eau, contre la glace en formation qu'ils empêchent de se former autour de leur coquille par le battement frénétique de leurs petites épines. Lors des grand frimas, il arrive même, que battant la mesure tous ensemble ils génèrent des ondes dont la puissance désintègre en un instant la glace formée à la surface d'une rivière ou d'un lac. Après quatre mois d'efforts ils parviennent enfin au lac du Chas qui a présidé à leur naissance. Là ils relâchent leurs gamètes, et engendrent ainsi la génération suivante. Epuisés par l'effort, la majorité d'entre eux décède dans les semaines qui suivent, cependant que de rares individus, suffisamment résistants et surtout dépités par le peu d'intérêt du lieu, repartiront vers la mer en surfant sur les cascades glacées... Non sans avoir fait quelques ravages dans les Edelweiss et autres herbies d'alpages desquelles ils se nourrissent au passage. Mais la faune n'est pas non plus à l'abri de leur mauvais caractère. Endurcis à la mesure de leur aigreur par les épreuves du voyage, ces supers-oursins font montre d'un caractère épouvantable et d'une pugnacité incroyable. Il n'est pas rare de les voir passer leur hargne en chassant un yéti innocent ou en provoquant des avalanches au dessus d'un paisible hameau.

En mer, cet oursin se différencie mal des espèces communes, mais dès lors qu'il entreprend son retour aux origines, les différences ne tardent pas à s'accroître. Ses organes internes subissent des transformations notables pour permettre une accommodation à l'eau douce. Ses ambulacres s'allongent et se musclent, permettant un déplacement plus rapide, et ses épines acquièrent plus de mobilité et de rapidité. De véritable au fond des océans, sa couleur vire lentement au bleu clair, puis au blanc au fur et à mesure de sa progression dans les montagnes.

Connaissant le tempérament atrabilaire des oursins survivants, qu'ils nomment respectueusement "étoiles blanches", les habitants des collines savent reconnaître les traces du danger dans la neige, et évitent soigneusement de croiser leurs chemin lors du retour à

la mer. Quant aux troupes d'oursins migrant vers les hauteurs, ils les laissent passer, évitant toute activité dans les rivières à cette période de l'année. Les habitants de vallée-roseau sont même connus pour favoriser la remontée des oursins à l'aide de passerelle, espérant ainsi s'attirer les bonnes grâces des prochaines étoiles blanches. Il va sans dire que dans ces régions on a tôt fait de prendre en grippe les voyageurs ignorants qui attenteraient à l'intégrité physique de ces animaux. La tentation de braver le interdit est cependant forte, car les rares récits concernant le goût de ces animaux font état d'une saveur incomparable; si bien que le prix d'une poignée de ces oursins se compte en sol... Quand aux étoiles blanches, nul n'a jamais survécu qui peut en témoigner...

Oursin navigateur

L'oursin navigateur allie un tempérament voyageur à un sens aigu de la famille. Vivant en banc de quelques centaines d'individus, cet oursin est systématiquement associé au blatyscalphe, un poisson de grande taille que l'on trouve assez régulièrement dans les mers azurées de Cétoponankuloçarayt. Merveilleux exemple de symbiose, le poisson apporte la mobilité et partage les reliefs de ses repas avec ses passagers, cependant que ces derniers constituent une carapace protectrice contre d'éventuels prédateurs. En temps normal, les oursins colonisent le corps de l'animal de manière relativement uniforme, mais en cas de besoin spécifique ils peuvent se regrouper, par exemple pour offrir une ligne de défense compacte face à une menace ou pour cisailer les mailles d'un filet dans lequel leur habitat-monture se serait pris. De fait, le blatyscalphe est réputé être un poisson particulièrement difficile à pêcher, et l'on ne relate que de rarissimes cas de prises d'un spécimen colonisé par des oursins.

Littératures

De Echinoidea Mens

Il ne reste que peu d'exemplaires complets de cet ouvrage du second âge, édité à l'époque à compte d'auteur par le grand zoologue Alscyste de Tarste (dit Fouloursin). L'ouvrage (en cinq volu-

mes) couvre l'essentiel des connaissances de l'époque sur l'ensemble de la gent échinodée, soit bien plus d'information qu'on en possède à l'époque actuelle.

Le premier ouvrage (INT/lecture -4 et 30 points de tâche pour un +2 en zoologie en tout ce qui concerne les oursins) donne une description générale (mais fouillée) de l'anatomie et du «fonctionnement» de l'animal. Les cas particuliers n'y sont que succinctement mentionnés, mais l'auteur renvoie aux ouvrages ultérieurs dans lesquels ils seront traités.

Le second ouvrage (INT/lecture -4 et 20 points de tâche pour 20 points d'expérience en légende) est dévolu aux rapports entre la société humaine et celle des oursins.

Les ouvrages 3 et 4 (INT/lecture -4 et 30 points de tâche chacun pour un +5 chacun en zoologie en tout ce qui concerne les oursins) décrit l'ensemble des variétés d'oursins connues de l'auteur, leurs spécificités, leur localisation, leurs moeurs...

Le cinquième et dernier ouvrage (INT/lecture -6 et 20 points de tâche pour 10 points d'expérience en dessin à cause des jolies illustrations et 10 en légendes) est entièrement dévolue à la variété de l'oursin dessinateur, à l'étude de leurs abbaques et à une digression sur les origines du rêve.

De Draconi Coccinare

C'est long, c'est chiant, c'est mal écrit, y'a même pas une seule illustration, et les recettes sont pour le moins approximatives... Consolés vous, vous ferez partie de ces quelques snobs qui pourront se targuer en société de l'avoir lu, ce foutu bouquin «oui, alors vraiment, passionnant cet ouvrage... Et quel génie ce Palpicus». Le «De Draconi Coccinare» est ni plus ni moins le premier ouvrage connu traitant de cuisine, rédigé en effet aux toutes premières heures du premier âge par Palpicus dit «Grandgoût». De noble extraction, Palpicus serait décédé d'une crise de goutte carabinée avant d'avoir réussi à dilapider l'intégralité de sa fortune dans sa dévorante passion. La nature de son trépas fait toutefois l'objet d'une controverse, une des hypothèses stipulant que son décès aurait été provoqué par des membres de sa famille, anxieux de voir l'héritage englouti à grandes bouchées. La table de Palpicus était particulièrement réputée, et tous les grands de son époque l'ont fréquenté. Bien que le grand goût fut fêru de cuisine, une bonne partie des plats qu'il propose dans son ouvrage sont le fait

des dizaines de cuisiniers qu'il fréquentait ou employait dans ses demeures.

Intellect/lecture (-8) tâche 20. Gain d'expérience : 5 en cuisine (pas une recette de valable, et la moitié des ingrédients ne sont plus disponibles), 20 en lecture (le commun a beaucoup changé depuis ce temps là). Gain d'un bonus de deux points en légendes uniquement concernant des aspects relatifs au premier âge (l'ouvrage relate en effet un certain nombre d'anecdotes et péripéties mettant en œuvre des personnages plus ou moins célèbres ayant fréquenté la table de Palpicus).

Lavis de rincée

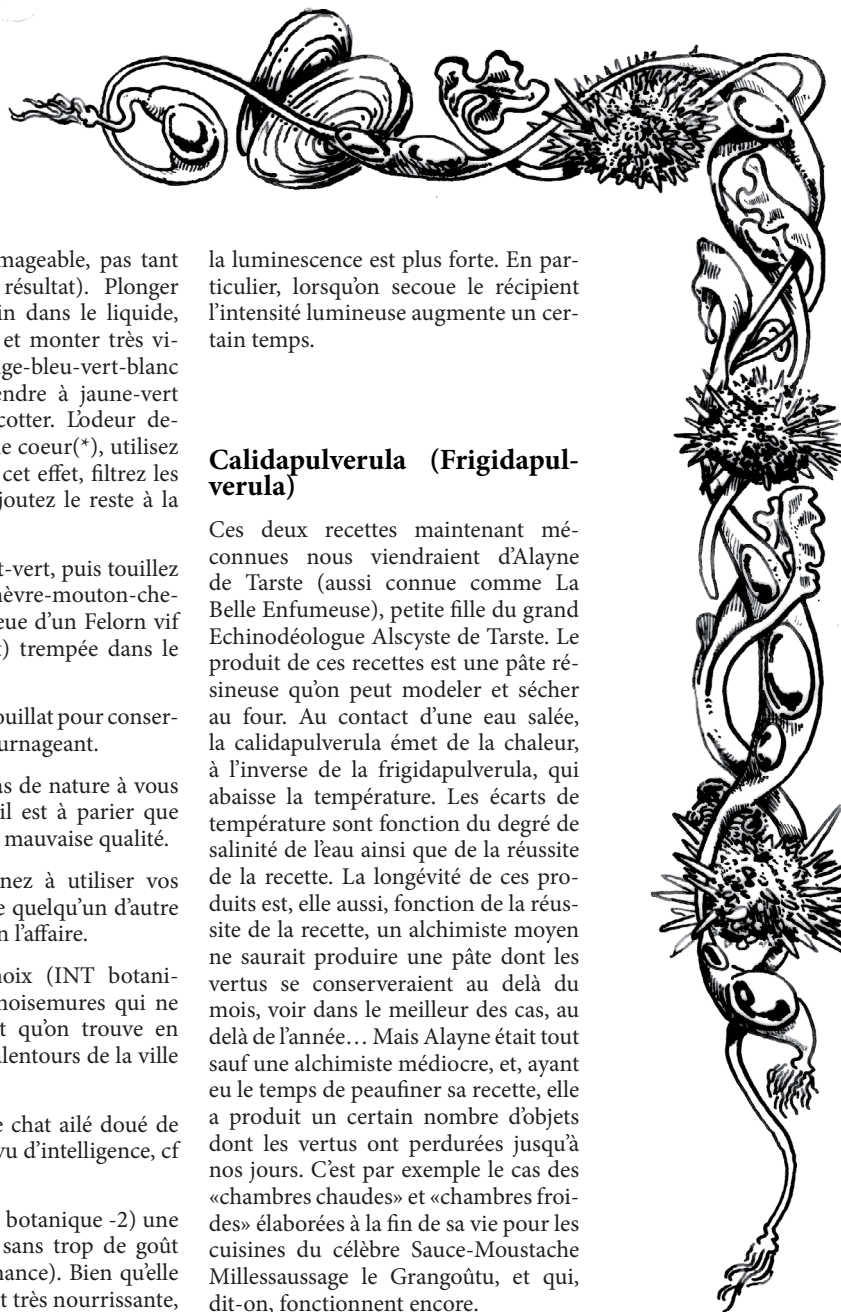
Intellect/lecture (-3) tâche 20. Gain d'expérience : 5 en légendes, 20 en séduction (Il paraît que la gent féminine est attirée par le genre malingres qui gésit le soir au fond des bois). Une oeuvre poétique considérée comme la pierre angulaire du mouvement littéraire oniromantique. On doit ce chef d'oeuvre au Chambellan Aloyse de Castelscintille, qui après un fiasco diplomatique s'est vu contraint de se retirer de la vie publique. L'oeuvre aurait été rédigée dans son mas côtier, et on prétend qu'elle doit plus à l'influence des oursins gris qui hantaient les écueils voisins qu'à la disposition d'esprit du diplomate déchu.

l'Idiotas (Bosson)

Intellect/lecture (-5) tâche 60. Gains d'expérience : 20 en légendes, 20 en comédie, 10 en lecture. Ouvrage lourd dans les deux acceptions du terme, l'Idiotas est un prétendu récit de voyage et un vrai prétexte pour l'auteur à une réflexion sur l'organisation d'une cité idéale. La réflexion se veut didactique par les nombreux (contre) exemples pris au hasard des cités visitées, le tout se tenant sur plus de 800 pages de périphrases. Le livre est essentiellement connu pour être la pierre angulaire de la légende des Urchalantes.

Ekinoidia Res (Bosson)

Intellect/lecture (-5) tâche 5. Gains d'expérience : 10 en légende, 10 en zoologie, 5 médecine, 5 alchimie Peu de gens le savent, mais le philosophe Bosson était positivement passionné par les oursins, qu'il considérait comme «la quintessence du rêve, un résumé de toutes les possibilités les plus belles dans un espace réduit et limité, la preuve de l'infinie pensée des dra-



gons». L'auteur pléthorique de l'Idiotas a donc rédigé un cahier d'étude qui de nos jours encore fait référence parmi les echinodéologues de tous piquants. Une étude systématique y est conduite de manière étonnamment précise, rigoureuse et concise. Le lecteur y découvrira en outre quelques vieilles espèces de nos jours disparues.

Guérir dehors, guérir dedans : soigner avec les oursins (Anselme K. dit, "le Pikanthrope")

Intelect/lecture (-5) tâche 10. Gains d'expérience : 15 en chirurgie, 15 en médecine, 20 en thanatos. L'ouvrage contient de nombreuses recettes de baumes et potions à base d'oursins. Des méthodes de soin sont aussi proposées basées sur une forme d'acupuncture à base de piquants d'oursins. L'emploi des oursins mimétiques est proposé pour créer un lien avec le patient afin de mieux le soigner, et le rituel thanataires "influencer un oursin" est particulièrement bien expliqué.

Alchimie

Essence lumineuse

L'essence lumineuse est une substance alchimique particulièrement utile, puisqu'elle permet de constituer des objets lumineux. De par son utilité, un grand nombre d'alchimistes connaissent son existence (INT alchimie -2), même si en définitive, très peu d'entre eux en connaissent la recette.

La recette proposée par Brabatrucques-le-sale n'est pas la plus élégante ni la plus, elle ne produit pas non plus la meilleure lumière, mais c'est paraît-il de toutes celles existantes la plus facile à réaliser... Et qui plus est, les autres recettes ne nous sont pas parvenues.

Pour une pinte d'essence lumineuse :

Se munir d'un récipient pour vomir, de noisettes d'Eunoix[1], d'un Felorn[2] docile, de quatre tubes digestifs d'oursins lanterne, d'une pinte d'eau alchimiquement pure et d'autant de bière de blé mol, quatre bêtes raves[3] du mucus de lucyolle[4]

Porter à ébullition dans trois mesures d'Eau alchimiquement pure les quatre noix de noisettes d'Eunoix préalablement réduite en poudre jusqu'à la granulosité de mouton-hibou-hibou, adjoindre les bêtes raves et laisser cocotter en circuit fermé à vert-bleu-vert-rouge pendant quatre heures (vérifier chaque heure, la perte d'une

couleur serait dommageable, pas tant au matériel qu'au résultat). Plonger les entrailles d'oursin dans le liquide, refermer la cocotte et monter très vivement à vert-rouge-bleu-vert-blanc puis laisser redescendre à jaune-vert hors du feu. Décocotter. L'odeur devrait vous soulever le coeur(*), utilisez le récipient prévu à cet effet, filtrez les gros morceaux et ajoutez le reste à la préparation(**).

relancez le feu à vert-vert, puis touillez jusqu'à mouton-chèvre-mouton-cheval à l'aide de la queue d'un Felorn vif (comprendre vivant) trempée dans le mucus.

Laissez décanter le touillat pour conserver uniquement le surnageant.

(*) si l'odeur n'est pas de nature à vous soulever l'estomac, il est à parier que votre substrat est de mauvaise qualité.

(**) si vous réchignez à utiliser vos propres suc, ceux de quelqu'un d'autre feront tout aussi bien l'affaire.

[1] noisettes d'Eunoix (INT botanique -2) variété de noisemures qui ne mûrissent jamais et qu'on trouve en grand nombre aux alentours de la ville d'Eunoix.

[2] Felorn : sorte de chat ailé doué de parole mais dépourvu d'intelligence, cf livre de règles

[3] bêtes raves (INT botanique -2) une variété de légumes sans trop de goût (lorsqu'on a de la chance). Bien qu'elle soit très commune et très nourrissante, on la consomme assez peu, en partie en raison de l'amoinissement des facultés mentales qui suit son ingestion et peut perdurer pendant quelques jours.

[4] lucyolle : (INT zoologie -4) une sorte de ver luisant de deux mètres de long qu'on trouve exclusivement dans l'aryle des Sekouliya[5]

[5] Sekouliya : (INT botanique -5) Arbre mou des marécages de la vallée des éponges, gorgé d'eau il peut facilement atteindre une centaine de mètres. En saison sèche la canopée se ratatine alors que la forêt débande (et non, ce n'est pas une contrepèterie). L'aryle mou de cet arbre abrite toute sorte d'insectes dégoutants, visqueux, et généralement atteints de gigantisme.

L'essence lumineuse se présente sous la forme d'un liquide légèrement visqueux qui sèche à l'air. On peut l'exploiter mélangé à du vernis, auquel cas l'objet émet en permanence une faible lumière, ou emprisonné à l'état liquide dans un récipient de verre, auquel cas

la luminescence est plus forte. En particulier, lorsqu'on secoue le récipient l'intensité lumineuse augmente un certain temps.

Calidapulverula (Frigidapulverula)

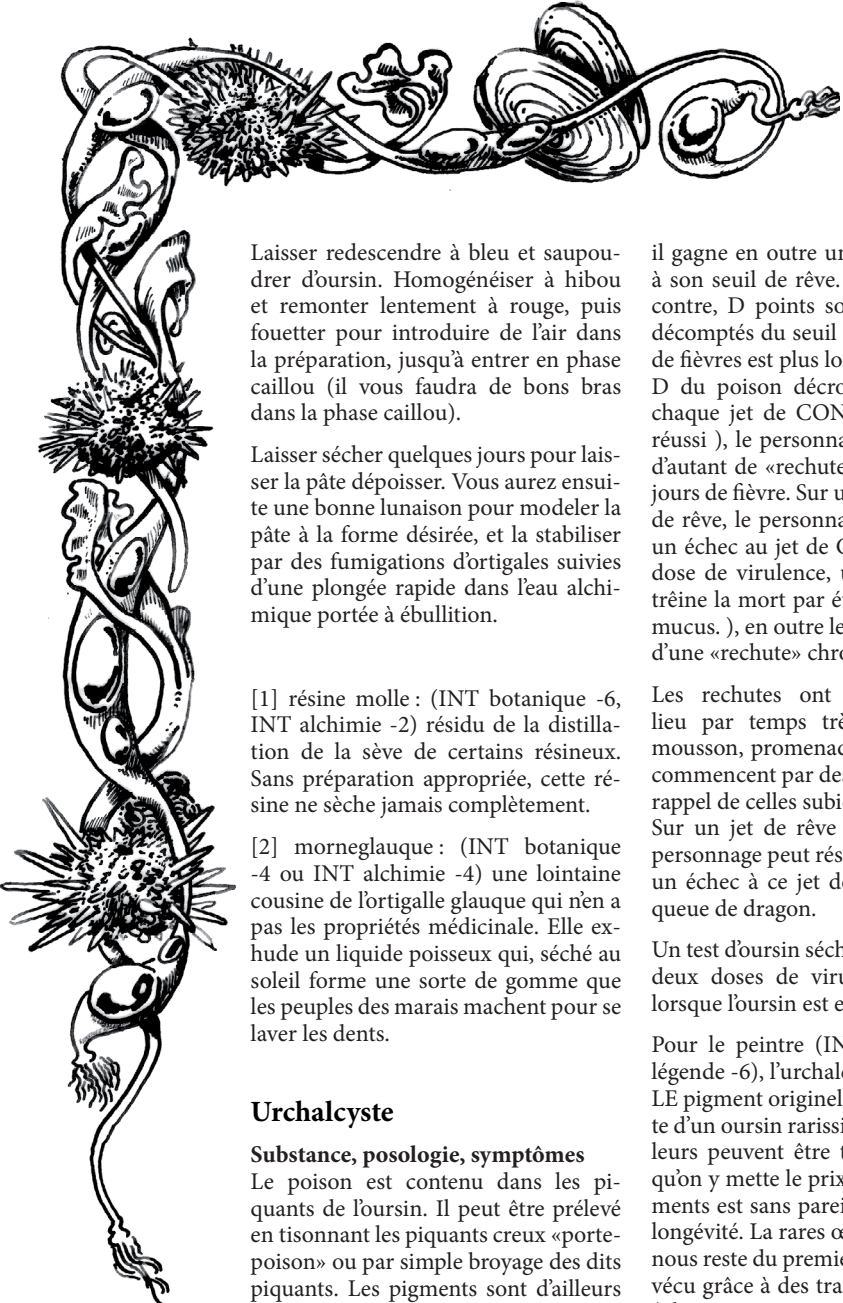
Ces deux recettes maintenant méconnues nous viendraient d'Alayne de Tarste (aussi connue comme La Belle Enfumeuse), petite fille du grand Echinodéologue Alscyste de Tarste. Le produit de ces recettes est une pâte résineuse qu'on peut modeler et sécher au four. Au contact d'une eau salée, la calidapulverula émet de la chaleur, à l'inverse de la frigidapulverula, qui abaisse la température. Les écarts de température sont fonction du degré de salinité de l'eau ainsi que de la réussite de la recette. La longévité de ces produits est, elle aussi, fonction de la réussite de la recette, un alchimiste moyen ne saurait produire une pâte dont les vertus se conserveraient au delà du mois, voir dans le meilleur des cas, au delà de l'année... Mais Alayne était tout sauf un alchimiste médiocre, et, ayant eu le temps de peaufiner sa recette, elle a produit un certain nombre d'objets dont les vertus ont perdurées jusqu'à nos jours. C'est par exemple le cas des «chambres chaudes» et «chambres froides» élaborées à la fin de sa vie pour les cuisines du célèbre Sauce-Moustache Millessaussage le Grangoût, et qui, dit-on, fonctionnent encore.

La recette des deux pâtes est identique à un ingrédient près, peu complexe à réaliser, mais son savoir s'est perdu, probablement en raison de la rareté des produits qui entrent dans sa composition.

Pour une pinte de pâte, prévoir un pèpin de poudre d'oursin (frigitite pour une frigidapulverula, ignantite pour une calidapulverula), deux pintes d'eau alchimiquement pure, une once de résine de canne à bis, une pinte de résine molle[1], et un filtrat de morneglauque[2]

Poudre d'oursin

Méler les deux résines à bleu-vert jusqu'à obtention d'un fluide hibou, monter progressivement le feu à rouge-vert, puis très rapidement à rouge-rouge, et plus vivement encore à rouge-rouge-rouge. Tout au long de cette montée, adjoindre l'eau alchimiquement pure pour garder une consistance mouton-caillou.



Laisser redescendre à bleu et saupoudrer d'oursin. Homogénéiser à hibou et remonter lentement à rouge, puis fouetter pour introduire de l'air dans la préparation, jusqu'à entrer en phase caillou (il vous faudra de bons bras dans la phase caillou).

Laisser sécher quelques jours pour laisser la pâte déposer. Vous aurez ensuite une bonne lunaison pour modeler la pâte à la forme désirée, et la stabiliser par des fumigations d'ortigales suivies d'une plongée rapide dans l'eau alchimique portée à ébullition.

[1] résine molle : (INT botanique -6, INT alchimie -2) résidu de la distillation de la sève de certains résineux. Sans préparation appropriée, cette résine ne sèche jamais complètement.

[2] morneglaucue : (INT botanique -4 ou INT alchimie -4) une lointaine cousine de l'ortigalle glaucue qui n'en a pas les propriétés médicinales. Elle exhale un liquide poisseux qui, séché au soleil forme une sorte de gomme que les peuples des marais machent pour se laver les dents.

Urchalcyste

Substance, posologie, symptômes

Le poison est contenu dans les piquants de l'oursin. Il peut être prélevé en tisonnant les piquants creux «porte-poison» ou par simple broyage des dits piquants. Les pigments sont d'ailleurs obtenus par broyage des pigments et du test. La substance onirique pulvérisée est activée par simple adjonction d'eau, elle n'est dangereuse que par passage dans le sang par exemple au travers d'une plaie ou par inhalation. Ce dernier type d'empoisonnement est observé chez les peintres pratiquant trop souvent ou trop longtemps dans une atmosphère humide; plus rarement, des œuvres surchargées de pigment peuvent être amenées à exhiler le poison par temps humide.

L'Urchalcyste agit comme une «attaque magique» : le personnage doit réussir un jet de rêve modulé par un malus égal au nombre de doses D qu'il a ingéré. Quel que soit le résultat du jet de dé, le personnage subit une période de fièvres spasmodiques pendant lesquelles il délire, rêve de fonds marins, et bave une écume verte semblable à des algues. Sur une réussite à son jet de rêve, la maladie dure au plus une journée et le personnage ne garde aucune séquelle (Il gagne provisoirement D points de rêve qui décroîtront suivant le rythme habituel.). Sur une particulière,

il gagne en outre un point permanent à son seuil de rêve. Sur un échec, par contre, D points sont provisoirement décomptés du seuil de rêve, la période de fièvres est plus longue (La virulence D du poison décroît d'une dose sur chaque jet de CONST de difficulté D réussi), le personnage écope en outre d'autant de «rechutes» qu'il a passé de jours de fièvre. Sur un échec total au jet de rêve, le personnage risque sa vie (un échec au jet de CONST ajoute une dose de virulence, un échec total entraîne la mort par étouffement dans le mucus.), en outre le personnage écope d'une «rechute» chroniques.

Les rechutes ont systématiquement lieu par temps très humide (pluie, mousson, promenade en bateau), elles commencent par des fièvres délirantes, rappel de celles subies à l'innoculation. Sur un jet de rêve de difficulté D, le personnage peut résister aux effets. Sur un échec à ce jet de rêve il subit une queue de dragon.

Un test d'oursin séché et broyé contient deux doses de virulence, contre dix lorsque l'oursin est encore vivant.

Pour le peintre (INT peinture -4 ou légende -6), l'urchalcyste est avant tout LE pigment originel. Provenant du teste d'un oursin rarissime, toutes les couleurs peuvent être trouvées pour peu qu'on y mette le prix. L'éclat de ces pigments est sans pareil, de même que sa longévité. La rares œuvres peintes qu'il nous reste du premier âge auraient survécu grâce à des traitements oniriques (plus vrai encore pour les œuvres du second âge), ou à l'emploi de ce pigment naturel mais providentiel. Le rendu des couleurs est encore meilleur que les techniques micrologiques complexes de Léonard d'O... Seul inconvénient : la rareté et la toxicité du matériel. Il convient en effet d'utiliser ce pigment le plus possible par temps sec, d'éviter toute mixture aqueuse, et toute ingestion, sous risque de fièvres malignes.

réussite significative : On prétend que ce pigment finit par rendre fou le peintre qui l'emploie trop souvent. C'est ainsi, dit-on, que le célèbre peintre romantique de la cité blanche de Zoophale, Pasqualito Delariviera, perdit progressivement tout contact avec la réalité en parachevant son grand œuvre au plafond de la grande salle du conseil. Sur la fin de sa vie l'artiste ne peignit plus que des motifs incertains, confondait nuit et jour, rêve et réalité. On le vit plus qu'à son tour courir nu dans les rues de zoophale, chevauchant une truie et invectivant les passants, les maculant parfois de peinture, de boue, ou des excréments de sa monture. Mais

après tout, le génie ne va-t'il pas simplement de pair avec la folie ?

réussite particulière : Depuis cet épisode, la grande salle du conseil de Zoophale a été surnommée «salle aux tentacules» en raison des libertés monstrueuses qui y ont été prises par l'artiste. La nouvelle décoration n'étant pas du goût de tous, et quelques cas de maladie étrange s'étant déclarés, le bâtiment a été mis aux enchères et a été racheté par une ancienne famille de la ville, richissime et décadente. On prétend que par temps orageux, de grandes soirées sont données dans la salle aux tentacules, et qu'y sont conviés uniquement des haut-révants et leurs sympathisants...

Pour le médecin (INT médecine -6 ou légende -8), l'urchalcyste est une maladie de l'esprit, qualifiée par les spécialistes d'asynchronie oniro-oniriques. Il semblerait que cette maladie soit plus fréquente en bord de mer.

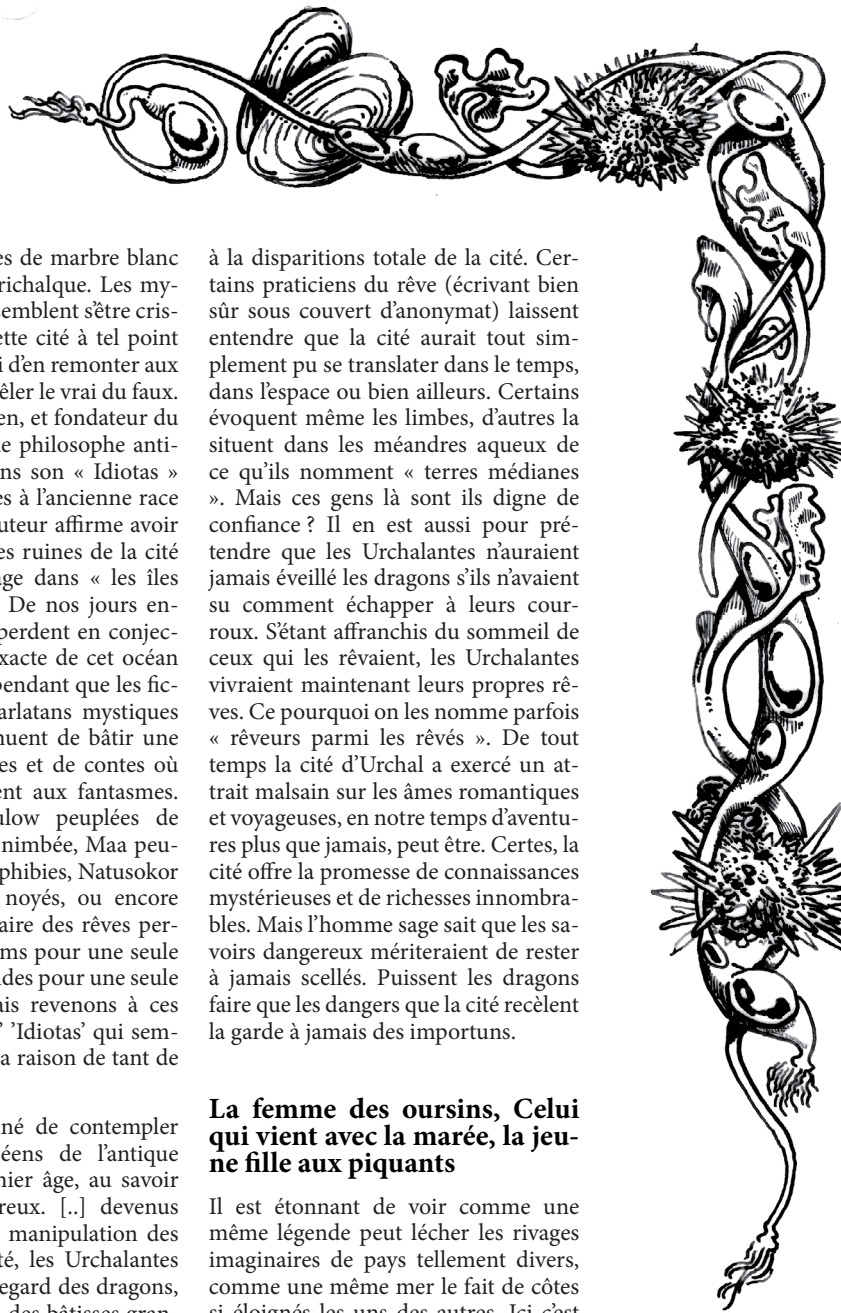
réussite significative : La maladie serait due à l'ingestion d'une certaine dose de poison contenue dans les piquants d'un oursin rarissime appelé Troublerêve.

réussite particulière : Les symptômes de la maladie sont proches des pathologies développées chez la majorité des haut-révants. Il est ainsi très délicat de discerner la victime innocente du scélérat pratiquant l'art vil ayant présidé à l'éveil des dragons.

Pour le haut rêvant (INT thanatos -4 ou légende -8), l'urchalcyste est une substance permettant de se rapprocher de l'essence des rêves. Il a été employé très tôt par les hauts rêvants (essentiellement thanataires) pour accroître leur potentiel de rêve ou prendre une emprise sur le corps ou l'esprit d'une victime en la projetant dans les terres médianes où elle est affaiblie.

Pour le haut rêvant seulement, et sur réussite significative : La prise de cette substance est dangereuse, si elle n'est pas contrôlée, elle peut mener à des queues de dragon chroniques.

Pour l'alchimiste (INT Alchimie -5), un poison incurable qu'on peut extraire des sécrétions d'un oursin, et préparer par une simple dessiccation de la coquille à vert-bleu-vert, suivi d'un filtrat à mouton-mouton sur colonne laineuse. Comptez un oursin pour un pépin de poison (équivalent de 10 doses). Le liquide est incolore et inodore, mais possède un fort goût iodé.



Sortilèges

Influencer un oursin (Fleuve, R-2 r2+)

Ce sortilège vise à influencer l'oursin mimétique pour lui déléguer les tâches compliquées.

Le nombre de points de rêve dépensés en sus des 2 de base constituent le malus au jet de VOLONTE que doit réaliser l'oursin pour résister à l'influence du haut-révant. Sur une réussite particulière, l'oursin se rendra compte de la tentative d'ingérence et prendra l'assaillant en grippe. Se retournant contre lui, il cherchera à le posséder de corps et d'esprit, et profitera de cette possession pour insuffler des maux généralement sans grande gravité, mais de nature à se débarrasser rapidement de l'intrus : perte (momentanée ?) de la capacité de nager, phobie de l'eau, phobie des oursins... Mais certains oursins sont plus vindicatifs.

Ce sort doit être réussi une première fois afin d'influencer le goût de l'oursin mimétique pour un individu ciblé. L'oursin sous influence cherchera alors à "créer un lien" avec sa cible, en clair, il cherchera à le posséder de corps et d'esprit. Pour ce faire, et contrairement à ce qu'on peut observer dans les pratiques vaudou, l'oursin mimétique n'a nul besoin d'un élément appartenant à la victime, il est capable de retrouver sa trace à travers le tissu du rêve en se servant uniquement de la mémoire et des rêves du haut-révant qui l'influencent. Au cours de cette première tâche, le test de l'oursin subira des modifications pour prendre l'apparence de l'individu visé. Une fois la possession de corps et d'esprit finalisée, la ressemblance avec la tête de la victime est parfaite (aux épines près).

Le même rituel doit être répété à chaque fois que le haut-révant souhaite déléguer une tâche à l'oursin (comprendre lancer un sort nécessitant la possession sur la victime). Il faut en effet persuader l'oursin de réaliser la tâche en question.

Légende

La légendaire citée d'Urchal

On la dit bâtie dans le test d'un gigantesque oursin translucide, peuplée de monstres amphibies, humanoïdes abâtardis d'oursins, et l'on évoque avec

envie ses rues pavées de marbre blanc et ses toitures d'Ourichalque. Les mythes et les légendes semblent s'être cristallisés autour de cette cité à tel point qu'il n'est plus aisé ni d'en remonter aux sources, ni d'en démêler le vrai du faux. L'auteur le plus ancien, et fondateur du mythe semble être le philosophe antique Bosson, qui dans son « Idiotes » dédie quelques pages à l'ancienne race des Urchalantes. L'auteur affirme avoir lui-même observé les ruines de la cité au cours d'un voyage dans « les îles perimarenostre »... De nos jours encore, les érudits se perdent en conjecture sur la nature exacte de cet océan et de ses secrets, cependant que les fictionnistes et les charlatans mystiques de tous poils continuent de bâtir une cathédrale de mythes et de contes où les vérités se croisent aux fantômes. Ascytaipeurdewssoulow peuplées de femmes à la beauté nimbée, Maa peuplée de fierabras amphibies, Natusokor la citée des morts noyés, ou encore Songifalia le sanctuaire des rêves perdus... Autant de noms pour une seule ville, autant de légendes pour une seule vérité probable. Mais revenons à ces quelques lignes de l'« Idiotes » qui semblent avoir ébranlé la raison de tant de générations.

«[...] il m'a été donné de contempler les vestiges cyclopéens de l'antique civilisation du premier âge, au savoir immense et dangereux. [...] devenu si puissants dans la manipulation des rêves et de la réalité, les Urchalantes s'étaient cachés du regard des dragons, et édifiant sous l'eau des bâtisses grandes et transparentes s'adonnaient à toutes joies et tous plaisirs jusqu'à ce que l'ennui survînt. Lors, ils édifièrent l'arène, dont le pourtour compte plus de mille franchises coudées, s'y attirent et s'y firent battre toute sorte d'êtres, d'animaux, et de monstres, inventés des dragons ou d'eux mêmes, comme les affreuses Calamarettes et les ourchalaques, mi homme, mi oursins. [...] et le dôme de l'arène d'un ourichalque scintillant, plus pur encore, et plus lourde que celle dont les toits de la ville et des palais.»

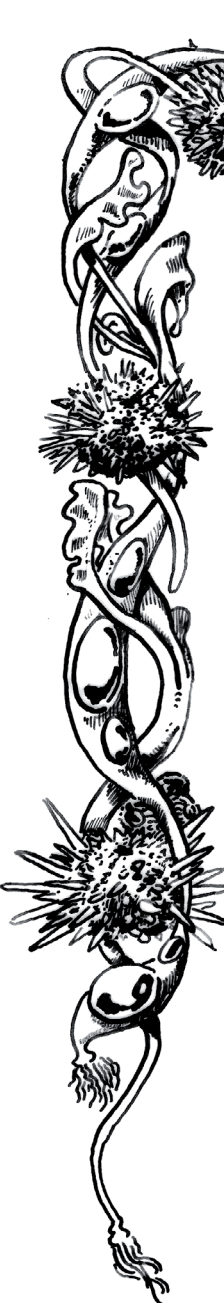
Quant à la disparition de la cité et de ses habitants, Bosson évoque une fin tragique que les hauteurs de notre troisième âge interprètent unanimement comme la génération d'une monumentale déchirure du rêve, survenant à la suite des excès des habitants ; d'aucun n'hésitant pas d'ailleurs à affirmer que ce serait là la déchirure originelle, la première, et qu'ainsi les Urchalantes seraient les fossoyeurs du sommeil des dragons. Qu'ils aient disparus : bien fait pour eux. Les penseurs ne sont pas unanimes quant

à la disparition totale de la cité. Certains praticiens du rêve (écrivant bien sûr sous couvert d'anonymat) laissent entendre que la cité aurait tout simplement pu se translater dans le temps, dans l'espace ou bien ailleurs. Certains évoquent même les limbes, d'autres la situent dans les méandres aqueux de ce qu'ils nomment « terres médianes ». Mais ces gens là sont ils dignes de confiance ? Il en est aussi pour prétendre que les Urchalantes n'auraient jamais éveillé les dragons s'ils n'avaient su comment échapper à leurs courroux. S'étant affranchis du sommeil de ceux qui les rêvaient, les Urchalantes vivraient maintenant leurs propres rêves. Ce pourquoi on les nomme parfois « rêveurs parmi les rêvés ». De tout temps la cité d'Urchal a exercé un attrait malsain sur les âmes romantiques et voyageuses, en notre temps d'aventures plus que jamais, peut être. Certes, la cité offre la promesse de connaissances mystérieuses et de richesses innombrables. Mais l'homme sage sait que les savoirs dangereux mériteraient de rester à jamais scellés. Puissent les dragons faire que les dangers que la cité recèle la garde à jamais des importuns.

La femme des oursins, Celui qui vient avec la marée, la jeune fille aux piquants

Il est étonnant de voir comme une même légende peut lécher les rivages imaginaires de pays tellement divers, comme une même mer le fait de côtes si éloignées les uns des autres. Ici c'est une jeune fille nue couchée sur un lit d'oursin et dont l'intimité se couvre chastement d'une feuille de varech, là c'est une vieille femme morte qu'on devine sous une couche d'oursins se repaissant de son cadavre putréfié, la encore, c'est un vieillard qui vient avec la marée et s'en repartira avec elle, entouré de son troupeau d'oursin. Invariablement, c'est un oracle infailible capable de répondre à n'importe quelle question qu'on lui posera, et le service n'est jamais gratuit. En échange de sa réponse, l'oracle exige systématiquement un paiement dont le prix sera fixé rétrospectivement, lorsqu'il en aura besoin. Et comble du malheur, sitôt qu'on lui adresse la parole, l'on est tenu de payer le prix, qu'on désire ou non poser sa question...

Les légendes regorgent d'histoires mettant en scène de paisibles pêcheurs, des princes altruistes et niais ou encore des rois méchants et avares ayant croisé la route de l'oracle. Les conclusions varient du tout au tout. Parfois le prix est ridiculement faible, comme le don



d'une poignée de sable, dans d'autres contes on narre le drame d'un individu qui passe le restant de sa vie à éviter la mer pour n'avoir pas à payer sa dîme et sa fin tragique noyé dans une flaque d'eau de pluie... salée.

L'ourichalque

Quel alchimiste n'a jamais rêvé de tenir dans ses mains une noix du métal légendaire ? On lui prête des vertus extraordinaires sur la santé, sur le sommeil, et parfois même sur l'emprise du rêve. Bosson l'a rendu célèbre dans son 'Idiotas', mais on trouve des allusion plus ancienne. La première référence au précieux métal est généralement attribuée à Hosiade «[...]ayant ainsi parlé il mit dessus son crâne glabre la couronne d'ourichalque, présent du dragon Oursinosinopisinos, et commença de rêver[...]» Dans un autre texte du même auteur on apprend que l'ourichalque serait constitué «de la matière dont sont faits les songes», et quelle naîtrait «du rêve des oursins». Si son existence est communément admise, sa nature exacte est inconnue et prête aux spéculations les plus échevelées. Certains prétendent qu'il s'agit d'un élément à part entière, ses accointances avec le septimel et l'octimel ont été avancées, on a même prétendu qu'il s'agissait d'une concentration ou d'une cristallisation des limbes (quoi que cela puisse signifier...). Les plus grands alchimistes de notre âge ont unanimement admis qu'il se synthétisait dans un mélange comprenant toutes les couleurs et toutes les consistances, les ingrédients restant encore un mystère. Les orfèvres, plus prosaïques pensent généralement qu'il s'agit d'un alliage

de métaux précieux ou d'une sorte de perle tous deux secrétés par certaines variétés rares d'oursins. Une chose reste certaine, tout individu qui lèvera le voile sur un pan de ces connaissances s'attirera tout à la fois, richesse, postérité et jalousies.

La grand-mère des oursins

La légende de la grand-mère oursin est sans doute une des plus vieilles histoires existantes. Quel malheur que personne ne soit capable de s'en souvenir et que le nom seul soit resté pour la postérité. On raconte que certains rêveurs ont été victimes d'un rêve d'archétype qui les rend progressivement fous à lier : ils ont rêvé qu'on leur racontait la légende et essaient depuis de retrouver ce moment. Ce qui soulève une fois de plus la grande question : les rêves d'archétypes sont-ils de vrais souvenirs ou des souvenirs que les Dragons rêvent d'avoir eu ?

Société

Le jeu de l'oursin

S'il existait un guide de voyage vraiment complet, on conseillerait vraisemblablement aux voyageurs d'éviter (ou de se méfier) du village côtier de Lène. Les enfants y pratiquent un jeu à base d'oursins vivants d'un genre particulier : une espèce qui réagit à tout choc en enfonçant des crochets très durs dans l'objet contre lequel elle est projetée. Les enfants ont pris pour habitude de lancer ces oursins comme un

jeu vers tout voyageur, avec un barème de points et un tournoi permanent : 10 points pour le milieu du dos, 5 points dans un bras ou une jambe et 20 points pour le fond de la culotte. Il existe même une maison communautaire dédiée aux enfants où sont comptabilisés les points et où les meilleurs tireurs sont honorés d'une plaque en haut du classement. Les tireurs exceptionnels ont même leur nom gravé sur les poutres de cette maison, bien après que leur enfance soit terminée...

Du coup, les vêtements touchés par ces oursins (les armures sont généralement non affectées) sont détériorés, voire lacérés. Les réparations sont difficiles. Heureusement, le village est également connu pour son industrie textile à base de fil d'oursin et même si les prix sont élevés, les villageois sont généralement disposés à proposer une forte remise (ce qui ramène le vêtement à peu près au niveau des prix normaux) pour s'excuser des mésactions de leurs enfants («mais vous comprenez, il faut bien que jeunesse se passe, on peut pas leur en vouloir»)...

Il faut noter que les villageois sont très solidaires en ce qui concerne les enfants : hors de question de dénoncer les coupables ou d'indiquer quels sont les parents «responsables»... C'est la jeunesse, voilà tout ! Le fait que la plupart des tisserands sont d'anciens tireurs d'oursins n'est sans doute pas étranger à cette situation, et de là à penser que tout cela est organisé et prémédité, il y a un pas que même un guide de voyage ne se permettrait pas de franchir... quoique.





Sur la grève où l'on dévore nos songes

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu écrit par Benjamin Schwarz et Mario Heimburger et illustré par Benjamin Schwarz

“Un jour, les guerriers de Sarnath décidèrent de détruire Ib. [...] tous marchèrent vers la cité grise dont ils massacrèrent les habitants. Pour ne pas avoir à toucher ces étranges créatures, ils poussèrent leurs corps dans le lac à l'aide de longues perches.”

La malédiction de Sarnath, H.P. Lovecraft

Les Contrées du Rêve recèlent autant de dangers que le monde réel. Elles semblent lointaines, mais ne sont finalement séparées du monde de l'Éveil que de quelques psychotropes. Et lorsqu'un ingénu la visite, il peut déclencher une série d'événements qui risquent de mettre à mal la ville de New York. Directement entraînés par le lien des rêves, les investigateurs vont avoir une fois de plus l'occasion de se placer entre le danger et l'humanité. De gré ou de force.

La possession du supplément “Les secrets de New York” n'est pas indispensable, mais peut vous permettre de mieux décrire les ambiances des quartiers visités. De même, une des anciennes versions des suppléments “Les Contrées du Rêve” peuvent permettre de mieux rendre l'atmosphère onirique de la seconde partie du scénario.

Prologue : Le coyote, le lapin et l'oursin

Ce scénario est centré autour de trois “êtres”. Leur histoire et leur personnalité seront la cause directe des maux qui s'abattront sur les investigateurs. Il est donc hélas indispensable de s'attarder un peu sur chacun d'eux...

Nukpana Silver, “le Coyote”

Ce n'est pas parce que les Indiens n'ont jamais connu Freud qu'ils échappent à une des relations les plus anciennes de l'humanité : celle d'un père qui est quelque peu déçu par son fils et par ce même fils qui subit l'ombre du père. Ainsi est la relation entre Nukpana et le grand et sage Chamane Hopi Qale-taqa “œil-du-ciel”.

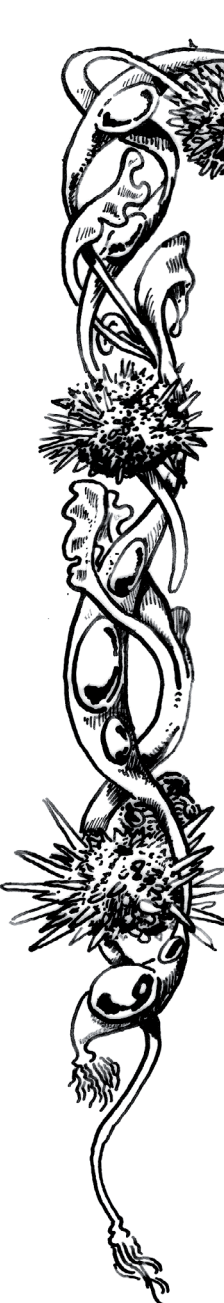
Ce dernier est considéré comme un des plus sages chamanes que les Hopis aient jamais produit. Détenteur de nombreux secrets et de savoirs qu'il sait utiliser avec prudence et parcimonie, il tenta d'enseigner sa sagesse à son fils unique. En vain. Il ne put qu'observer son fils rejoindre peu à peu le rang des paresseux et des hommes mesquins, peut-être contaminé en cela par l'influence de l'homme blanc. Avec tristesse, mais sans colère, il accepta cette dérive comme un coup du sort.

Après avoir passé sa jeunesse tumultueuse dans la tribu mourante de son père, Nukpana décida de couper les ponts avec ses ancêtres et de commencer une nouvelle vie dans ce Nouveau Monde que beaucoup d'Indiens refusaient d'embrasser. Des années à observer son père n'ayant pas réussi à faire de lui un leader, un chef ou même un conseiller, cette défection apparut à tout le monde comme inévitable. Rejetant ses traditions, conservant tout de même un savoir technique de magie indienne sans y voir cependant un quelconque intérêt culturel, il fit route vers New York, centre de gravité de l'Amérique, en compagnie d'un autre Indien de sa

tribu qui souhaitait lui aussi échapper au déclin de son peuple, Honovi.

En arrivant à la Grande Pomme en août 1920, tous deux choisirent un nom plus adapté aux formulaires d'embauche : Nukpana Silver et Honovi L'Indien. Le seul emploi qu'ils purent trouver était celui de manoeuvre sur un des innombrables chantiers d'une ville qui connaissait alors une frénésie de construction sans précédent. Mais si cette situation convenait bien aux muscles puissants de Honovi, Nukpana ne put soutenir longtemps le rythme et décida de chercher une autre voie. Ce fut la voie de la langue fourchue, celle





de la manipulation, du paraître, du baratin. S'il avait cru alors aux traditions de son peuple, il aurait reconnu la voie du Coyote. Tandis que Honovi trimait sur les chantiers, Nukpana récoltait quelques sous grâce à de menues arnaques, dont les cibles principales étaient les ouvriers du quartier où il s'était installé : **Gashouse District**.

Les dangers inhérents à ce mode de vie lui valurent quelques blessures et notamment une vilaine balafre zébrant le côté gauche de son menton jusqu'à l'oreille. Désormais âgé de 32 ans, redoublant de prudence, Nukpana vivait, multipliant les rencontres à la recherche du prochain bienfaiteur. Celui-ci ne tarda pas à apparaître sous la forme d'Albert Farrow.

Albert Farrow, notre "lapin"

La vie d'Albert Farrow n'a rien à voir avec celle de Nukpana. Mais elle a comme point commun de ne pas satisfaire celui qui la vit. **Albert Farrow** est destiné à de grandes choses et ce destin lui pèse. Fils de **Mark Farrow**, un architecte décédé dans un accident de chantier alors qu'Albert n'avait que 10 ans, il vit depuis avec sa mère, **Selina**, qui a reporté toute son affection sur son fils unique. Mark n'ayant pas laissé une grande fortune à son épouse, Selina a accepté la proposition de son frère, **Reginald Pidgwell**, un banquier spécialiste de l'investissement boursier qui a bâti une véritable fortune, de venir vivre avec lui dans un grand manoir bâti dans le Queens, à Steinway. A cette époque, le Queens n'est touché par l'urbanisme galopant de la ville que sur sa façade nord-ouest.

Reginald est un obsédé de la famille, en particulier parce que son union avec Emma ne lui a donné aucun enfant. Or, la fortune de Pidgwell demandait à être transmise, et le seul candidat actuel est Albert. C'est donc sous la pression de Reginald que fut orchestrée l'union prochaine entre Albert et **Loretta Franklin**, fille de sénateur, afin d'agrandir le prestige de la famille Pidgwell et la fortune de la famille Franklin. Qu'Albert manifeste si peu d'intérêt pour ce mariage est évidemment un problème majeur, mais Reginald restait confiant jusque récemment.

Pour faire vivre sa petite famille autant que par inclination, le père d'Albert était un véritable bourreau de travail, si bien que sa mort ne peina que peu le jeune enfant qui en définitive l'avait peu connu. À certains égards, l'arrivée à New York à la suite de ce décès fut, elle, vécue comme un plus grand

traumatisme. Élevé jusqu'alors essentiellement par sa mère, Albert eut alors à subir l'influence de l'oncle Réginald dans les choix de son cursus. C'est ainsi qu'il se retrouva à la Clifford School, sans réel goût pour les études, comme la majorité de ses condisciples soit dit en passant, mais peut-être avec une plus grande aversion qu'eux.

Élève moyen dès son plus jeune âge, Albert se distinguait surtout de ses camarades dans ses aptitudes pour les arts picturaux. Bringueballé géographiquement au gré des contrats que son père obtenait dans cette Amérique en pleine construction, Albert a gardé le souvenir et le goût des grandes étendues du Midwest américain qui prêtent à la rêverie et à la contemplation mystique. Sans grand génie, ni beaucoup d'imagination, mais doué d'une patience certaine et d'un goût pour la technique, il réalisa très tôt une série de paysages inspirés de ces souvenirs et influencés de toiles vues au Metropolitan Museum of Art. À l'âge de quinze ans il fit aussi la fierté de sa mère en réalisant sur demande une série très réussie de portraits des amies de cette dernière.

Ce ne fut que récemment, au passage à l'âge adulte, que le rejet de ce que représentait son oncle fut consommé. Délaissant de plus en plus des études d'économie laborieuses, Albert se mit à s'intéresser davantage à ce qui n'était pas mesurable : l'âme, la psyché, les rêves et les mythologies humaines en général et américaines en particulier. De librairies en conférences, il rencontra de nombreuses personnes qui partageaient ses intérêts, mais manifestaient une passion étrange et dont Albert se méfiait : une exaltation qui ne servait chez ces amateurs qu'à masquer leurs doutes. Circonspect, Albert se liait difficilement.

Deux jonctions s'opèrent alors quasiment simultanément : Albert découvrit le milieu de l'art à travers le groupe intellectuel dirigé par **Léa McMurphy**, une galeriste d'envergure réduite. Grâce à elle, il rencontra de nombreux artistes qui vantèrent les tableaux maladroits d'Albert comme s'il s'agissait de nouvelles toiles de Leonardo Da Vinci (et qu'émendèrent en retour une appréciation qu'Albert ne fut que trop heureux d'accorder). Ce groupe auto-entretenu vivait dans une hypocrisie saine et équilibrée.

Parallèlement, Albert multipliait les sorties liées au mysticisme, autant en quête de savoir, de sensations que d'inspiration pour ses "œuvres". Lors d'une conférence organisée par une associa-

tion d'hommes blancs en faveur des peuples indiens, il rencontra Nukpana. Celui-ci fréquentait souvent ce genre d'endroits riches en blancs crédules et Albert semblait comme un cadeau du ciel pour l'Indien roublard. Leur rencontre déboucha sur de nombreuses autres, et Nukpana, de manière subtile et progressive, affermit son influence sur le jeune homme, réussissant à lui soutirer quelques sous en échange d'histoires indiennes et de bribes de savoirs chamaniques.

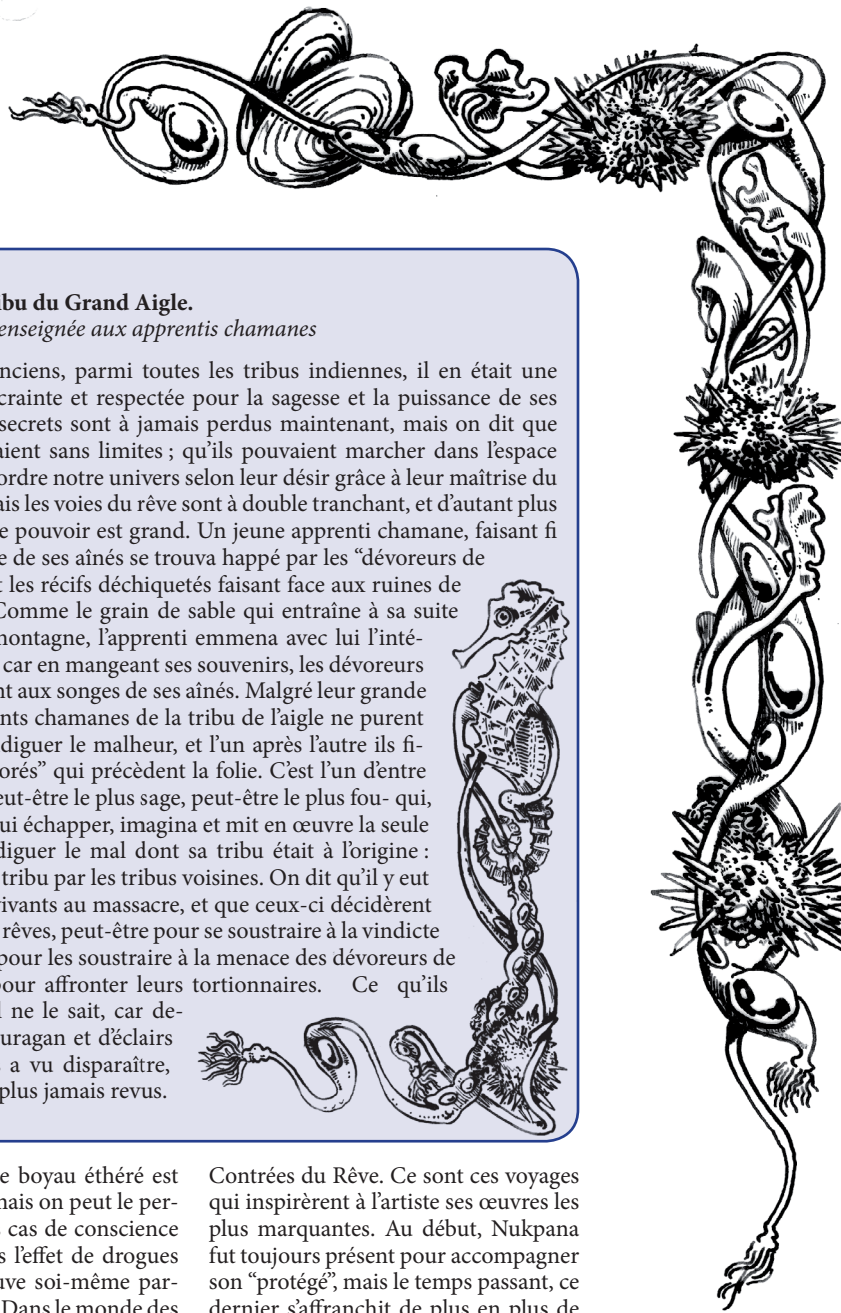
On s'en doute, tant de sorties et si peu d'assiduité aux études finirent par mener à une crise domestique. La dispute entre Reginald et Albert fut homérique et déboucha sur l'inévitable : désormais adulte, Albert claqua la grande porte et revint par la petite. Sans grandes ressources, il fut en effet obligé de quémander quelque argent à sa mère, en échange de fréquentes visites. Avec le petit pécule, toujours renouvelé au besoin - Selina ne pouvait rien refuser à son fils, même si elle gardait ses dons secrets pour ne pas provoquer l'ire de Reginald - et l'entregent de Léa McMurphy, Albert se dénicha un petit appartement/atelier dans lequel il s'installa définitivement.

Sous l'influence de Nukpana et des secrets que celui-ci lui enseigna, ses œuvres prirent rapidement un tournant, devenant plus originales, plus personnelles, plus marquées. Bientôt, Léa proposa à Albert une petite place dans une exposition prochaine. Albert accepta, mais à ce moment, il avait déjà un souci de taille...

Les Eq'Netheryns, race très ancienne

Dans les Contrées du Rêve vit une race très ancienne en voie d'extinction : les **Eq'Netheryns**. De triste réputation, que ce soit dans le monde réel ou dans les contrées, on ne sait en fait que peu de choses de ce peuple, si ce n'est qu'il vaut mieux s'en tenir éloigné car dans son sillage traînent oubli et folie. Incompréhensible pour l'esprit humain, on ne peut que supposer que la race se laisse mourir, se contentant de soutirer au monde du plaisir sous une forme redoutable.

On ne sait rien de leurs origines, certains érudits du monde du rêve assurent qu'ils seraient issus d'un peuple décadent, banni dans les terres des rêves par les Anciens dont ils avaient tenté de dérober les songes. Le fait est qu'ils ne semblent pas se reproduire, et que leur colonie ne compte plus aujourd'hui qu'une centaine d'indi-



vidus hantant la grève ravagée de l'Île Pointue, à quelques brasses du rivage où l'on peut encore contempler les ruines de l'ancienne cité maudite de Sarnath. Dans le monde réel, rares sont ceux qui ont entendu parler de cette race, et ce savoir n'est que rarement évoqué de peur d'attirer la curiosité. Le récit de la chute du grand aigle (cf. encadré) est enseigné à tout aspirant chamane, et en tant que tel a été transmis à Nukpana Silver par son père Qaletaqa "œil-du-ciel". Si cette légende est souvent comprise comme un récit symbolique illustrant les dangers des arts magiques et exhortant à l'obéissance des apprentis envers leurs aînés, il n'en reste pas moins qu'une description de l'aspect des Eq'Netheryns, d'oursins lumineux à taille humaine, y est donnée et que leur lieu de résidence y est clairement identifié, en même temps que la menace de contamination qu'il représente. De fait, même s'il ne prend pas l'histoire au pied de la lettre, aucun chamane ne se risquera jamais de ce côté là des songes...

Dans les faits, si l'on ne peut les qualifier à proprement parler d'êtres mal-faisants, les Eq'Netheryns sont à tout le moins des êtres néfastes. En se nourrissant des rêves d'autrui, ils en effacent les souvenirs jusqu'à ne laisser d'un individu qu'une carcasse vide. Pire, au cours de ce mécanisme de sustentation, ils se délectent des sentiments les plus prégnants de leur victime, et ce faisant ils sont capables de remonter une "piste affective" jusqu'à l'esprit de la cible de ce sentiment. Ce phénomène psychique n'est en aucun cas sujet aux contraintes géographiques, ce qui rend la "contagion par affect" particulièrement redoutable. Lorsqu'ils sont affamés, les Eq'Netheryns dévorent les songes d'un être humain en quelques jours, et rebondissent rapidement d'esprit en esprit jusqu'à coloniser un bon millier de personnes en un mois de temps. Leur période de fringale assouvie, ils ne dévorent plus que partiellement l'âme de leur victime et passent plus calmement à la suivante.

Concrètement, l'Eq'Netheryn harponne sa proie au moyen d'une "épine éthérée", puis aspire les songes au travers d'un "boyau éthéré" qui le connecte au cerveau de sa proie. La "longueur" de cette connexion n'a aucune limite de temps ni d'espace, et si pour harponner sa première proie il faut que celle-ci se trouve physiquement à proximité, les victimes suivantes peuvent être harponnées à distance sans aucun soucis en remontant la trame affective de la victime précédente.

Le destin de la tribu du Grand Aigle.

Légende indienne enseignée aux apprentis chamanes

Dans les temps anciens, parmi toutes les tribus indiennes, il en était une particulièrement crainte et respectée pour la sagesse et la puissance de ses chamanes. Leurs secrets sont à jamais perdus maintenant, mais on dit que leurs pouvoirs étaient sans limites ; qu'ils pouvaient marcher dans l'espace entre les rêves et tordre notre univers selon leur désir grâce à leur maîtrise du "don de l'aigle". Mais les voies du rêve sont à double tranchant, et d'autant plus dangereuses que le pouvoir est grand. Un jeune apprenti chamane, faisant fi des mises en garde de ses aînés se trouva happé par les "dévoreurs de rêves" qui hantent les récifs déchiquetés faisant face aux ruines de l'"ancienne cité". Comme le grain de sable qui entraîne à sa suite l'ensemble de la montagne, l'apprenti emmena avec lui l'intégralité de sa tribu, car en mangeant ses souvenirs, les dévoreurs de rêves accédèrent aux songes de ses aînés. Malgré leur grande sagesse, les puissants chamanes de la tribu de l'aigle ne purent rien faire pour endiguer le malheur, et l'un après l'autre ils firent les "rêves colorés" qui précèdent la folie. C'est l'un d'entre eux cependant -peut-être le plus sage, peut-être le plus fou- qui, sentant sa raison lui échapper, imagina et mit en œuvre la seule solution pour endiguer le mal dont sa tribu était à l'origine : l'éradication de sa tribu par les tribus voisines. On dit qu'il y eut un millier de survivants au massacre, et que ceux-ci décidèrent de s'exiler dans les rêves, peut-être pour se soustraire à la vindicte des autres tribus, pour les soustraire à la menace des dévoreurs de rêve, ou encore pour affronter leurs tortionnaires. Ce qu'ils sont devenus, nul ne le sait, car depuis cette nuit d'ouragan et de déclairs sans pluie qui les a vu disparaître, personne ne les a plus jamais revus.

En temps normal, le boyau éthéré est invisible à l'œil nu, mais on peut le percevoir dans certains cas de conscience altérée, comme sous l'effet de drogues ou lorsqu'on se trouve soi-même partiellement endormi. Dans le monde des rêves, la perception en est plus aisée. Le lien se manifeste concrètement par une sorte de boyau lumineux pulsatile aux couleurs chatoyantes émanant du crâne de la victime et qui le connecte à l'Eq'Netheryn au travers de circonvolutions plus ou moins grandes et mobiles. Qui plus est, lorsqu'un humain est en proie à la succion de ses souvenirs, il n'est pas rare qu'il perçoive le boyau parasite, ce qui engendre des perceptions visuelles colorées accompagnées le plus souvent de fortes migraines.

Événements récents

Pour affermir son pouvoir sur le jeune artiste, Nukpana initia celui-ci à certains rituels chamaniques et à certaines substances utilisées au cours de ces cérémonies, le tout soigneusement enrobé d'explications mystiques plus ou moins cohérentes et partiellement inventées.

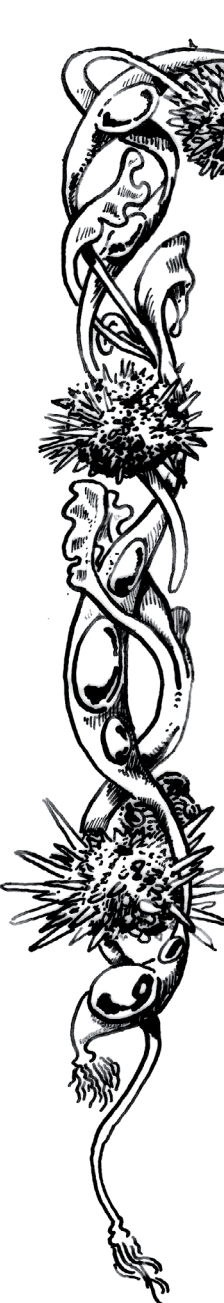
L'une des drogues a cependant un effet fameux : il permet à celui qui l'ingère de voyager mentalement dans les

Contrées du Rêve. Ce sont ces voyages qui inspirèrent à l'artiste ses œuvres les plus marquantes. Au début, Nukpana fut toujours présent pour accompagner son "protégé", mais le temps passant, ce dernier s'affranchit de plus en plus de l'aide et de la compagnie de son ami.

Un jour que les deux voyageèrent aux abords des ruines de Sarnath, le jeune Indien se souvint d'une mise en garde de son père au sujet d'un monticule rocheux solitaire et surmonté de ruines aux angles aigus, et le retranscrit avec emphase (bien que de manière imparfaite) : "voici un lieu dont il ne faut jamais s'approcher car ces ruines abritent un secret de l'ancien temps dangereux pour l'esprit."

Mais la curiosité tua bientôt le petit chat : lors d'un de ses voyages solitaires, Albert Farrow passa à nouveau à proximité de l'Île Pointue... et finit par arriver assez près pour attirer l'attention d'un Eq'Netheryn. Ce dernier ne manqua pas de harponner une proie si rare et ce fut le début des ennuis pour le peintre, le chamane et bientôt, les personnages...

Les voyages de Farrow se restreignirent de plus en plus aux alentours de Sarnath comme un satellite est capté par une planète, et ces paysages, ainsi



Comment impliquer les personnages ?

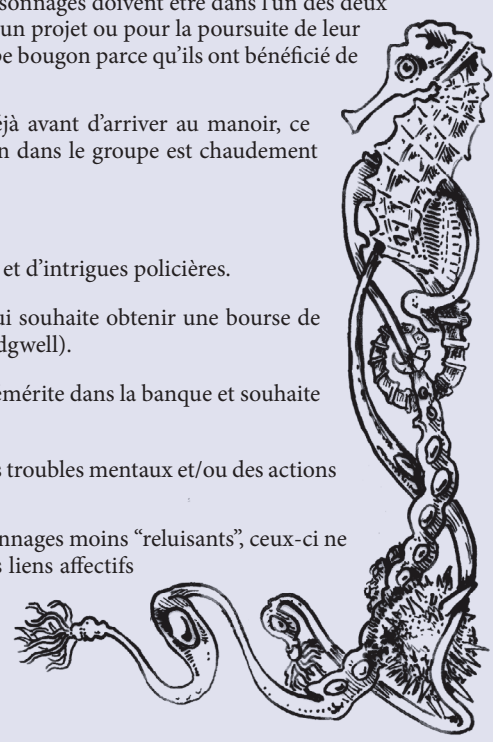
Afin de pouvoir prétendre à être invité au manoir Pidgwell, les personnages doivent être dans l'un des deux profils suivants : soit ils ont à quémander une aide financière pour un projet ou pour la poursuite de leur carrière, soit ils gravitent déjà dans l'environnement du philanthrope bougon parce qu'ils ont bénéficié de ses largesses par le passé.

Il est bien sûr préférable que les investigateurs se connaissent déjà avant d'arriver au manoir, ce qui renforce les liens entre eux. De plus, la présence d'un médecin dans le groupe est chaudement recommandée.

Voici quelques exemples de personnages adaptés :

- ⊗ un(e) dilettante adossé à un grand nom, mais féru de mystères et d'intrigues policières.
- ⊗ un professeur d'université spécialiste des mythes indiens et qui souhaite obtenir une bourse de recherche (à priori, aucune chance, sauf s'il parvient à aider Pidgwell).
- ⊗ un employé de banque modèle qui est invité pour son activité émérite dans la banque et souhaite briller auprès de son patron.
- ⊗ un docteur surpris de son invitation (mais en fait spécialiste des troubles mentaux et/ou des actions psychotropes)

Dans l'hypothèse où le groupe comporterait une minorité de personnages moins "reluisants", ceux-ci ne pourront être invités à la soirée, mais seront impliqués à l'aide des liens affectifs (de précédentes aventures ?) qui les unissent aux personnages invités. À ces derniers de leur proposer ensuite d'intégrer le groupe lorsque l'enquête débutera.



que le contact avec la race ancienne, lui ouvrirent de nombreux horizons artistiques. Mais durant les phases de vrai sommeil, les Eq'Netheryns se délectèrent des rêves du peintre et y dénichèrent bientôt la trace rémanente du chamane, qui fut à son tour contaminé.

Petit à petit, Albert sombra dans une folie obsessionnelle et distraite. Et le chamane suivit rapidement la même pente, bien que plus doucement. Comprendant ce qui était arrivé, Nukpana entra en panique. Fuyant d'abord le contact du peintre, il s'aperçut rapidement qu'il était condamné, se souvenant des leçons de son père. Puis un changement s'opéra en lui : ne pouvant être sauvé, il désira bientôt s'amender et retrouver une partie de la noblesse de son peuple en prenant ses responsabilités. C'était à lui de stopper la contamination, et le mieux pour cela était d'éliminer tous les contaminés, lui-même compris...

Nous en sommes là de l'histoire au moment où débute le scénario : la semaine précédente, Albert a été retrouvé délirant et babillant dans les rues de New York. Ramené discrètement au domicile familial où il est soigné depuis, il continue de sombrer dans une folie qui fait la honte de son oncle. De son côté, Nukpana lutte contre le sommeil en préparant sa "sortie" de ce monde.

Ne pouvant se résoudre à se suicider, il a résolu d'assassiner Albert Farrow avant de suivre les traces de la tribu de l'aigle en utilisant un rituel terrible hérité de ses ancêtres, un rituel qui lui permettrait d'abandonner sa vie dans le monde réel et de la poursuivre dans le monde des rêves, où il espère encore trouver un moyen d'échapper à la folie et au contrôle des Eq'Netheryns...

Deux introductions plutôt qu'une

C'est enfin le moment d'impliquer vos personnages dans cette histoire. Ceci se fera en deux temps : d'abord lors d'un dîner mondain où vos personnages seront impliqués de force ; puis de manière plus concrète par une requête ambivalente de Reginald Pidgwell, agissant à la demande de sa sœur désespérée.

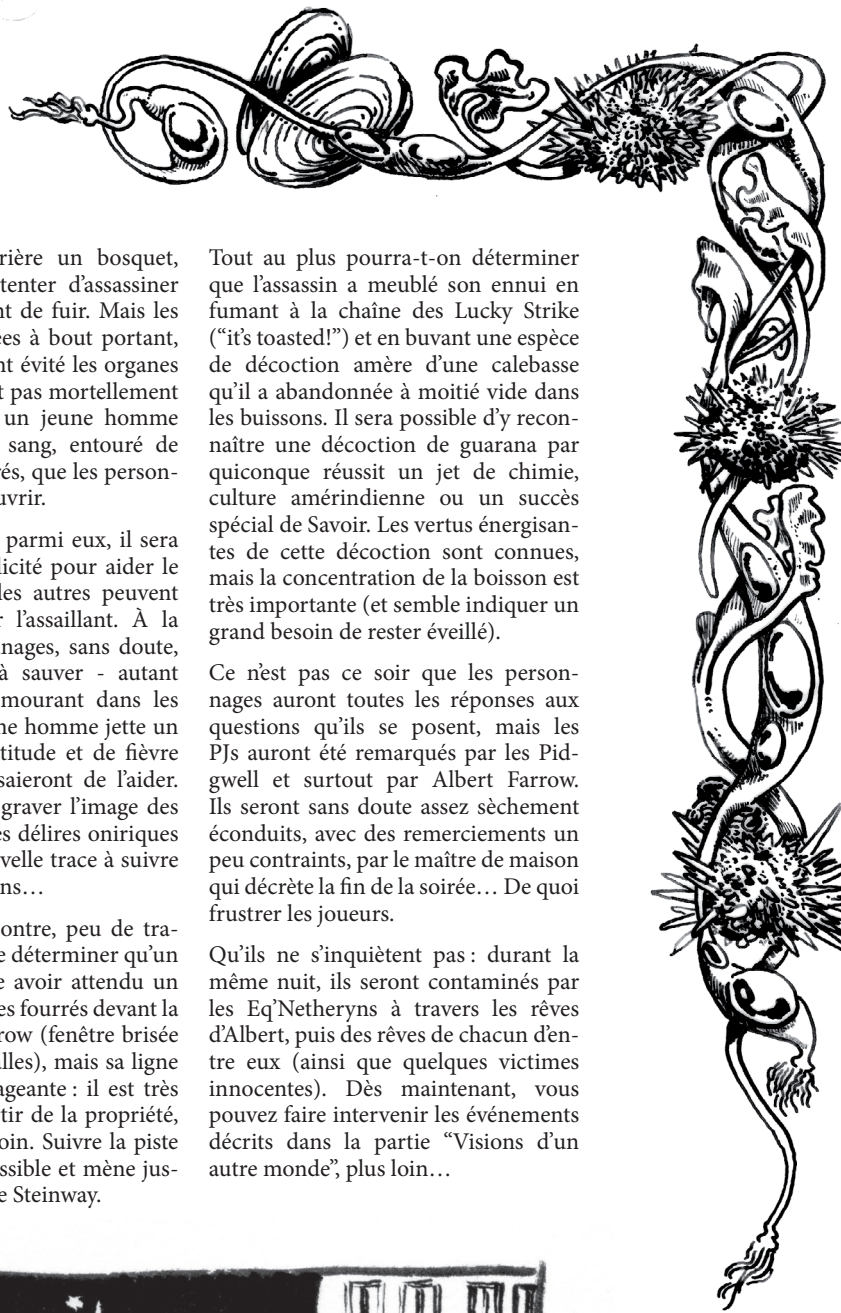
Un dîner très (peu) conventionnel

En ce 13 septembre 1921, un dîner-gala est organisé dans la formidable résidence de Reginald Pidgwell, grand financier et investisseur, dont le nom figure sur une bonne centaine de pla-

ques de remerciement de différents organismes. La richesse du personnage est légendaire. Son franc-parler également. La plupart, si ce n'est tous les personnages sont invités à cette soirée (référez vous à l'encart "Comment impliquer les personnages ?" afin de voir pourquoi).

Le dîner était prévu de longue date, mais il apparaît bientôt évident à tous que le maître de cérémonie, mais aussi sa sœur Selina Farrow, n'ont guère le cœur à la fête. Ils semblent nerveux et préoccupés. Ce sera l'occasion d'entendre quelques rumeurs parmi les autres invités sur la situation familiale des Pidgwell et consorts. Finalement, il n'y a guère que Emma Pidgwell qui joue à merveille son rôle d'hôtesse. Les mauvaises langues prétendront d'ailleurs qu'elle n'a jamais su faire que cela... Albert Farrow ayant réintégré le domicile familial dans un état proche de la démence, Reginald avait souhaité annuler le gala. Mais les invitations avaient déjà été envoyées...

Laissez les personnages tenter une approche, obtenir éventuellement de la part de Reginald une brève rebuffade ou au contraire un accord bourru. On repérera assez facilement parmi les personnages ceux qui seront rapidement mal à l'aise et ceux qui sont nés dans le bon milieu. Arrangez-vous pour que



les personnages aient quelques scènes mondaines en commun afin qu'ils fassent connaissance (il n'est pas indispensable qu'ils s'apprécient, bien que ce soit plus agréable pour l'ambiance de la table...). Assurez-vous que chacun ait rencontré au moins deux autres personnages lors de la soirée, cela aura son importance par la suite.

C'est vers 22h, à l'heure où de nombreux convives ont déjà trouvé des prétextes plus ou moins bons pour s'éclipser, que retentissent quelque part dans la propriété plusieurs coups de feu, qui ne seront reconnus comme tel qu'à ceux qui réussissent un jet d'Écouter. Personne ne peut cependant ignorer que la nervosité devient alors croissante, et que des serveurs viennent rendre des comptes à un Pidgwell agacé et à une Selina qui quitte rapidement l'assemblée en courant, visiblement paniquée.

Gageons que les joueurs sauront faire preuve de curiosité ou d'opportunisme et se mêleront à l'action. Dans le cas contraire, un médecin dans le groupe sera sollicité directement par Pidgwell.

Ce qui vient de se passer est simple : alors qu'Albert Farrow accomplissait sa promenade quotidienne dans le parc de la propriété, il a échappé momentanément à la surveillance de sa nurse, Adelheide Gritzen, une immigrée autrichienne manquant sévèrement d'empathie. Nukrana, qui attendait

en embuscade derrière un bosquet, en a profité pour tenter d'assassiner le jeune artiste avant de fuir. Mais les balles, pourtant tirées à bout portant, ont miraculeusement évité les organes vitaux et Albert n'est pas mortellement touché. C'est donc un jeune homme baignant dans son sang, entouré de serveurs désemparés, que les personnages peuvent découvrir.

S'il y a un médecin parmi eux, il sera immédiatement sollicité pour aider le blessé, tandis que les autres peuvent tenter de retrouver l'assaillant. À la surprise des personnages, sans doute, Albert sera facile à sauver - autant pour le cliché du mourant dans les bras des PJs. Le jeune homme jette un regard plein de gratitude et de fièvre à tous ceux qui essaieront de l'aider. Un regard qui fera graver l'image des personnages dans les délires oniriques du peintre, une nouvelle trace à suivre pour les Eq'Netheryns...

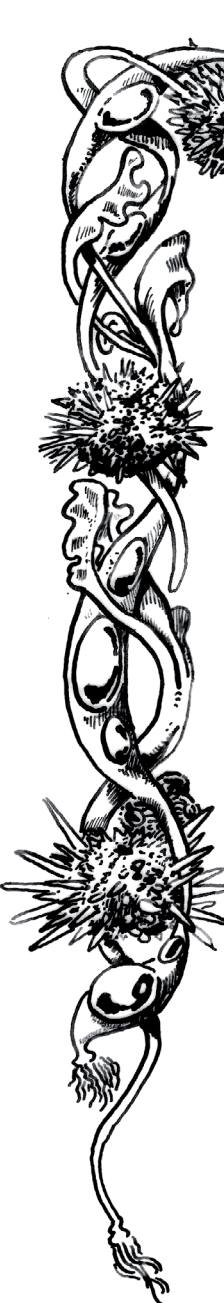
Dans le parc, par contre, peu de traces... il sera facile de déterminer qu'un homme seul semble avoir attendu un long moment dans les fourrés devant la fenêtre d'Albert Farrow (fenêtre brisée sous l'impact des balles), mais sa ligne de fuite est décourageante : il est très facile d'entrer et sortir de la propriété, et la ville n'est pas loin. Suivre la piste est quasiment impossible et mène jusqu'à la cité proche de Steinway.

Tout au plus pourra-t-on déterminer que l'assassin a meublé son ennui en fumant à la chaîne des Lucky Strike ("it's toasted!") et en buvant une espèce de décoction amère d'une Calebasse qu'il a abandonnée à moitié vide dans les buissons. Il sera possible d'y reconnaître une décoction de guarana par quiconque réussit un jet de chimie, culture amérindienne ou un succès spécial de Savoie. Les vertus énergisantes de cette décoction sont connues, mais la concentration de la boisson est très importante (et semble indiquer un grand besoin de rester éveillé).

Ce n'est pas ce soir que les personnages auront toutes les réponses aux questions qu'ils se posent, mais les PJs auront été remarqués par les Pidgwell et surtout par Albert Farrow. Ils seront sans doute assez sèchement éconduits, avec des remerciements un peu contraints, par le maître de maison qui décrète la fin de la soirée... De quoi frustrer les joueurs.

Qu'ils ne s'inquiètent pas : durant la même nuit, ils seront contaminés par les Eq'Netheryns à travers les rêves d'Albert, puis des rêves de chacun d'entre eux (ainsi que quelques victimes innocentes). Dès maintenant, vous pouvez faire intervenir les événements décrits dans la partie "Visions d'un autre monde", plus loin...





Trois jours vont se dérouler avant que cette affaire ne se poursuive...

Rendez-vous artistique

Vraisemblablement éconduits un peu vite lors du gala, les personnages voudront peut-être se renseigner sur la famille Pidgwell : en vain. Pas grand chose de croustillant à découvrir, mais l'arbre généalogique et les événements publics peuvent être collectés avec un peu d'entregents.

Trois jours, c'est le temps de faire apparaître des premières bizarreries dans la vie des personnages. Et puis, Reginald Pidgwell finit par reprendre contact avec les personnages, d'une manière originale : il leur propose de se retrouver dans une galerie d'art située au deuxième étage d'un immeuble situé sur Madison Avenue.

Là, c'est un vernissage classique (caricatural, diront les moins portés sur le monde de l'art) qui les attend. L'examen des tableaux et sculptures exposés en montrera pour tous les goûts, mais un jet de *Trouver Objet Caché* permettra de repérer avant l'heure une série de trois toiles signées Farrow (Albert).

Ces toiles présentent de manière assez abstraite des paysages acérés, se découpant sur de grandes étendues bleues (une mer ?), ainsi que des cercles de couleurs superposés à l'ensemble, comme en transparence. Ces cercles ont eux même des rayons multicolores et barbelés. Le tout passe pour de "l'art moderne", et les amateurs d'art pourraient y découvrir un certain talent, une patte sensible. Les autres hausseront simplement les épaules d'incompréhension ou d'indifférence.

C'est devant une de ces toiles que les rejoint Reginald Pidgwell. Visiblement mal à l'aise, ronchon, il commence par une salve bien sentie à propos de la communauté présente dans la pièce... puis, se rendant compte de sa mauvaise humeur, se concentre à nouveau sur les personnages.

À mots couverts, il évoque la situation de son neveu, Albert Farrow. Bien que physiquement hors de danger après cette tentative de meurtre à laquelle les personnages ont assisté, Pidgwell évoque l'état de folie croissant et inquiétant du "peintre". Pour Reginald, la cause de cette déchéance est connue (il balaye la salle du regard de manière équivoque), mais hors de portée du financier qui n'est clairement pas de ce milieu.

Bien qu'il soit là essentiellement pour faire plaisir à sa sœur, Selina Farrow, il

affirme avoir eu de grandes ambitions pour son neveu, et souhaite, à défaut de châtier les responsables, au moins connaître l'identité des artistes qui ont amené Albert à son état mental actuel ("sans doute aggravé par le partage de substances illicites").

Bien sûr, Pidgwell ne manquera pas de dévouer une forte reconnaissance de sa part en cas d'aide efficace des personnages... de quoi faire dresser l'oreille à tous ceux qui sont venus quémander de l'argent et sont partis bredouille il y a trois jours.

Pressé d'être plus précis, Pidgwell ne manquera pas de marquer son agacement et risque de prendre un éventuel questionneur indélicat en grippe avant de lâcher qu'en clair, il souhaite savoir ce qui s'est passé pour Albert et est prêt à apporter tout soutien financier ou autre à ceux qui l'aideraient à connaître la vérité.

Ils sont libres de refuser cette offre... mais de toute façon, les personnages sont déjà impliqués et une perte de temps pourrait leur coûter cher par la suite...

I. Je règle mon pas sur les pas de l'artiste

La première partie du scénario est très libre et devrait être gérée sur plusieurs jours. Il faudra infiltrer le milieu artistique auquel appartenait Albert Farrow, découvrir ses amis et ses lieux de résidence et remonter la trace jusqu'à un mystérieux Indien, devenu sur le tard une véritable ombre pour lui. Durant tout ce temps, des phénomènes étranges ne vont cesser de se produire et mèneront peut-être les investigateurs à douter de leur santé mentale.

Environnement artistique

Albert Farrow n'a en définitive que peu d'amis, mais on lui trouvera quelques connaissances ainsi que de nombreux solliciteurs.

Léa McMurphy

La quarantaine glorieuse, sèche dans son corps comme dans son attitude, Léa ressemble à s'y méprendre à la journaliste d'Otto Dix, avec peut-être un goût vestimentaire un tantinet plus sobre ainsi que des cheveux longs tirés en un chignon strict. Issue de la petite bourgeoisie, Léa sévissait déjà comme critique d'art dans la gazette de son école de journalisme. Remarquée pour son ton incisif et son goût certain, il lui a été

proposé d'en faire sa profession, profession qu'elle exerce toujours à l'heure actuelle. Le décès de sa mère lui a laissé un petit héritage qu'elle a investi avec succès dans une galerie d'art où elle expose essentiellement des talents qu'elle a l'intelligence de déceler, de pousser, et de révéler aux quelques riches mécènes de sa connaissance, se sucrant au passage. Certains prétendent qu'elle n'aime pas les hommes. C'est on ne peut plus faux, il lui arrive d'avoir des relations avec ses petits protégés, "juste pour l'hygiène". Léa n'aime simplement pas les gens en général. Léa ne fait pas encore partie de ce cercle qui fait la pluie et le beau temps en matière d'art, mais elle s'y emploie corps et âme. Léa a rencontré Albert au début du mois de février 1921, il lui a été amené par Paul Trebin, un de ses "protégés". Léa a tout de suite compris le potentiel d'Albert, tant sur le point artistique que par la fortune qui se cachait derrière le jeune homme. Pidgwell ce n'est certes pas Rotschild, mais ça n'en est pas loin.

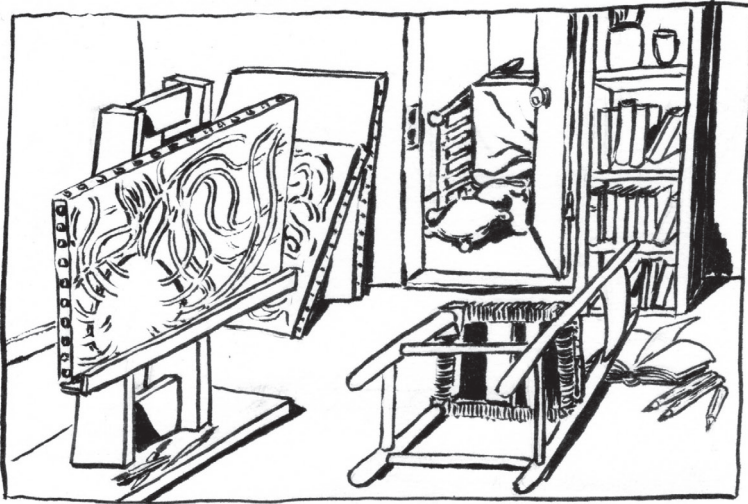
"Un artiste des plus intéressants, spontané et fougueux, songez qu'en à peine quelques mois, il a déjà mué deux fois, pour produire du neuf et de l'explosif à chaque fois. J'avoue que lorsque j'ai vu ses dernières productions, j'ai d'abord été choquée, mais cet agencement de couleur, ce dynamisme, il enfonce les Delaunay et autres Kandinsky... L'Amérique n'est peut-être pas mûre pour recevoir un tel message pictural, mais croyez moi, avec lui, elle n'a rien à envier à l'Europe !

Et puis une imagination vraiment débordante qu'il tire en grande partie de ses propres rêves. J'ai eu l'occasion de feuilleter un "carnet de voyage onirique", pour lequel je tuerais proprement, des notes de voyage dans un monde imaginaire, avec des aquarelles de toute beauté. Non, vraiment, je vous assure, c'est réellement un placement intelligent, seulement 3000\$ aujourd'hui, et dix fois plus d'ici quelques années."

Léa pourra fournir l'adresse de l'atelier qu'elle avait aidé Albert à dénicher. Elle pourra encore donner les noms et adresse d'Anton Willard, Mickael Lonsbow et Paul Trebin, trois de ses protégés qui avaient visiblement lié amitié avec Albert.

Paul Trebin

Petit, barbu et déjà presque chauve, Paul Trebin est d'un caractère ingrat : timide à l'extrême, il peut soudainement s'enflammer sur un sujet au point de bégayer d'émotion, ce qui le mortifie et le fait à nouveau retomber dans sa timidité malade. Un tel handicap énerve les interlocuteurs, ou les émeut.



De fait, Trebin est devenu le seul véritable ami d'Albert, peut-être parce qu'issu lui-même d'une bonne famille, et en but à une problématique familiale similaire. C'est lui qui a convaincu Albert de quitter le milieu familial pour s'adonner sans contrainte à son aspiration artistique. Étant son confident, de tous ses amis, c'est le seul à pouvoir parler des problèmes personnels d'Albert, de ses aspirations et de ses déchirements, à condition de parvenir à le faire parler !

Il révélera en outre que le jeune homme avait récemment changé. Albert avait développé une fascination pour le spiritisme au cours du mois de mars, vraisemblablement en rejet de la forte croyance catholique qu'il avait eu jusque là. Cette passion exclusive rendait néanmoins difficile la discussion, et Paul avait patiemment attendu que passe la phillie, mais elle s'était amplifiée et diversifiée se mêlant de charabia mystique indien. Les rencontres entre les deux amis s'étaient irrémédiablement distendues, et au mois de juillet Albert n'ouvrait plus sa porte qu'avec circonspection, n'attendant que de manière à peine cachée le départ de son visiteur et ne prenant aucun intérêt ni aucune part à la conversation, lui qui quelques semaines auparavant était intrassable sur le sujet mystique. Paul suspecte son ami de s'être adonné à la drogue et se reproche de n'avoir rien fait pour l'en empêcher.

Mickaël Lonsbow

Image d'Épinal de "la vie de bohème", touche à tout impénitent, doué d'un excellent relationnel, Mickaël est à l'aise partout et sa devise pourrait être "carpe diem". D'autant plus honnête et sincère qu'il est superficiel avec tout

le monde. Il a rencontré Albert, qu'il décrira comme un de ses meilleurs amis, un individu d'une grande richesse émotionnelle mais d'une timidité maladive liée au carcan familial. Dans les faits, Mickaël a largement profité de la curiosité de son ami, en le promenant de fête en événement, où Albert en était systématiquement de sa poche pour les deux comparses. Les liens entre les deux "amis" se sont naturellement distendus au mois de mars, quand Albert ne montrait plus de curiosité pour autre chose que la médiumnique.

Anton Willard

Ami de Mickaël Lonsbow, féru de sensationnel et d'étrange, c'est lui qui a initié Albert au spiritisme au cours du mois de mars. Tout d'abord instigateur des sorties, il a rapidement cédé le pas à Albert qui n'en avait jamais assez. Intéressé essentiellement par le spectacle et les aspects pseudo scientifiques, Anton a néanmoins continué d'accompagner son "ami" même lorsqu'il diversifiait son intérêt. Il se souviendra de la dernière manifestation à laquelle ils ont assisté ensemble, début juin, et qui concernait le mysticisme amérindien. Au cours de cette manifestation ils ont rencontré un chamane Indien du nom d'**Istaqa** (Nukpana n'a pas tout de suite donné son vrai nom) qui a accepté d'enseigner son savoir aux deux jeunes garçons. Mais s'il était visiblement plus résistant que son ami Mickaël, l'intérêt d'Anton n'a pas survécu à l'enseignement aride professé par un charlatan métèque.

Notez que Willard pourra éventuellement décrire Nukpana, mais s'en tiendra aux faits marquants : un Indien au visage balafre, parlant beaucoup. Tout le reste pourrait être déformé par la

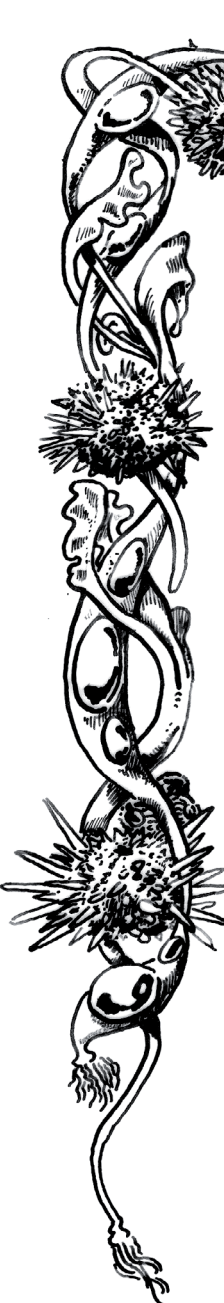
méfiance naturelle de Willard envers les Indiens.

Dans l'atelier du peintre

Albert dispose d'un appartement au centre ville qui lui sert tout à la fois de garçonnière, d'atelier de peinture, et de lieu de rassemblement pour sa petite cour. Sans tenir du taudis, le lieu n'est pas du plus haut standing, mais avec ses trois pièces en enfilade dont une comportant une large verrière il convenait parfaitement aux prétentions de vie artistiques du jeune peintre. Et puis, l'eau et les latrines sur le pallier, après tout, ça n'est pas si mal pour l'époque.

Les PJs iront probablement s'enquérir auprès de Miss Thea Preiss, la concierge et logeuse de l'immeuble, une veuve quinquagénaire italienne maigrichonne et xénophobe qui ne cachera pas son désarroi concernant son locataire. "Un jeune homme raffiné et dont on sentait l'éducation, il payait toujours son loyer en main propre et avec la régularité d'une horloge. Par contre que dire de ses fréquentations pour le moins hétéroclites ?" Ont en effet fréquenté le lieu des galeristes bien habillés, des artistes dépenaillés, ainsi que des médiums de tout poil. Quelques séances de spiritisme ont d'ailleurs été organisées auxquelles il a fallu mettre le holà suite aux plaintes de voisins pour tapage en raison du va-et-vient occasionné à des heures indues. Enfin, la concierge ne manquera pas de mentionner avec dégoût qu'un métèque à la mine patibulaire venait de plus en plus souvent rendre visite à Monsieur Farrow. Pour elle, il ne fait aucun doute d'ailleurs que c'est cet Indien là qui a cambriolé l'appartement.

Les PJs apprendront ainsi que l'appartement a été "visité" le soir du 13 septembre, la concierge ne l'a pas vu elle-même, mais elle en connaît l'histoire dans les moindres détails. Dans les faits, c'est Julia Wresko, la voisine de pallier d'Albert, qui a dérangé l'intrus. Ayant découvert la porte de l'appartement de son voisin entrouverte et n'entendant aucun son en émanant, elle y est entrée, non sans s'être dûment annoncée. Elle aurait alors été instantanément bousculée par un homme qu'elle décrit comme un Indien musculeux et de grande taille. La violence de la situation et son caractère traumatique empêchent une meilleure description que ce soit des vêtements ou des caractères faciaux du voleur. La gardienne ne tirera pas de médisances sur le compte de la police qui ne fait jamais rien, c'est bien connu, que de toucher des pots de vins des mafieux. Le fait est qu'après écoute du maigre témoignage de Wresko, la police a décidé de ne pas



donner suite, en tous cas en attendant le dépôt de plainte du locataire de l'appartement fracturé. Pensez, ils ne se sont pas même donné la peine de poser les scellés...

De fait, les personnages se retrouveront devant une porte d'entrée à la serrure fracturée, et colmatée tant bien que mal par une concierge peu bricoleuse.

La première pièce, faisant office de cuisine et de salon est vraisemblablement la plus rangée de l'appartement. Le mobilier hétéroclite comporte quelques fauteuils et chaises ainsi qu'une table et un guéridon, mais aucun élément d'importance pour l'enquête. Ensuite vient la chambre à coucher, derrière une épaisse tenture de velours violet. Il y règne un désordre lié pour moitié au caractère bohème de Farrow et pour moitié au récent cambriolage. Une fouille permettra de déceler quelques anomalies dans un scénario de cambriolage : l'argent liquide a disparu, mais pas les objets de valeur tels qu'une tabatière ou un coupe-papier en argent pourtant bien en évidence. La commode a été fouillée, les deux tiroirs du haut systématiquement retournés sur le lit où leur contenu est encore visible pèle mèle : papiers d'identité, lettres diverses et nécessaire d'écriture. Pour le reste, sous-vêtements épars et lit défait, ils sont plus certainement à mettre sur le compte de la discipline défaillante de l'artiste. Tout porte à croire que le cambrioleur a brutalement mis fin à sa fouille après avoir trouvé ce qu'il cherchait, en l'occurrence le carnet de voyage onirique que tenait l'artiste et qui a maintenant disparu. S'il avait continué sa fouille un peu plus longtemps d'ailleurs, le cambrioleur aurait aussi trouvé le petit sac bariolé aux motifs indiens contenant les champignons séchés vendus par Nukpana à Farrow pour lui permettre de "mieux rêver". Le sac ne sera pas perdu pour tout le monde, puisque les investigateurs, ayant tout leur temps, ne manqueront certainement pas de le récupérer avec la substance organique inconnue qu'il contient.

Enfin, dans la troisième pièce, l'atelier, règne un désordre étudié. Pinceaux et peintures jonchent les deux tables dans le fond de la pièce, et sur trois chevalets se présentent les dernières toiles en cours de l'artiste, à première vue de la peinture dans les mêmes tons pastels de blanc, jaune, rose, vert et violet, chaotiquement étalée. De nombreux carnets de croquis et autres toiles sont entreposés contre les murs ou dans des reposeirs verticaux le long des murs. On y trouvera quelques croûtes achevées à des amis nécessaires, mais prin-

cipalement la production d'Albert, que l'on pourra classer chronologiquement en trois catégories.

Dans un premier temps, l'artiste semble avoir affirmé sa technique sur des sujets pompiers avec une nette préférence pour les paysages agricoles du Middlewest, avec profusion de granges et de bétail, ainsi que quelques descentes de croix et autres adorations de la Vierge.

Vient ensuite et sans transition une période courte où Albert affirme son intérêt pour le spiritisme et son rejet des vérités convenues du christianisme (on voit des fantômes et autres médiums vomissant des ectoplasmes). Ces scènes sont peu à peu remplacées par d'autres, plus mystérieuses, dans lesquelles le spectateur averti reconnaîtra des éléments du mythe (portraits de Gugs ?). Dans l'atelier on trouvera une dizaine de peintures de cette période à divers niveaux de finition, ainsi que de nombreux croquis préparatoires. Par contre, aucune trace du fameux "carnet de voyage onirique" évoqué par Lea McMurphy.

Enfin, la dernière période consiste en des abstractions colorées dans lesquelles l'artiste a tenté de représenter les aberrations chromatiques qui ont de plus en plus occulté son champ de vision dans les derniers mois.

Bien évidemment, chacune de ces périodes est encensée par divers galeristes mondains de l'entourage de l'artiste, parfois avec sincérité. Reginald Pidgwell, quant à lui, qualifierait tout cela de "crotte de bique".

Les pistes sans substance

Les investigateurs pourraient être amenés à explorer des pistes plus proches de la famille Pidgwell, mais celles-ci n'apporteront qu'un intérêt très limité, permettant juste au Gardien de poser un peu plus une ambiance "famille riche"...

Du côté du manoir des Pidgwell, pas grand chose de plus à découvrir : les relations entre Selina et son frère peuvent être approfondies, tandis qu'Albert est dans une espèce de délire comateux, jetant sur ses visiteurs des regards tantôt perdus, tantôt affectueux.

Tout au plus les personnages pourront-ils apprendre que les Pidgwell ont été obligés de changer récemment de médecin. Le précédent, **Jonathan Poll**, pourtant un ami ancien de la famille et tout à fait digne de confiance, ayant décidé de démissionner et d'aller se

reposer dans sa propriété en Floride, prétextant un surmenage. Le pauvre homme se plaignait depuis quelques jours de troubles de la vision, en particulier des altérations de couleurs. Le nouveau, **Phillip Sahrinov**, est d'abord là pour constater l'état mental irrémédiable du jeune homme que pour le soigner. Il a simplement prescrit des soins palliatifs.

Selina pourra être poussée à avouer qu'elle fournissait encore fréquemment de l'argent à son fils ("je n'allais pas le laisser dans la misère, tout de même"). Si l'on évoque devant elle le mot "drogue", elle fondra en larmes, soudainement persuadée d'avoir alimenté les habitudes destructrices de son Albert bien-aimé. Mais hormis torturer la brave dame, aucune nouvelle révélation ne viendra aider les personnages.

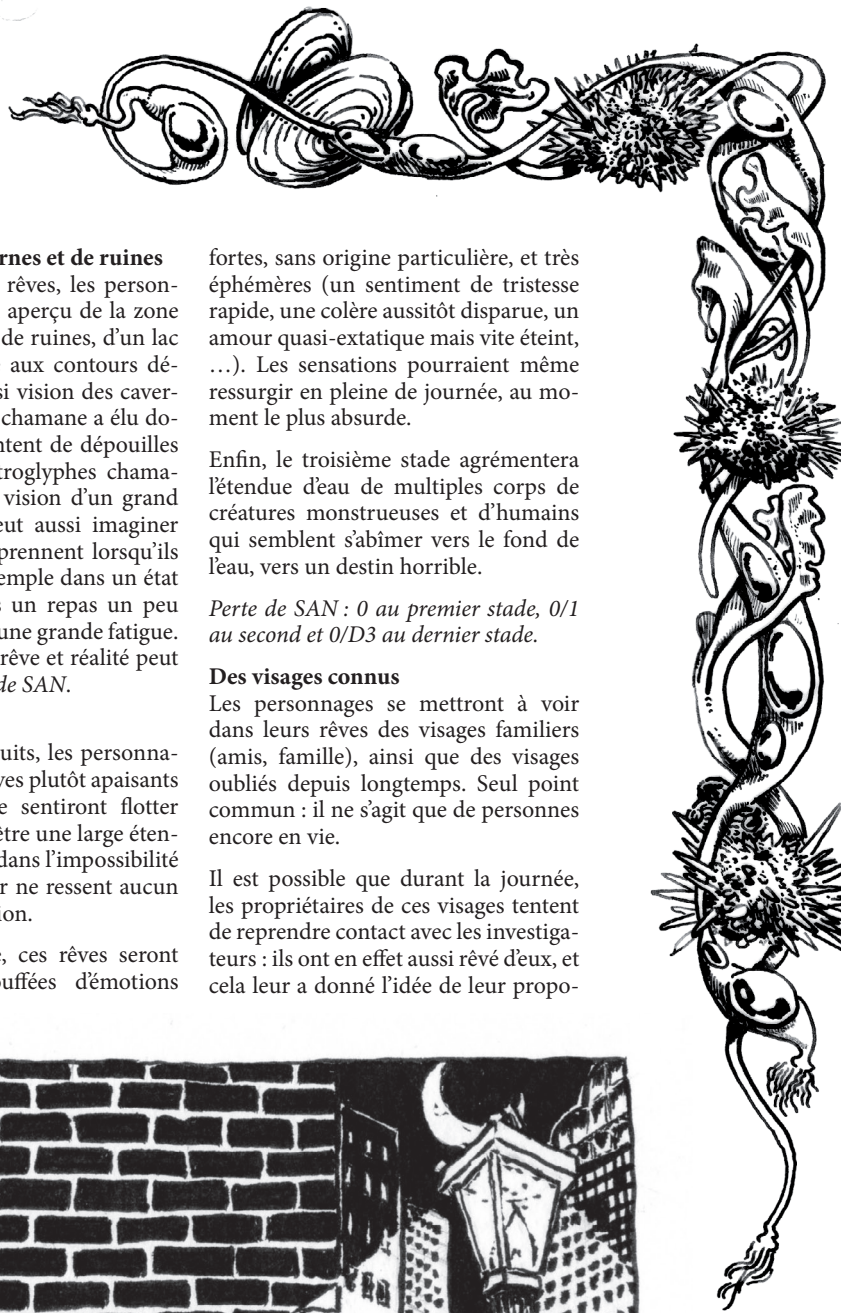
Enfin, interroger Loretta Franklin, la promise d'Albert, ne pourra que troubler les relations entre les deux familles : Loretta n'a croisé Albert que deux fois, de manière très conventionnelle, et avant même d'apprendre de la bouche de sa propre mère qu'un mariage entre eux se préparait. Guère amoureuse, mais soumise à la règle familiale, Loretta acceptait cette union de bonne grâce, mais beaucoup moins si les personnages laissent échapper des informations diplomatiquement empoisonnées.

Visions d'un autre monde

À partir de la nuit suivant la tentative d'assassinat d'Albert Farrow, les personnages sont "infectés" par les Eq'Netheryns. Les créatures très anciennes ont suivi avec avidité les nouveaux liens qui se sont formés dans les rêves du peintre, les conduisant tout droit aux investigateurs. Dès lors, ils sont "reliés" aux créatures et aux Contrées du Rêve. Au fur et à mesure que l'enquête avance, les Eq'Netheryns vont aspirer les rêves des personnages, et accentuer le lien qui les unit au monde onirique. Ces actions vont avoir des conséquences sur le "réel" tel qu'il est perçu par les investigateurs, et paradoxalement ces visions vont également apporter de nouveaux indices aux personnages.

La partie qui suit présente un exemple de gradation de visions, que le Gardien est libre d'agrémenter avec toute autre "anomalie" qu'il souhaite mettre en scène en rapport avec l'histoire. On peut essentiellement classer celles-ci en deux types :

- ⊗ Les visions relatives au chamane Nukpana. Elles sont essentielle-



ment dues au traumatisme infligé à la trame onirique lors du passage de Nukpana dans le monde des rêves. Cet événement a en effet distendu l'espace entre les mondes jusqu'à le rendre presque perméable. Un effet appelé à disparaître à court terme. Naturellement, si les personnages n'étaient pas eux-mêmes sous influence des Eq'Netheryns, ils ne seraient pas aussi sensibles à ces visions.

- ⊗ Les effets directs de l'infestation par les vampires oniriques, qui se manifestent essentiellement par des modifications de la perception, de l'humeur, et de la mémoire.

Rencontre nocturne avec un clochard indien

Un soir, après le 14 septembre, les personnages se retrouvent dans la rue (par exemple en rentrant du vernissage) quand ils remarquent, au pied d'un lampadaire, un clochard indien vêtu d'une manière assez étrange : des vêtements de laine, démodés, sales et déchirés. Malgré l'éclat du lampadaire, il porte une sorte de lanterne et la lève à hauteur des yeux pour éclairer le visage des investigateurs.

"Qui êtes-vous, et que faites-vous ici" ? lance-t-il avec ce qui ressemble à de la peur dans la voix. "Vous êtes les gens du dessous ? Les créatures que j'entends rôder ? Je ne vous laisserai pas me dévorer ! Si vous approchez, je vous lance un mauvais sort !".

Les personnages peuvent papoter un petit moment avec l'Indien, qui écoute avec méfiance leurs explications... son visage prend bientôt une expression de pitié et de tristesse. Puis il secoue la tête de dépit, quitte le halo lumineux du lampadaire et disparaît aussitôt, comme s'il n'avait jamais existé.

Les personnages auront quand même eu l'occasion de remarquer sur sa mâchoire une cicatrice qui prendra tout son sens plus loin dans le scénario.

Perte de SAN : 0/D3

Le coyote récurrent

À n'importe quel moment, les personnages vont retrouver sur leur chemin, toujours dans des endroits pauvres et isolés, un coyote au pelage miteux. À New York, la chose est évidemment étrange, mais pas horrible. Ce coyote semble se complaire à fouiller les ordures des ruelles, à détalier rapidement d'une poubelle ou à renifler le corps d'un clochard mort d'avoir trop consommé d'alcool frelaté.

Perte de SAN : 0

Des visions de cavernes et de ruines

Au travers de leurs rêves, les personnages vont avoir un aperçu de la zone de Sarnath. Visions de ruines, d'un lac tranquille, d'une île aux contours déchiquetés, mais aussi vision des cavernes dans lesquels le chamane a élu domicile, avec son content de dépouilles indiennes et de pétroglyphes chamaniques ainsi que la vision d'un grand aigle stylisé. On peut aussi imaginer que ces visions les prennent lorsqu'ils sont éveillés, par exemple dans un état altéré comme après un repas un peu trop arrosé ou dans une grande fatigue. Le fait de mélanger rêve et réalité peut motiver 0/D3 perte de SAN.

Des rêves bleus

Dès les premières nuits, les personnages vont faire des rêves plutôt apaisants dans lesquels ils se sentiront flotter dans ce qui semble être une large étendue d'eau. Bien que dans l'impossibilité de respirer, le rêveur ne ressent aucun sentiment d'oppression.

Au deuxième stade, ces rêves seront agrémentés de bouffées d'émotions

fortes, sans origine particulière, et très éphémères (un sentiment de tristesse rapide, une colère aussitôt disparue, un amour quasi-extatique mais vite éteint, ...). Les sensations pourraient même ressurgir en pleine de journée, au moment le plus absurde.

Enfin, le troisième stade agrémentera l'étendue d'eau de multiples corps de créatures monstrueuses et d'humains qui semblent s'abîmer vers le fond de l'eau, vers un destin horrible.

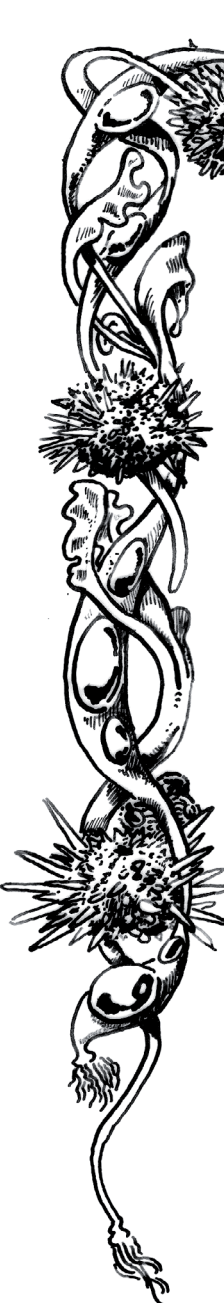
Perte de SAN : 0 au premier stade, 0/1 au second et 0/D3 au dernier stade.

Des visages connus

Les personnages se mettront à voir dans leurs rêves des visages familiers (amis, famille), ainsi que des visages oubliés depuis longtemps. Seul point commun : il ne s'agit que de personnes encore en vie.

Il est possible que durant la journée, les propriétaires de ces visages tentent de reprendre contact avec les investigateurs : ils ont en effet aussi rêvé d'eux, et cela leur a donné l'idée de leur propo-





ser une invitation à dîner ou une rencontre. Pure coïncidence ?

En poussant plus loin, ces connaissances pourraient aussi annuler le rendez-vous prévu parce qu'ils souffrent de quelques désordres (problèmes de vue...) et le remettre à plus tard.

Perte de SAN : la perte de SAN est nulle mais devrait inquiéter les joueurs.

Un visage jaune

Un personnage en pleine discussion avec un PNJ constatera que le visage de ce dernier est jaune. D'un jaune vif. Citron. Mais il est le seul à le percevoir ainsi. Cet épisode donnera probablement des malus aux tests basés sur la communication avec ce personnage, et pourra être décliné avec d'autres couleurs vives pour d'autres personnages (un ciel constellé de cercles verts ? Une voiture rouge ? Des bouteilles remplies de liquides mauves ?).

Perte de SAN : 0/1

Anomalies dans les rues

Après quelques jours, les personnages vont commencer à voir les Contrées du Rêve (et plus particulièrement la zone autour de Sarnath) envahir par petites touches les rues de New York. Cet effet s'ajoutera épisodiquement aux moments de déformations colorées. Soudainement, la baie de New York se verra entourée de ruines (qui disparaîtront dans la brume quand les personnages tenteront de s'en approcher). Les parois des immeubles vont ressembler à la paroi d'une grotte humide. Il est même possible que la 53e rue fasse soudainement un angle et semble plonger vers les profondeurs (et les personnages risquent une surprise quand leur véhicule se retrouvera au bas d'un escalier menant à la cave d'un speakeasy)...

Perte de SAN : 0/D4 (et beaucoup d'ennuis avec d'éventuels témoins/policiers...)

Céphalées

Dès la quatrième jour, les personnages auront de terribles maux de tête qui ne cesseront de s'aggraver. En pratique, le gardien pourra décider de malus aux actions aux moments les plus inappropriés. La sensation est d'ailleurs assez curieuse : les personnages ont l'impression d'avoir un hameçon dans la tête et pourront repérer que la douleur ne se produit que lors de certains gestes. Par la suite, les personnages pourraient être amenés à ne pouvoir tourner que vers leur droite, ou ressentir des douleurs en allant dans une direction particulière seulement (évidemment l'endroit où ils souhaitent se rendre)...

Perte de SAN : 0/D4

Rêves de servitudes

Dans le stade (presque) final, si les personnages tardent trop à se rendre dans les Contrées du Rêve, les Eq'Netheryns auront suffisamment de contrôle sur les investigateurs pour les amener à effectuer certaines actions, à l'aide d'aiguillons de douleurs s'ils ne les exécutent pas. Ces actions doivent toujours amener une réponse émotionnelle forte (tuer quelqu'un, faire l'amour, se planter devant un tramway en approche et se jeter de côté au dernier moment, ...). Le personnage a la désagréable impression d'être observé, d'être lui-même spectateur.

Perte de SAN : 0/D6

Toutes ces expériences sont destinées à faire comprendre aux personnages que le temps presse et que quelque chose leur arrive (la même chose que ce qui est arrivé à Albert, cela pourra éventuellement être reconstitué à l'aide de témoignages). Il leur faudra impérativement trouver les sources du problème et trouver une solution... s'il y en a une !

Mauvaises fréquentations

Avec cette abondance d'indices pointant sur un mystérieux indien, les joueurs devraient naturellement penser à enquêter du côté de cette minorité ethnique. N'ayons pas peur des stéréotypes, le plus simple et le plus efficace reste d'aller voir du côté de ces chantiers titanesques de la Grande Pomme où les indiens trouvent naturellement de l'embauche dans les travaux acrobatiques pour lesquels ils sont réputés être naturellement doués. Sinon, le troquet proche du chantier reste une valeur sûre, tout comme les dortoirs que les marchands de sommeil leur louent à prix d'or.

Sur la piste de l'Indien

Les personnages disposent sans doute de différents éléments : un indien balafré, un sac tissé avec un motif spécifique... tout cela les mènera vers le chantier du Firmingham Building, et de là, vers un speakeasy situé dans la rue voisine, dans un sous-sol. Entrer dans le bar sobrement connu sous le nom "Chez Joe" (un contremaître indien qui fait des extra le soir) est facile. En sortir risque d'être plus délicat...

Les indiens ont de bonnes raisons de se défier de l'"homme blanc", aussi le contact sera-t-il systématiquement froid, pour ne pas dire glacial. Néan-

moins, on trouvera toujours un individu plus prompt à briser la glace, peut-être contre quelques billets verts ou contre un verre d'alcool.

Le sac trouvé dans la garçonnrière d'Albert Farrow sera immanquablement reconnu comme un "sac médecine" utilisé par les chamanes hopis, qui plus est, sa facture et les motifs sont typiques d'une tribu Chirikawa bien spécifique et dont les seuls membres présents à New York se sont rassemblés en "campement" dans un terrain vague, sur la 56e rue, site d'un futur building. Le nom d'un référent dans la communauté sera même rapidement lâché **Honovi "chien noir" l'Indien**, un membre de la même tribu que Nukpana.

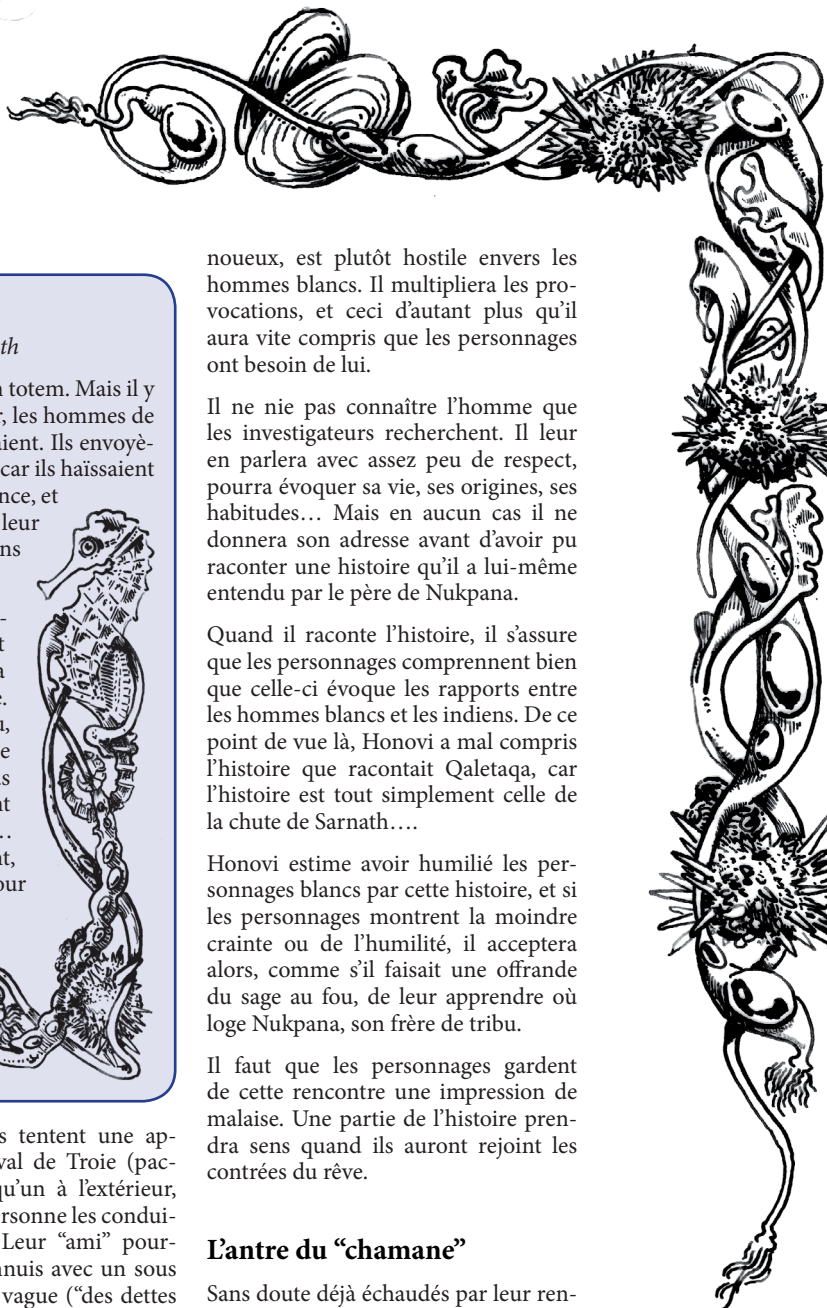
Sur Nukpana lui-même, les indiens sont peu disert. On pourra apprendre qu'il travaillait sur les chantiers de construction, qu'il se tenait globalement à l'écart des gens, et en particulier de ceux de son peuple. Outre leur réticence à parler à des blancs, les indiens n'aiment simplement pas parler de Nukpana, qu'ils surnomment souvent "Coyote", car l'individu leur fait peur. Peu d'entre eux peuvent se targuer d'avoir de réelles attaches avec leur culture ancestrale, mais ils restent indubitablement entachés de superstitions. Le père de Nukpana était réputé chamane très puissant, maîtrisant toutes les voies du rêve et de l'éveil, et son fils ne saurait être différent. À bien des égards d'ailleurs le déni de Coyote pour les traditions et son isolement contribuent à sa légende.

Dans ce contexte d'ailleurs, si les joueurs font mention d'avoir rencontré un coyote dans les rues de la ville, cela sera immanquablement interprété comme l'esprit totem de Coyote, très certainement pas un bon signe pour les investigateurs, et une bonne raison pour couper court à la conversation.

Rencontre avec Honovi

Le campement vers lesquels sont dirigés les personnages abrite certes des indiens, mais aussi une foule de laissés-pour-compte qui occupent un terrain vague en attendant que des travaux y soient lancés. Des planches et des tôles font office de cabanes et des débris odorifères sont brûlés dans des bidons ou des feux de camp. Pour se réchauffer, de l'alcool frelaté est utilisé en abondance. Tout est sale, confus et hostile.

C'est donc dans une véritable cour des miracles que les personnages vont mettre les pieds, ce qui - compte tenu de leur niveau social - risque de donner lieu à des situations explosives. Essayez



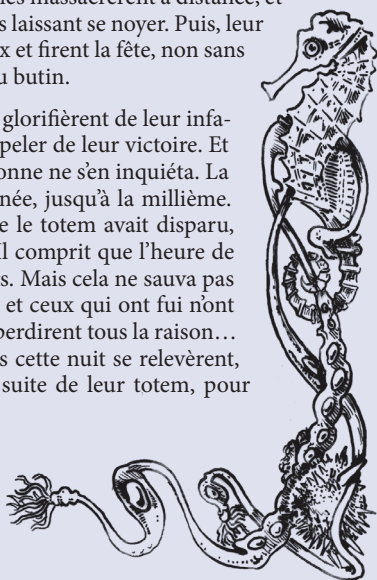
La chute des profanateurs

Légende indienne, interprétation du récit de la chute de Sarnath

”Il y avait un peuple qui vivait en paix dans l’adoration de son totem. Mais il y avait aussi une ville non loin qui jalousait cette paix. Un jour, les hommes de cette ville sont venus pour chasser et tuer ceux qu’ils jalousaient. Ils envoyèrent d’immenses armées, et les tuèrent tous, sans les toucher, car ils haïssaient jusqu’aux corps de leurs ennemis. Ils les massacrèrent à distance, et poussèrent les autres dans des lacs, les laissant se noyer. Puis, leur carnage abouti, ils rentrèrent chez eux et firent la fête, non sans avoir emporté avec eux le totem et du butin.

Ils firent la fête pendant mille ans, se glorifièrent de leur infamie, se servant du totem pour se rappeler de leur victoire. Et un jour, le totem disparut, mais personne ne s’en inquiéta. La fête continua, renouvelée chaque année, jusqu’à la millième. Alors le chef de la ville s’aperçut que le totem avait disparu, et que les eaux des lacs bouillaient. Il comprit que l’heure de payer était venue et mit fin à ses jours. Mais cela ne sauva pas la ville. Elle fut détruite en une nuit, et ceux qui ont fui n’ont jamais raconté ce qu’ils ont vécu. Ils perdirent tous la raison... Les fantômes de ceux qui furent tués cette nuit se relevèrent, et sortirent de la ville détruite à la suite de leur totem, pour rejoindre un autre monde.

Tel est le destin de ceux qui ne respectent pas les totems des autres et leur vie.”



de rendre cette scène oppressante, dangereuse (sans pour autant mener les personnages à la mort) et incompréhensible (“ces gens ne réagissent pas comme nous”).

Il faudra que les investigateurs dosent avec prudence leur apparence, leur attitude et l’argent qu’ils emmènent. Si de plus, à ce stade, les hallucinations dont ils sont victimes s’accroissent, la scène peut véritablement devenir cauchemardesque.

Il est difficile de prévoir un fonctionnement optimal pour cette scène. Voici quelques exemples de méthodes pour parvenir jusqu’à Honovi :

- ⊗ Les personnages distribuent de l’argent. Certes, mais la demande est forte. Et ils risquent d’être pris à parti par ceux qui n’auront pas (assez) profité de leurs largesses.
- ⊗ Les personnages pactisent. Une bouteille d’alcool de très mauvaise qualité leur est tendue. Ne pas boire pourrait mener à la violence. Boire également...
- ⊗ Les personnages tentent une infiltration. Peut-être qu’une descente de police pourrait les embarquer eux-mêmes dans la masse ?

⊗ Les personnages tentent une approche par cheval de Troie (pactiser avec quelqu’un à l’extérieur, puis que cette personne les conduise à leur but). Leur “ami” pourrait avoir des ennuis avec un sous-gang du terrain vague (“des dettes à payer ? Oh, justement, mes amis pourraient aider !”) ou les trahir au mauvais moment.

⊗ Imposer le respect : il y a toujours une forte tête dans un groupe. Lui donner une leçon à coups de poings régler sans doute la question, mais personne ne se bat à la loyale dans ce milieu. Et encore faut-il que les personnages en aient les moyens physiques !

Au terme de leurs tribulations, les personnages sont dirigés vers Honovi. Celui-ci, un peu à l’écart des autres “communautés”, qu’elles soient indiennes ou d’une autre origine, passe le plus clair de son temps libre à boire des tisanes allongées d’alcool dans une cabane sans la moindre décoration. Fonctionnelle, elle permet à peine d’accueillir trois personnes assises, mais Honovi préférera de toute façon mener la conversation à l’air libre, où il sera davantage libre de ses mouvements.

Rapidement, les personnages vont comprendre que l’indien, bâti comme une armoire qui aurait des muscles

noeux, est plutôt hostile envers les hommes blancs. Il multipliera les provocations, et ceci d’autant plus qu’il aura vite compris que les personnages ont besoin de lui.

Il ne nie pas connaître l’homme que les investigateurs recherchent. Il leur en parlera avec assez peu de respect, pourra évoquer sa vie, ses origines, ses habitudes... Mais en aucun cas il ne donnera son adresse avant d’avoir pu raconter une histoire qu’il a lui-même entendu par le père de Nukpana.

Quand il raconte l’histoire, il s’assure que les personnages comprennent bien que celle-ci évoque les rapports entre les hommes blancs et les indiens. De ce point de vue là, Honovi a mal compris l’histoire que racontait Qaletaka, car l’histoire est tout simplement celle de la chute de Sarnath....

Honovi estime avoir humilié les personnages blancs par cette histoire, et si les personnages montrent la moindre crainte ou de l’humilité, il acceptera alors, comme s’il faisait une offrande du sage au fou, de leur apprendre où loge Nukpana, son frère de tribu.

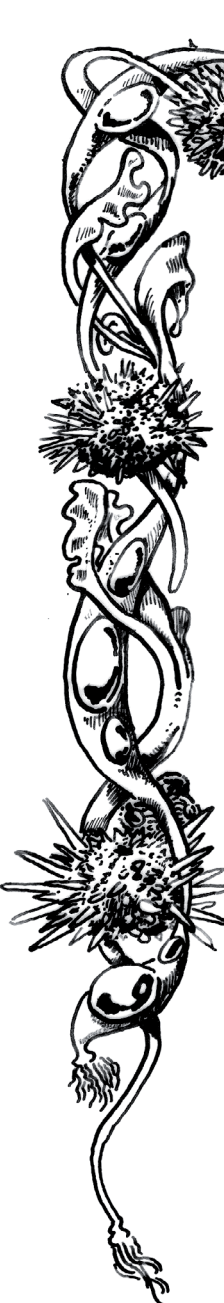
Il faut que les personnages gardent de cette rencontre une impression de malaise. Une partie de l’histoire prendra sens quand ils auront rejoint les contrées du rêve.

L’antre du “chamane”

Sans doute déjà échaudés par leur rencontre avec les indiens, un milieu qui leur est peu naturel, les investigateurs vont devoir affronter un autre environnement hostile : Gashouse District. Situé à l’est de Manhattan, cette zone est un quartier essentiellement ouvrier, où les usines côtoient les immeubles de logements insalubres, et où les gangs sont rois. Les rues sont globalement sales et l’odeur ambiante surchargée de souffre et de suie.

Trouver la maison où loge Nukpana peut, pour un groupe en mal de sensations fortes, devoir passer par une négociation tendue avec quelques ouvriers au chômage maîtres du pâté de maisons, ou en fonction de l’heure et de l’ambiance, être simplement un mauvais moment à passer.

La logeuse, une femme vulgaire d’une quarantaine d’années, tombe sur les investigateurs comme la vérole sur le bas clergé. Elle se met immédiatement à se plaindre de tout, de la vie, de ses locataires, de New York, des “bonnes gens” et ne s’arrête que lorsqu’on lui tend quelques dollars qu’elle rangera



promptement dans une poche de son tablier avant de reporter enfin son attention sur les désirs des visiteurs.

“L’Indien loge ici, c’est sûr”, concédera-t-elle rapidement. “C’est un drôle d’oiseau, çui-là ! Toujours à déambuler, à rentrer à pas d’heure. Toujours seul. Oh, depuis quelques mois, y paye bien ses loyers chaque semaine et tout, mais quand même. Et puis, vous savez, l’autre soir, il est rentré complètement saoul. En tous cas, assez saoul pour se mettre à chanter et à bouger des meubles, à tel point qu’y a fallu frapper à sa porte pour qu’y s’calme ! J’ai pas vu depuis, ça fait bien une semaine.”

Elle ne prend pas trop de temps avant de se laisser convaincre de mener les investigateurs jusqu’à sa porte. Une puanteur assez horrible règne d’ailleurs sur le pallier. Personne, évidemment, ne répond aux coups sur la porte. La logeuse lâche périodiquement des jurons étouffés accompagnés de remarques sur l’odeur et l’hygiène des indiens, et comprendra bien après les investigateurs que l’odeur nauséabonde ne peut émaner que d’un cadavre.

Lorsque la porte s’ouvre enfin, les personnages peuvent jeter un œil sur un appartement misérable et petit. Le lit a été relevé contre un mur pour faire de la place. Au pied d’un mur couvert de petits dessins selon la forme générale d’une porte au sommet arrondi se trouve un corps en état de décomposition. À ses côtés se tient un coyote. Celui-ci émet un vague gémissement, regarde une dernière fois le cadavre puis se dirige vers le mur et y disparaît.

La logeuse se laisse peu perturber par le mort, mais la vue du coyote provo-

trouve un petit sac de cuir contenant une poudre à l’aspect verdâtre et à l’odeur rappelant fortement celle du foin. Il y a également dans la malle des résidus de plantes séchées auxquelles on a arraché des bouts (les composants de base pour la production de la poudre des rêves).

☉ Derrière le lit relevé gît un petit carnet de notes (en fait, il était sur le lit avant que Nukpana ne le lève contre le mur). Il s’agit du carnet d’Albert Farrow, aisément reconnaissable au monogramme de sa couverture et à la multitude de dessins qu’il contient, avec de nombreuses esquisses de tableaux que les investigateurs ont vu dans l’atelier du peintre. Il y a aussi de nombreuses notes textuelles que les personnages pourront examiner à tête reposée.

L’étude du carnet laisse apparaître une chronologie imparfaite des événements et pour cause : aucune des entrées n’est datée. Débutant par des notes sans intérêt sur le spiritisme et quelques expériences vécues, le carnet évoque une rencontre avec un indien lors d’une réunion publique sur le mysticisme amérindien. Son nom, rapidement abrégé en “N.” apparaît de nombreuses fois. Puis arrive une entrée particulièrement marquante : “C’était absolument prodigieux. Ces paysages n’ont nul équivalent dans notre monde. Ces pics, ces déserts sans fin. Ce ciel dans lequel flotte une lune gigantesque que l’on croirait pouvoir toucher. N. me dit qu’outre la poudre des rêves, il existe bien d’autres façons de s’y rendre, dont une qui ne permet aucun retour, mais

La lecture du carnet, en particulier des dernières pages frénétiques, occasionne à tout lecteur une perte de 1/d4 points de SAN. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet de déterminer que le lieu évoqué dans le carnet ne peut être que les Contrées du Rêve.

II. Terres inconnues

Il faut espérer que les personnages aient compris que la source de leur problème se trouve dans un autre monde, accessible via des drogues ou des rituels indiens. Dans le cas contraire, leur déclin risque de continuer inexorablement. Si vous avez vraiment l’impression que les joueurs sont perdus, vous pouvez leur faire rencontrer une dernière fois Nukpana à New York.

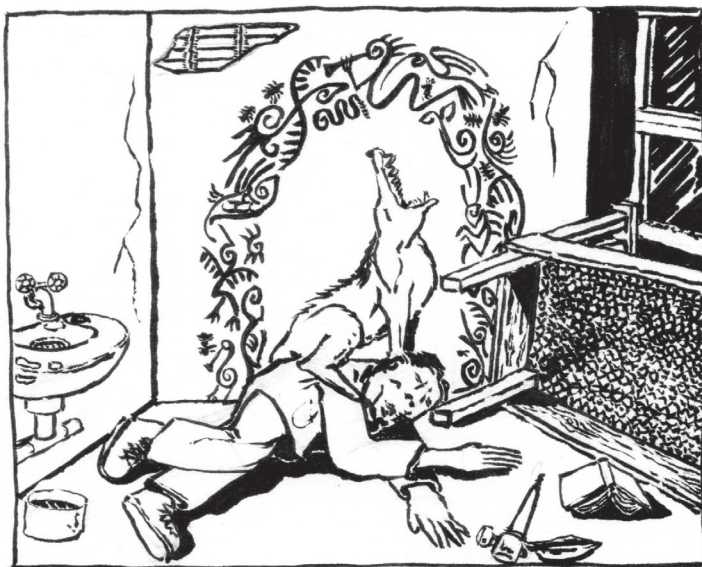
Bien que découragé par l’échec de sa tentative de contention de l’épidémie, il encouragera les investigateurs à venir le rencontrer. Pour cela, il désignera les drogues à utiliser (la poudre verdâtre et amère trouvée à son domicile).

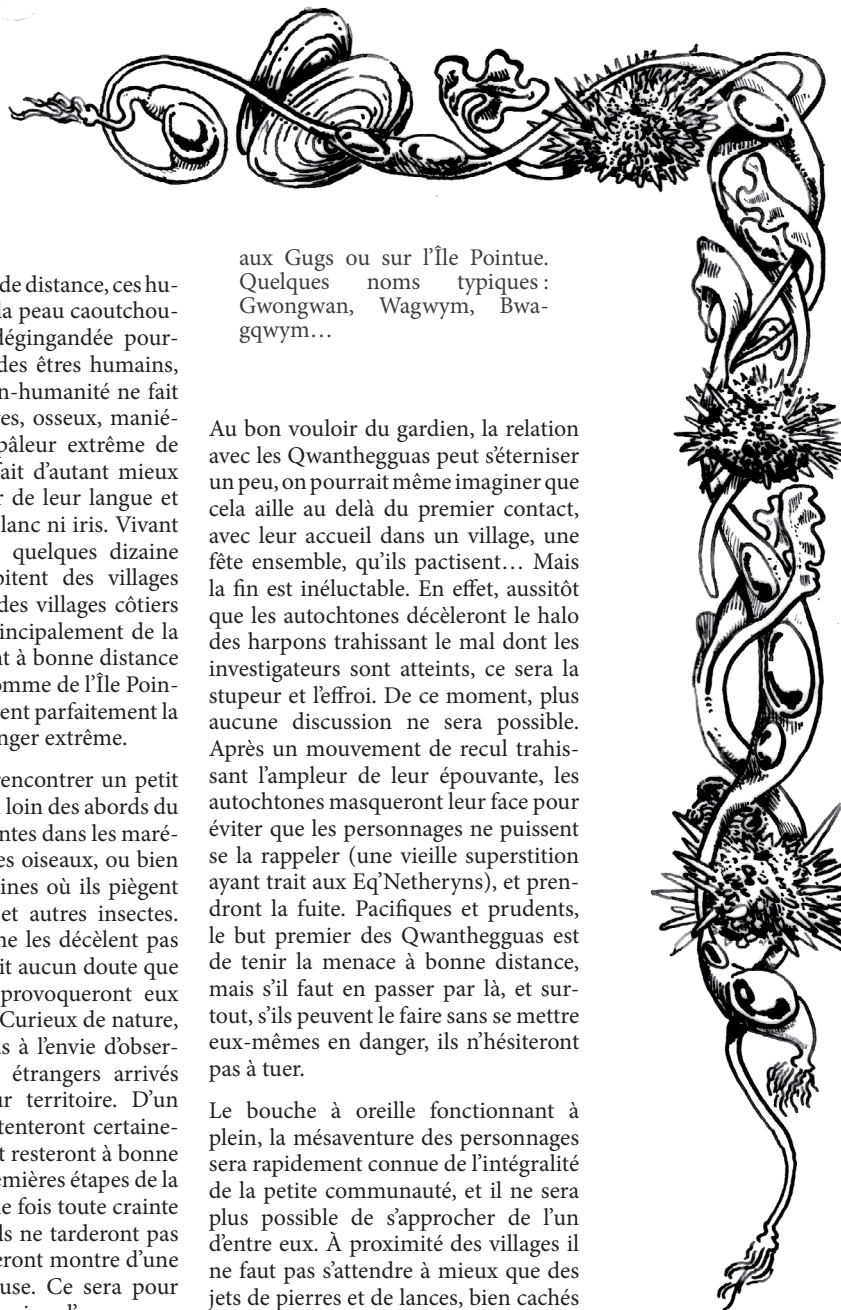
Le passage

La prise des drogues provoque une certaine somnolence et un abandon de soi. Le corps devient léger, l’esprit semble se dissocier, d’abord flou et troublée, la vision s’obscurcit. Après un temps indéterminé, les personnages se réveillent dans le monde du rêve. Notez que le temps s’y écoule de manière différente que dans le vrai monde : si des personnages décident de prendre les drogues de manière asynchrone “pour voir”, ils se réveilleront malgré tout de manière simultanée dans les Contrées du Rêve.

Le temps qu’ils pourront y passer est lui aussi aléatoire : les drogues agissent pour une durée fixe dans le monde réel, mais cela ne détermine pas forcément le temps exact passé dans le monde du rêve. En fait, si le gardien des arcanes le souhaite, les personnages pourraient même se réveiller et devoir y retourner une seconde fois pour achever leur travail. Le gardien peut ainsi “sauver” les personnages d’une situation périlleuse (mais au risque de ne pas pouvoir les convaincre d’y retourner !).

En raison de leur malédiction, les personnages ne se réveillent pas n’importe où dans les Contrées du Rêve : ils sont inexorablement attirés par la région de l’ancienne Sarnath, et en réalité ne peuvent s’éloigner de plus de deux lieues de l’Île Pointue où logent leurs futurs maîtres ! Tenter de s’éloigner provoque





d'abord une impression de malaise, puis une douleur de plus en plus vive qui ne s'interrompt que quand le personnage devient inconscient (*et perd à ce moment 1 point de Pouvoir et 5 points de santé mentale*).

Aucune règle n'est fournie pour déterminer le moment où les personnages vont perdre leur volonté. Le gardien décide lui-même du rythme et de la pression qu'il souhaite mettre aux personnages, cela pouvant se traduire soit par des pertes de Pouvoir, soit par des actions étranges que les personnages sont amenés à faire. La perte de santé mentale qui en découle dépend également du gardien.

L'environnement que découvrent les personnages est l'abord d'un grand lac, entouré de marécages. Vers le sud se dessinent d'immenses montagnes aux pics acérés. Au nord, c'est par contre une plaine de plus en plus aride qui peut être vue depuis un point en altitude. Mais avoir une vision d'ensemble risque d'être assez difficile, car une brume verdâtre couvre presque en permanence la surface du lac, dont les eaux sont elles-mêmes d'un vert assez glauque.

Il est probable que les personnages vont commencer par errer le long du lac, à la recherche d'éléments. Vous pouvez y insérer dès à présent les rencontres issues du paragraphe "visions d'un autre monde" et qui permettront aux personnages de garder quelques liens avec New York et le monde de l'éveil... ces rencontres ne pourront que les encourager à tenter de trouver rapidement une solution à leur problème.

Rencontres à Sarnath

La région du Lac Sans Nom où voyagent les personnages est globalement désertée. Les abords du lac se partagent entre une vaste plaine rocailleuse au nord-est, des marécages nauséabonds au nord-ouest, et des collines incultes sur le reste du pourtour. Et si l'on peut encore deviner le tracé de l'antique route joignant Ilarneq au travers des plaines du nord, ils sont bien rares, les pèlerins amateurs d'histoires et de légendes à hanter les ruines maudites d'Ib et de Sarnath. Les personnages auront plus de chance de croiser le chemin des prisonniers des Eq'Netheryns, de quelques Gugs s'ils explorent les grottes souterraines au sud du lac sans nom, ou plus certainement encore, de rencontrer un Qwantheggua, cette race indigène vivant essentiellement de la pêche sur les bords du lac.

Des Qwanthegguas

Si à quelques mètres de distance, ces humanoïdes glabres à la peau caoutchouteuse et à l'allure dégingandée pourraient passer pour des êtres humains, à proximité leur non-humanité ne fait aucun doute. Maigres, osseux, maniérés à outrance, la pâleur extrême de leur pigmentation fait d'autant mieux ressortir la noirceur de leur langue et de leurs yeux sans blanc ni iris. Vivant par petits clans de quelques dizaine d'individus, ils habitent des villages sur pilotis ou bien des villages côtiers et se nourrissent principalement de la pêche. Ils se tiennent à bonne distance des lieux maudits comme de l'Île Pointue dont ils connaissent parfaitement la malédiction et le danger extrême.

Il n'est pas rare de rencontrer un petit groupe en excursion loin des abords du lac, à cueillir des plantes dans les marécages, à y chasser des oiseaux, ou bien encore dans les collines où ils piègent de petits rongeurs et autres insectes. Si les personnages ne les décelent pas en premiers, il ne fait aucun doute que les Qwanthegguas provoqueront eux même la rencontre. Curieux de nature, ils ne résisteront pas à l'envie d'observer ces mystérieux étrangers arrivés récemment sur leur territoire. D'un naturel prudent ils tenteront certainement de se cacher, et resteront à bonne distance dans les premières étapes de la prise de contact. Une fois toute crainte de danger écartée, ils ne tarderont pas à se rapprocher et feront montre d'une hospitalité chaleureuse. Ce sera pour les personnages l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la topographie des lieux, sur ses maigres ressources ainsi que ses dangers : l'Île Pointue et ceux qui y mangent les rêves, les collines et ses géants goinfrus, et parfois la nuit, ceux qui volent en hurlant qui enlèvent les enfants. Au détour d'une conversation, les personnages pourront en outre en apprendre un peu plus sur Nukpana. On leur indiquera la partie des collines où l'Indien a établi son campement, un lieu qu'on leur conseillera vivement d'éviter, car le Mal dont Nukpana est atteint est connu de tous : "son esprit est mangé lentement, et remplacé par la moisissure de l'âme".

Et si... ? les personnages se liaient d'amitié avec un de ces serviables autochtones ? C'est après tout chose aisée. Un tel PNJ pourrait ajouter du piment à la partie, en fournissant tout d'abord une aide précieuse par sa connaissance des arcanes de l'univers, puis un ressort dramatique par sa mise en danger ou son sacrifice face

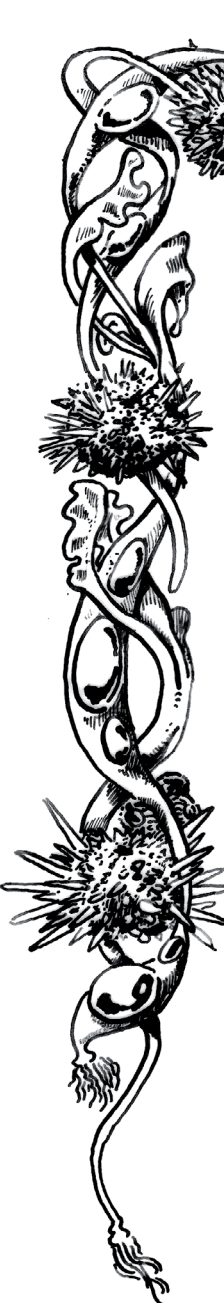
aux Gugs ou sur l'Île Pointue. Quelques noms typiques : Gwongwan, Wagwym, Bwa-gwym...

Au bon vouloir du gardien, la relation avec les Qwanthegguas peut s'éterniser un peu, on pourrait même imaginer que cela aille au delà du premier contact, avec leur accueil dans un village, une fête ensemble, qu'ils pactisent... Mais la fin est inéluctable. En effet, aussitôt que les autochtones décèleront le halo des harpons trahissant le mal dont les investigateurs sont atteints, ce sera la stupeur et l'effroi. De ce moment, plus aucune discussion ne sera possible. Après un mouvement de recul trahissant l'ampleur de leur épouvante, les autochtones masqueront leur face pour éviter que les personnages ne puissent se la rappeler (une vieille superstition ayant trait aux Eq'Netheryns), et prendront la fuite. Pacifiques et prudents, le but premier des Qwanthegguas est de tenir la menace à bonne distance, mais s'il faut en passer par là, et surtout, s'ils peuvent le faire sans se mettre eux-mêmes en danger, ils n'hésiteront pas à tuer.

Le bouche à oreille fonctionnant à plein, la mésaventure des personnages sera rapidement connue de l'intégralité de la petite communauté, et il ne sera plus possible de s'approcher de l'un d'entre eux. À proximité des villages il ne faut pas s'attendre à mieux que des jets de pierres et de lances, bien cachés derrière des huttes ou des paravents de roseaux. Il est en effet essentiel pour les autochtones d'empêcher les personnages de voir leurs visages, car dans leur croyance, ce souvenir transmis aux Eq'Netheryns signifierait l'arrêt de mort de l'individu et très certainement de sa communauté. De fait, la mise à l'index des personnages s'étend à tous ceux qu'on suspecte d'avoir fraternisé ou passé trop de temps avec les étrangers. Ces derniers sont mis à mort sans pitié, et la plupart d'entre eux s'y soumettent d'ailleurs de leur plein gré pour soustraire leurs proches à la menace potentielle. Quant aux récalcitrants, ils pourraient bien suivre les investigateurs, ou les retrouver plus tard.

Des Gugs

Dans la région des collines, et principalement de nuit, les personnages peuvent croiser le chemin de l'un ou l'autre de la communauté Gug qui en infeste les souterrains. Rappelons le danger physique que constituent ces véritables géants dotés de quatre bras. Fort heureusement, leur apparence cauchemardesque n'inspire pas la confiance. Ils ne



Un soupçon de technique

Afin de gérer les aspects techniques de la lutte de volonté opposant cette race très ancienne aux personnages et aux "marionnettes", le gardien pourra appliquer les règles suivantes :

Duels magiques avec les Eq'Netheryn : les créatures appliquent deux types de duels de volonté afin de prendre contrôle de leur proie.

- ⊗ Duel sustentatoire : pour dévorer les rêves d'un individu, l'Eq'Netheryn doit réussir un duel de POU (le POU d'un Eq'Netheryn vaut 11+2D6, pour simplifier le gardien des arcanes peut ne considérer que la valeur moyenne de 18). Sur une réussite, la proie perd 1D4 points de POU en même temps qu'une partie de ses souvenirs.
- ⊗ Duel de contrôle : pour contrôler le corps d'un individu, l'Eq'Netheryn doit réussir un jet d'opposition de POU contre 2*POU de la cible. S'il est réussi, les entités prennent purement et simplement le contrôle de la proie. Dans le cas contraire, la proie ressent les effets de la tentative de contrôle et comprend les intentions du marionnettiste, elle peut au choix décider d'y céder ou, au prix de fortes douleurs de crâne, d'y résister.

La potion de volonté concoctée par Nukpana produit les effets suivants :

- ⊗ Au moment de l'ingestion, le buveur gagne D6 points de POU.
- ⊗ Cette volonté baisse ensuite d'un point toutes les demi-heures.
- ⊗ À l'issue de l'effet de la potion, l'investigateur perd un point de POU de manière définitive, ce qui traduit le phénomène d'accoutumance qui réduit à chaque fois l'effet de la potion et entraîne son consommateur vers la déchéance à plus ou moins long terme.
- ⊗ Dès qu'un individu boit deux fois la potion dans la même semaine, il devient dépendant. Il doit alors réussir trois jets de Volonté (une tentative par jour) afin d'être débarrassé de sa dépendance. Pour chaque échec, l'investigateur gagne un malus à toutes ses actions de 5%, cumulatif, jusqu'à ce qu'il soit sevré, ce qui est automatique après deux semaines d'abstinence forcée.

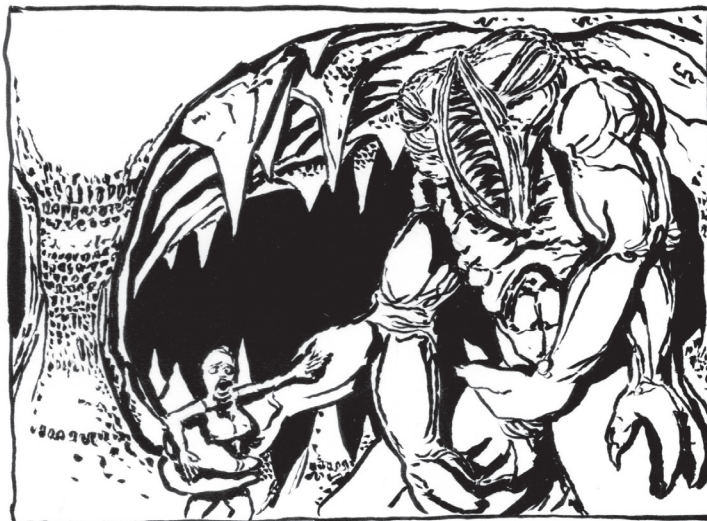
se hasardent que rarement en terrain découvert, mais constituent un véritable danger dans les galeries souterraines des collines.

Et si...? les PJs rencontraient Nukpana dans une confrontation avec les dangereux Gugs... Les personnages pourraient avoir l'occasion d'aider l'Indien à échapper aux dangereux prédateurs, mais il est plus probable que ce soient l'inverse qui se produise. Après une course effrénée dans les tunnels et les grottes sombres et humides, poursuivis par les monstrueux bipèdes, les personnages s'engouffrent dans une galerie trop étroite pour leurs poursuivants. Le réduit finit vite en cul de sac, et les investigateurs se préparent à une longue attente, assiégés par les Gugs, quand un mystérieux Indien repousse les géants à l'aide d'une étrange amulette, un "sigle des anciens" qu'il a récupéré parmi les effets des disparus de la tribu de l'aigle (voir plus loin, ainsi que l'encadré sur la chute du grand aigle).

Des écorces vides

Enfin, les personnages auront très certainement l'occasion de rencontrer des "écorces vides", terme par lequel les Qwanthegguas désignent les victimes des Eq'Netheryns complètement passés sous leur contrôle. Il n'est en effet pas rare de voir des individus isolés déambuler aux abords du lac. en

À proximité du village, par contre, on aura plus de chance de tomber sur de véritables "patrouilles" contrôlées par les Eq'Netheryns. Ces dernières sont généralement composées d'une dizaine d'individus de tailles et de races disparates. Se mouvant dans une chorégraphie qui n'est pas sans rappeler une nuées d'oiseaux, ces groupes ga-

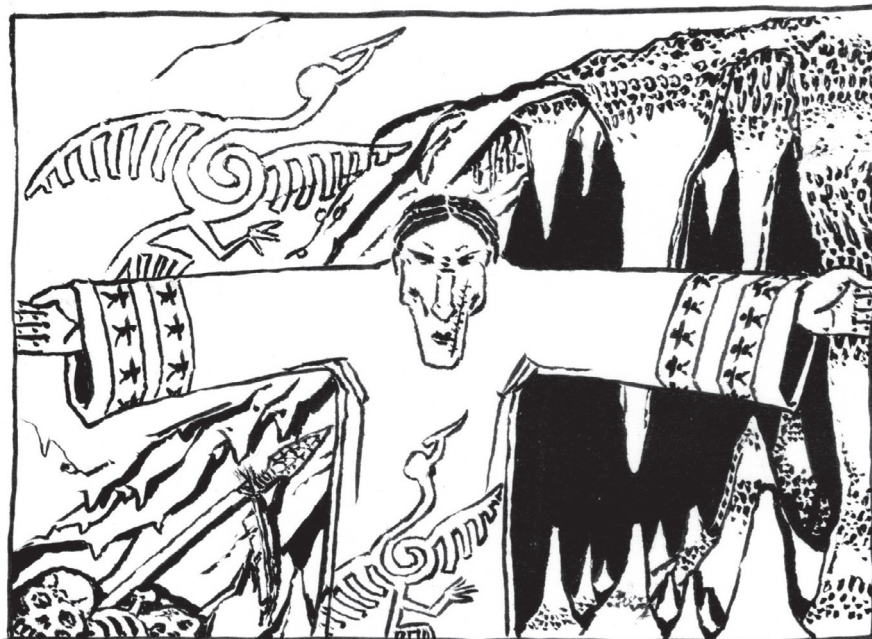




et permettent parfois de traquer de nouvelles victimes. Ainsi, s'ils détectent les investigateurs, leur premier réflexe sera de les encercler. Mais ils reconnaîtront très vite en eux des victimes en sursis, et reprendront leur route en laissant les personnages jouir de leur liberté précaire... En espérant qu'ils sèment la contagion dans les tribus voisines.

Le chamane en sa caverne

Que la rencontre ait lieu par hasard ou provoquée par l'une des deux parties, tôt ou tard les personnages feront face au chamane Nukpana.



Les tribulations du coyote

Arrivé il y a peu dans le monde des rêves, ce dernier a rapidement établi son campement dans le réseau de cavernes à quelques lieues au sud de l'ancienne Ib. L'endroit lui offre tout à la fois une relative sécurité vis à vis des hostiles Qwanthegguas et un point d'observation surplombant de loin le village des Eq'Netheryns. Qui plus est, dans ces galeries, l'Indien a trouvé des vestiges du passage des exilés de la tribu de l'aigle. Outre le réconfort moral que lui apportent les peintures rupestres de ses ancêtres, le réseau de grottes contient de nombreux ustensiles emportés par la tribu maudite dans son exil et laissés sur place certainement au cours de leur inexorable déchéance dans les limbes de l'oubli. Enfin, un autre avantage de cette situation géographique, et non des moindres, Nukpana a trouvé de l'"herbe du diable" dans les collines voisines, une plante dont il sait tirer une décoction qui renforce sa volonté et lui permet de ralentir de beaucoup, si ce n'est de stopper totalement, la progression de son mal.

Il ne le laissera vraisemblablement pas paraître, mais le demi-chamane est réconforté par l'arrivée des personnages. En effet, bien qu'il sache s'accommoder de la solitude, Nukpana apprécie la présence humaine, mais surtout et plus pragmatiquement l'Indien se sait arrivé à un cul-de-sac dont il compte sortir grâce à cette nouvelle main d'œuvre. Doué pour la manipulation dont il a fait son métier, il mélange habilement le faux au vrai pour amener les personnages à réaliser son plan.

Le plan de Nukpana

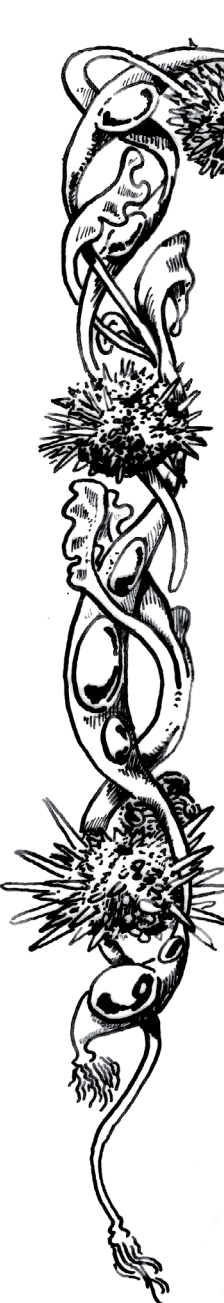
Plus versé que son frère de sang Honovi dans les savoirs magiques de son peuple, Nukpana a une meilleure connaissance de la légende de Sarnath, une connaissance qu'il a d'ailleurs pu approfondir dans son exil récent aux alentours de la cité en ruine. En particulier, il a saisi la dimension historique de la légende relatée aux investigateurs par Honovi (cf. encadré "la chute des profanateurs") et la reliée au site géographique dont il est présentement prisonnier. Enfin, en reliant les deux légendes il a échafaudé un plan pour exterminer ses oppresseurs : faire appel au même être tout puissant qui a détruit Sarnath, **Bokrug**. Il va sans dire qu'aucun Indien respectueux des traditions et des déités, n'aurait même eu l'idée d'une telle solution, mais l'esprit occidental de Nukpana ne connaît pas ces limites étriquées.

Il a donc mis au point une incantation qui a de grandes chances de réveiller celui que son peuple appelle "le grand lézard rédempteur", et il est persuadé que ce dernier ne restera pas insensible au sort de ses adorateurs dont une vingtaine encore traînent sur les berges de l'Île Pointue, sous la forme d'enveloppes vides asservies par les Eq'Netheryns. L'Indien redoute évidemment les dangers inhérents au réveil d'une déité, aussi gardait-il cette possibilité comme le plan de la dernière chance, or l'arrivée des investigateurs va lui permettre de déléguer l'incantation et ses dangers.

J'ai la solution à tous vos problèmes

Le plan expliqué aux personnages est très simple, il consiste à attirer l'atten-

tion du "grand lézard" sur ses serviteurs prisonniers. Pour cela il faut se rendre sur l'Île Pointue et y perpétrer le rituel à courte distance des dévoreurs de rêve. Quant aux dangers encourus, ils sont certes existants, mais Nukpana qui a eu le temps d'espionner le microcosme de l'île se veut rassurant. Les dévoreurs de rêve ne laissent personne approcher de l'île en dehors de leurs serviteurs et des écorces vides dont ils peuvent se servir à l'occasion. Leur état de victimes en sursis confère donc aux personnages un statut particulier qui leur permettrait d'accoster sans dommage. Il conviendra néanmoins de rester discret, toute activité trop ouvertement "intentionnelle" ne pouvant que paraître suspecte. On pourra aussi s'inquiéter à juste titre de la réaction de Bokrug, Nukpana pourrait arguer que le grand lézard ne saurait être que reconnaissant d'une telle intercession, mais peut-être ajoutera-t-il tout de même que dans le doute il vaudra mieux s'éclipser rapidement une fois les effets de l'incantation assurés. Enfin, Nukpana expliquera que de son côté il lui faut rester dans la "grotte de l'aigle", qui s'avère un point d'énergie dans lequel, grâce à un second rituel, il compte collecter et amplifier un pouvoir qu'il transmettra aux personnages ; un mensonge habilement enrobé en grande partie grâce à sa pratique des milieux médiumnique. Enfin, si les personnages hésitent à accorder leur confiance à cet individu douteux, Nukpana n'hésitera pas à jouer les compréhensifs, à exposer ses faiblesses et sa "rouerie passée" pour finir par exposer et rappeler le danger qui pèse non seulement sur le peintre et ses proches,



mais aussi sur les proches des personnages, et sur l'humanité toute entière.

Nukpana sait qu'il joue son va-tout sur ce coup précis, aussi est-t-il particulièrement prodigue de ses connaissances et de ses possessions. En particulier, il partagera sans sourciller ses dernières mesures de potion d'herbe du diable, les personnages ne lui seront d'aucune utilité si arrivés à destination ils étaient incapable de perpétrer le rituel car passés sous contrôle des dévoreurs. On pourrait aussi imaginer qu'étant à court de ladite potion, une première étape dans le plan du chamane consisterait à envoyer les personnages récolter cette plante rare afin de confectionner suffisamment d'elixir en prévision de la phase suivante.

Sur l'Île Pointue

Danger mortel, mais centre névralgique de toute cette histoire, les personnages ne manqueront pas d'observer cette île maudite sous toutes ses coutures, pour finir par l'explorer concrètement.

Une topographie de l'île

À une centaine de brasses du rivage, l'Île Pointue offre un profil déchiqueté, tout en dentelle de roche blanche sur fond de ciel azuréen. De hautes colon-

nades de concrétions minérales, aussi longues qu'étroites forment un lacs de rubans alvéolés définissant les murs d'un véritable labyrinthe. Quelquefois les gemmes emprisonnées dans la roche jouent avec la lueur du jour pour produire de magnifiques arcs-en-ciel prismatiques. Pas étonnant que l'artiste ait absolument souhaité se perdre dans les dédales de ce lieu onirique. Seul le versant de l'archipel donnant sur Sarnath se compose de ces méandres extrudés et coupants, particularité géologique que les Qwanthegguas attribuent au souffle vengeur de Bokrug. L'arrière de l'île, que l'on voit clairement depuis le repère de Nukpana, présente un aspect plus régulier avec un terre-plein surplombant le labyrinthe de pierre et s'enfonçant lentement dans la vastitude du lac. Quant au "village" des Eq'Netheryns, il se trouve dans une cuvette à l'aplomb du terre-plein, coïncé entre cette falaise et le labyrinthe de roches coupantes. Depuis les collines on ne peut l'espionner que difficilement, à l'aide d'une lunette d'approche et uniquement par les trouées naturelles et autres crevasses du terre-plein.

Le repère des Eq'Netheryns

Le "village" à proprement parler comprend quelques cahutes de pierres sèches sous lesquelles les Eq'Netheryns protègent les servants dont ils n'ont

pas usage. Eux-mêmes ne se déplacent pour ainsi dire jamais, si bien que la centaine d'individus peut être observée à toute heure de la journée se prélassant mollement au centre du village sous la clarté des astres. Les Eq'Netheryns n'ont pas une apparence effrayante, leur forme peut en effet être comparée à celle de gros oursins d'un mètre de haut environ, et arborant les couleurs sombres usuelles. Lorsqu'ils chassent ou qu'ils se nourrissent cependant, la coque de l'animal est agité de spasmes et devient lumineux et opalescent, cependant que ses épines s'animent et que ses boyaux sustentatoires deviennent apparents autour d'eux. Ce spectacle fascinant pourra coûter 0/1D4 points de SAN aux observateurs proprement hypnotisés. En dehors de leur mode de sustentation par "suction onirique", les Eq'Netheryns ont la possibilité de contrôler chacun une à deux dizaines de ces "coquilles vides" qui les entourent. Contrairement à la connexion qui leur permet de se nourrir, la connexion de contrôle n'est possible que dans un rayon de quelques lieues au delà desquelles le "véhicule" échappe au contrôle et redevient une "écorce vide". De fait, cependant que leurs congénères se reposent, une vingtaine d'oursins dévoreurs contrôlent en permanence trois cent "marionnettes"





dont ils se servent pour effectuer les tâches de confort et des patrouilles qu'on peut rencontrer sur la berge du côté de Sarnath, où elles cherchent de nouvelles proies à capturer pour leurs maîtres. La grande majorité de ces patrouilles ont cependant lieu sur les pourtours de l'île, dont elles garantissent l'accès. Toutes leurs victimes ne sont de loin pas utilisées simultanément. En fait l'île comprend un millier d'"écorces vides" errant entre le labyrinthe de roche et le promontoire. Ces âmes perdues pourront être réquisitionnées au pied levé par les Eq'Netheryns en cas de danger majeur.

Des individus de races très disparates composent cette manne de marionnettes potentielles. On trouve quelques rêveurs humains négligeants ainsi que des membres de l'ancienne tribu du Grand Aigle, mais quelques races extraterrestres sont aussi représentées, ainsi que de nombreux Qwantheguas, des anciens habitants de Sarnath, ainsi que d'autres de la plus ancienne Ib. Et pour chacun d'eux, avec un peu de pratique et le bon angle de vue, on peut déceler le dard onirique émanant du crâne. La différence entre individus contrôlés et "écorces vides" est frappante. En effet, les individus sous contrôle agissent dans une synchronie parfaite, un ballet efficace et concerté dénotant une intelligence commune. À l'inverse, pourvues uniquement de souvenirs à court terme et privées de toute attache émotionnelle, les écorces vides font montre d'un comportement erratique, lent, et dépourvu de logique ; mais le plus souvent ils ne font rien et restent prostrés des semaines dans une contemplation hébétée.

Approcher les Eq'Netheryns

Pour approcher du village des oursins, les personnages devront convaincre les patrouilles (et plus exactement leurs marionnettistes) qu'ils ne constituent pas une menace. Le dard éthéré qu'ils ont implanté dans le front, et la connexion afférente aux Eq'Netheryns constitue un sérieux avantage, mais encore faudra-t-il ne pas attirer l'attention et savoir jouer les "écorces vides" de manière satisfaisante.

Concrètement, seule la vingtaine d'oursins vampires éveillés présente une menace directe, et leur perception dépend uniquement et entièrement de celle des marionnettes qu'ils investissent. En clair, l'oursin connecté à Albert Farrow a une pleine connaissance du monde tel qu'actuellement perçu par le peintre, mais pour peu qu'il ne soit connecté à aucun véhicule à sa proximité, il n'aura aucun moyen de savoir ce qui l'entoure. Précisons que si les Eq'Netheryns peu-

vent tenter d'investir n'importe quelle conscience à laquelle ils sont connectés au travers de leur boyau éthéré, ils ont une nette préférence pour la facilité et choisiront généralement les véhicules présentant la plus faible volonté (POU). Néanmoins, en cas de doute, par exemple s'ils ne sont pas convaincus par le comportement des personnages ils pourront tenter d'investir leur personnalité afin de les tester.

Et si ... ? parmi les pantins qui hantent les reliefs de l'Île Pointue, les personnages reconnaissent un de leurs proches ? Il pourrait bien s'agir d'une vieille connaissance, un être cher depuis longtemps disparu dans des circonstances mystérieuses. Il pourrait encore s'agir du chamane Nukpana ayant fini par succomber au travail de sape des vampires échinomorphes, auquel cas les investigateurs pourraient bien tenter de soustraire leur allié à l'influence pernicieuse, si ce n'est par bonté d'âme, au moins pour lui arracher ses derniers secrets concernant le rituel. Si le mal n'est pas trop ancien, en sacrifiant quelques doses de la précieuse potion de volonté on peut espérer soustraire la victime à l'influence pernicieuse des oursins stellaires, mais dans tous les cas on pourra au moins tenter de sauver la personne physiquement en l'éloignant du cataclysme à prévoir à l'arrivée de Bokrug.

Visions d'un autre monde

En miroir aux visions oniriques dont ils ont été les victimes dans la première partie de cette enquête, dès lors qu'ils sont passés physiquement dans le monde des rêves les personnages vont être assaillis de "visions réelles". Ce sont elles maintenant qui apparaissent fugacement à ceux qui, restés de l'autre côté, ouvrent le voile entre les mondes dans un moment de faiblesse ou de grande perception. Les âmes sensibles, les fous et les poètes sont capables par eux-mêmes de ressentir les défaillances dans la trame du rêve et d'avoir un aperçu de ce qui se cache au-delà, mais ces "visions" impliqueront plus vraisemblablement des individus contaminés par le vampirisme onirique des Eq'Netheryns ou en passe de l'être. Les premiers concernés par ce fléau seraient logiquement les proches d'Albert Farrow, telle que sa mère Selina, l'infirmière qui s'occupe actuellement de l'adolescent au manoir des Farrow, ou bien encore son environnement artistique : la galeriste Léa McMurphy ainsi que les comparses

d'un temps (Anton Willard, Mickael Lonsbow et Paul Trebin). Mais on peut aussi imaginer que des personnages apparemment plus secondaires soient impliqués, comme Miss Thea Preiss, la revêche logeuse d'Albert. Les proches de Nukpana pourraient tout aussi bien être sujets à ces hallucinations. Qaletaqa, le propre père de Nukpana, semble particulièrement indiqué en raison des liens sentimentaux troubles mais forts qui les unissent. Qui plus est, Qaletaqa est un chamane confirmé, et de fait particulièrement à l'écoute des "réverbérations de l'univers souterrain" dans lequel il fait régulièrement des incursions psychiques. Le vieux chamane pourra s'avérer une aide précieuse pour les investigateurs égarés, ou à l'inverse, une menace mortelle s'il vient à comprendre le danger que les personnages représentent pour l'humanité. Pour finir, il n'est pas farfelu de penser que les proches des personnages commencent eux-même à subir les effets de la malédiction, et à en subir les "hallucinations".

Quelques mises en scènes de rencontres

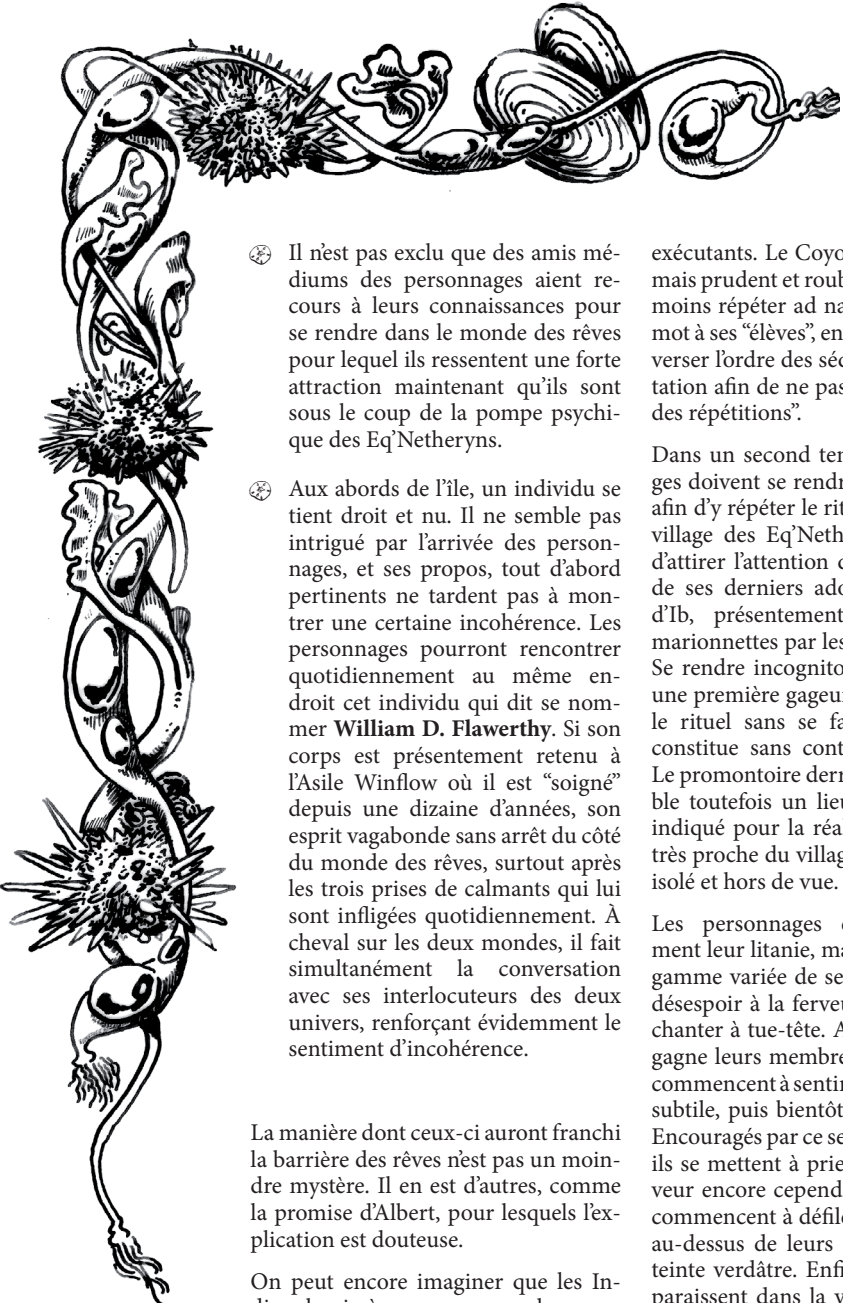
⊗ Alors qu'ils explorent les cavernes sous les collines, une puissante illusion olfactive attire les joueurs, l'odeur reconnaissable parmi toutes du métro de New York. Le bruit d'une rame se fait entendre, puis un bruit de briquet, et dans la pénombre de la caverne, à la lueur d'une flamme vacillante les personnages reconnaissent le visage de Léa McMurphy rentrant tardivement chez elle après une dure journée de labeur à la galerie et s'allumant une cigarette.

⊗ Alors qu'il est en train de s'abreuver, un des personnages voit soudainement le reflet d'une connaissance se former à la surface du liquide. La stupeur est partagée par le vis-à-vis qui voit, lui, le "reflet" du personnage se former à la surface d'un liquide, ou derrière la buée d'un miroir de salle de bain.

Au-delà du rêve

En dehors de ces brèves visions du monde réel qui leur sont offertes, les personnages auront peut-être l'occasion de faire des rencontres plus tangibles.

⊗ Certains amis artistes d'Albert Farrow pourraient par exemple être en possession d'une petite quantité de cette drogue indienne utilisée par les investigateurs, et se retrouver prisonniers malgré eux d'un "bad trip" particulièrement gratiné.



⊗ Il n'est pas exclu que des amis médiums des personnages aient recours à leurs connaissances pour se rendre dans le monde des rêves pour lequel ils ressentent une forte attraction maintenant qu'ils sont sous le coup de la pompe psychique des Eq'Netheryns.

⊗ Aux abords de l'île, un individu se tient droit et nu. Il ne semble pas intrigué par l'arrivée des personnages, et ses propos, tout d'abord pertinents ne tardent pas à montrer une certaine incohérence. Les personnages pourront rencontrer quotidiennement au même endroit cet individu qui dit se nommer **William D. Flawerthy**. Si son corps est présentement retenu à l'Asile Winflow où il est "soigné" depuis une dizaine d'années, son esprit vagabonde sans arrêt du côté du monde des rêves, surtout après les trois prises de calmants qui lui sont infligées quotidiennement. À cheval sur les deux mondes, il fait simultanément la conversation avec ses interlocuteurs des deux univers, renforçant évidemment le sentiment d'incohérence.

La manière dont ceux-ci auront franchi la barrière des rêves n'est pas un moindre mystère. Il en est d'autres, comme la promesse d'Albert, pour lesquels l'explication est douteuse.

On peut encore imaginer que les Indiens hopis, à commencer par le propre père de Nukpana, ont pris conscience du danger et ont commencé à agir pour circonscrire la menace, en traquant les infectés et en les envoyant corporellement dans le monde des rêves. Il n'est pas exclu d'ailleurs que l'une ou l'autre de leurs victimes puissent témoigner de leur rapt et de leur passage traumatique dans le monde du rêve.

La vengeance de Bokrug

Aussi étonnant que cela puisse paraître, le plan de Nukpana est parfaitement valable, il comporte une bonne dose de risques pour les exécutants, mais ça n'en est pas moins la meilleure option de sortie de ce scénario. Pour l'exécuter, les personnages doivent commencer par apprendre par cœur l'incantation mise au point par Nukpana dans un sabbat qu'ils ont peu de chance de connaître, et que Nukpana lui-même ne maîtrise pas. L'incantation en elle-même n'a en fait que peu d'importance, car elle sert essentiellement de vecteur pour canaliser l'attention et l'intention des

exécutants. Le Coyote en a conscience mais prudent et roublard, il n'en fait pas moins répéter ad nauseam le moindre mot à ses "élèves", en insistant pour "inverser l'ordre des séquences de l'incantation afin de ne pas la déclencher lors des répétitions".

Dans un second temps, les personnages doivent se rendre sur l'Île Pointue, afin d'y répéter le rituel à proximité du village des Eq'Netheryns, l'idée étant d'attirer l'attention du dieu sur le sort de ses derniers adorateurs de la cité d'Ib, présentement utilisés comme marionnettes par les oursins vampires. Se rendre incognito sur l'île constitue une première gageure, et mener à bien le rituel sans se faire remarquer en constitue sans conteste une seconde. Le promontoire derrière le village semble toutefois un lieu particulièrement indiqué pour la réalisation du projet : très proche du village, et suffisamment isolé et hors de vue.

Les personnages entament timidement leur litanie, mais passant par une gamme variée de sentiments allant du désespoir à la ferveur, ils finissent par chanter à tue-tête. Alors que la fatigue gagne leurs membres, les personnages commencent à sentir une odeur d'abord subtile, puis bientôt forte et musquée. Encouragés par ce semblant de résultat, ils se mettent à prier avec plus de ferveur encore cependant que les nuages commencent à défilier plus rapidement au-dessus de leurs têtes, prenant une teinte verdâtre. Enfin, des trouées apparaissent dans la voûte céleste, comme si les nuages étaient fendus par des griffes titaniques, et le vent inexistant jusque là se met à rugir, charriant avec lui des grincements inexplicables. Un vortex se creuse alors dans les nuages, et ce qui pourrait être un œil apparaît en son centre. Le vortex se referme, et les nuages continuent leur course folle tout en se densifiant et s'assombrissant, et soudain le vent tombe et les nuages se figent. Après quelques secondes de silence qui semblent durer des heures, un bruit cataclysmique se fait entendre dans le ciel, cependant que la chape de nuages maintenant solide se voit furieusement défoncée en plusieurs endroits. Enfin, le voile cède et une patte monstrueuse passe au travers, achevant de creuser un passage à coup de griffes, provoquant la chute de débris dans le lac. Une tête immense et monstrueuse fait alors son apparition dans la faille et achève la dislocation du ciel dans un fracas de crissements et de hurlements de basses (*cette scène coûtera aux personnages les points de santé mentale liés à l'apparition de Bokrug - 0/1D8, tandis*

que le carnage surnaturel leur coûtera 0/d10 points de SAN).

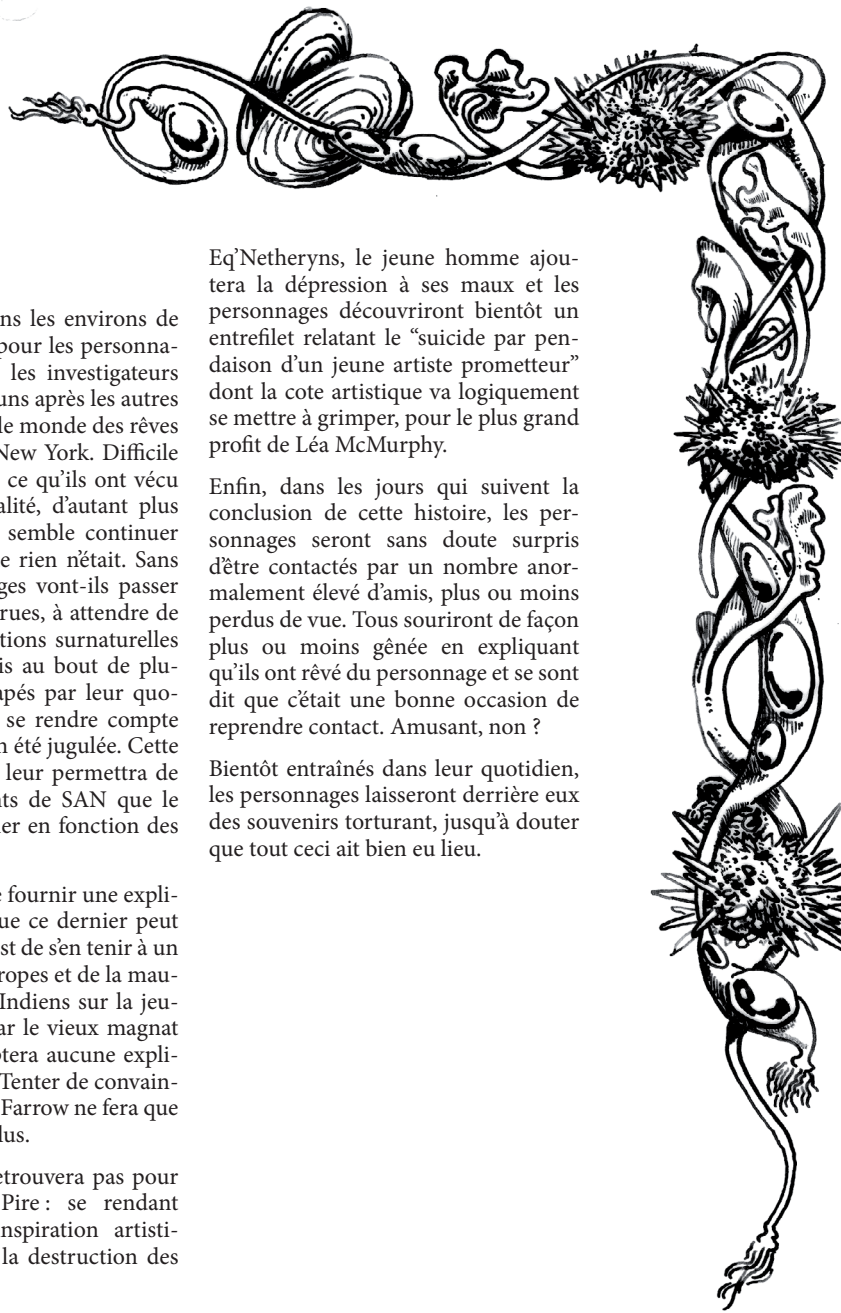
Si les personnages n'ont pas quitté l'île à ce moment, il est peu probable qu'ils en réchappent maintenant. Le grand lézard descend du ciel avec les gestes lents et apparemment hésitants propres à tous les reptiles, mais sa progression est puissante et inéluctable. Du sol, on voit s'élever tout aussi lente et précise, une myriade de tubes multicolores. La dernière défense des Eq'Néthéryn, aussi inefficace contre le puissant Bokrug qu'une brise printanière, ploie contre le corps squameux sans même le ralentir un seul instant. Arrivé au sol avec une légèreté contredisant sa masse, le titan finit son œuvre en écrasant ses proies sous ses pattes cyclopéennes, occasionnant au passage des dégâts colossaux aux reliefs de l'île et à ses habitants. Sa vengeance assouvie, le divin lézard reprend lentement la route des airs, se dressant sur sa queue qu'il étend au maximum, il s'empare des bords ravagés de l'orifice pratiqué dans la croûte des cieux, et dans une traction lente mais continue, traîne son corps de titan dans un silence profondément troublant. Alors que le ciel s'éclaircit, les nuages reprennent leur course et se dissipent lentement.

Quelques minutes à peine après la disparition du dieu on pourrait douter de la scène qui vient de se produire, mais les environs de Sarnath ont à jamais changé : le cœur de l'Île Pointue, ravagé, ressemble à un cratère; et l'Akuriion (cf. Les Contrées du Rêve) jusque là sentinelle isolée, n'est plus le seul roc à se dresser dans l'onde du lac pour témoigner de la puissance de Bokrug. Quelques silhouettes égarées se dressent sur les reliefs tourmentés de l'Île Pointue; écorces vides, pantins maintenant libres d'errer sans but jusqu'à la fin de leurs jours, et parmi eux, tous les représentants de la vieille race d'Ib, preuve s'il en fallait encore de l'omnipotence de leur déité.

Faire durer le plaisir

Allers retours entre rêve et réalité

N'oublions pas que, voyageant temporairement dans le monde des rêves par le truchement des substances du Coyote, les personnages peuvent aussi être sortis du rêve à tout moment, au bon vouloir du gardien. On peut imaginer qu'il leur faille alors travailler à reconstituer leur stock de narcotiques, ou qu'ils doivent se résoudre au sacrifice de leur être corporel pour opérer un passage physique dans le monde des rêves.



La chasse est ouverte

Il est probable que le père de Nuk-pana ait pris conscience de la menace en train de se propager. Quelles que soient les informations dont il dispose, il connaît la nature et le danger extrême lié aux Eq'Netheryns, aussi engage-t-il toutes les ressources possibles pour enquêter et éradiquer la menace. Or, fort de ses connaissances du passé, Qaletaq connaît une unique solution au problème, une solution très simple d'ailleurs : traquer et abattre les infectés.

C'est ainsi qu'une poignée d'Indiens enquête à la fois dans le monde réel et dans le monde des rêves afin de découvrir et de cautériser les foyers d'infection.

Conscients de l'importance de leur mission, ces rédempteurs ne rechignent pas à la tâche, mais lorsqu'ils en ont l'opportunité, ils optent pour la solution plus respectueuse du point de vue de leur traditions, consistant à faire basculer leur cible physiquement dans le monde des rêves. Si du point de vue de la loi il s'agit toujours d'un meurtre, pour eux l'acte est anodin au regard du "grand aigle" puisque l'esprit de la victime "continue de voler".

De fait, on pourrait imaginer que les personnages rencontrent l'une ou l'autre des connaissances d'Albert, kidnappée par de mystérieux malfaiteurs indiens, projetées sans explication dans le monde des rêves.

Épilogue

Après avoir erré dans les environs de Sarnath (du moins pour les personnages ayant survécu), les investigateurs vont disparaître les uns après les autres alors qu'ils quittent le monde des rêves pour se réveiller à New York. Difficile pour eux d'accepter ce qu'ils ont vécu comme étant la réalité, d'autant plus que la grande ville semble continuer à vivre comme si de rien n'était. Sans doute les personnages vont-ils passer du temps à voir les rues, à attendre de nouvelles manifestations surnaturelles ou débilitantes. Mais au bout de plusieurs heures, rattrapés par leur quotidien, ils pourront se rendre compte que la menace a bien été jugulée. Cette prise de conscience leur permettra de retrouver D20 points de SAN que le gardien peut moduler en fonction des décisions prises.

Il ne sera pas aisé de fournir une explication à Pidgwell que ce dernier peut accepter. Le mieux est de s'en tenir à un mélange de psychotropes et de la mauvaise influence des Indiens sur la jeunesse américaine, car le vieux magnat des finances n'acceptera aucune explication surnaturelle. Tenter de convaincre le riche oncle de Farrow ne fera que se l'aliéner un peu plus.

Albert Farrow ne retrouvera pas pour autant la raison. Pire : se rendant compte que son inspiration artistique est partie avec la destruction des

Eq'Netheryns, le jeune homme ajoutera la dépression à ses maux et les personnages découvriront bientôt un entrefilet relatant le "suicide par pendaison d'un jeune artiste prometteur" dont la cote artistique va logiquement se mettre à grimper, pour le plus grand profit de Léa McMurphy.

Enfin, dans les jours qui suivent la conclusion de cette histoire, les personnages seront sans doute surpris d'être contactés par un nombre anormalement élevé d'amis, plus ou moins perdus de vue. Tous souriront de façon plus ou moins gênée en expliquant qu'ils ont rêvé du personnage et se sont dit que c'était une bonne occasion de reprendre contact. Amusant, non ?

Bientôt entraînés dans leur quotidien, les personnages laisseront derrière eux des souvenirs torturant, jusqu'à douter que tout ceci ait bien eu lieu.

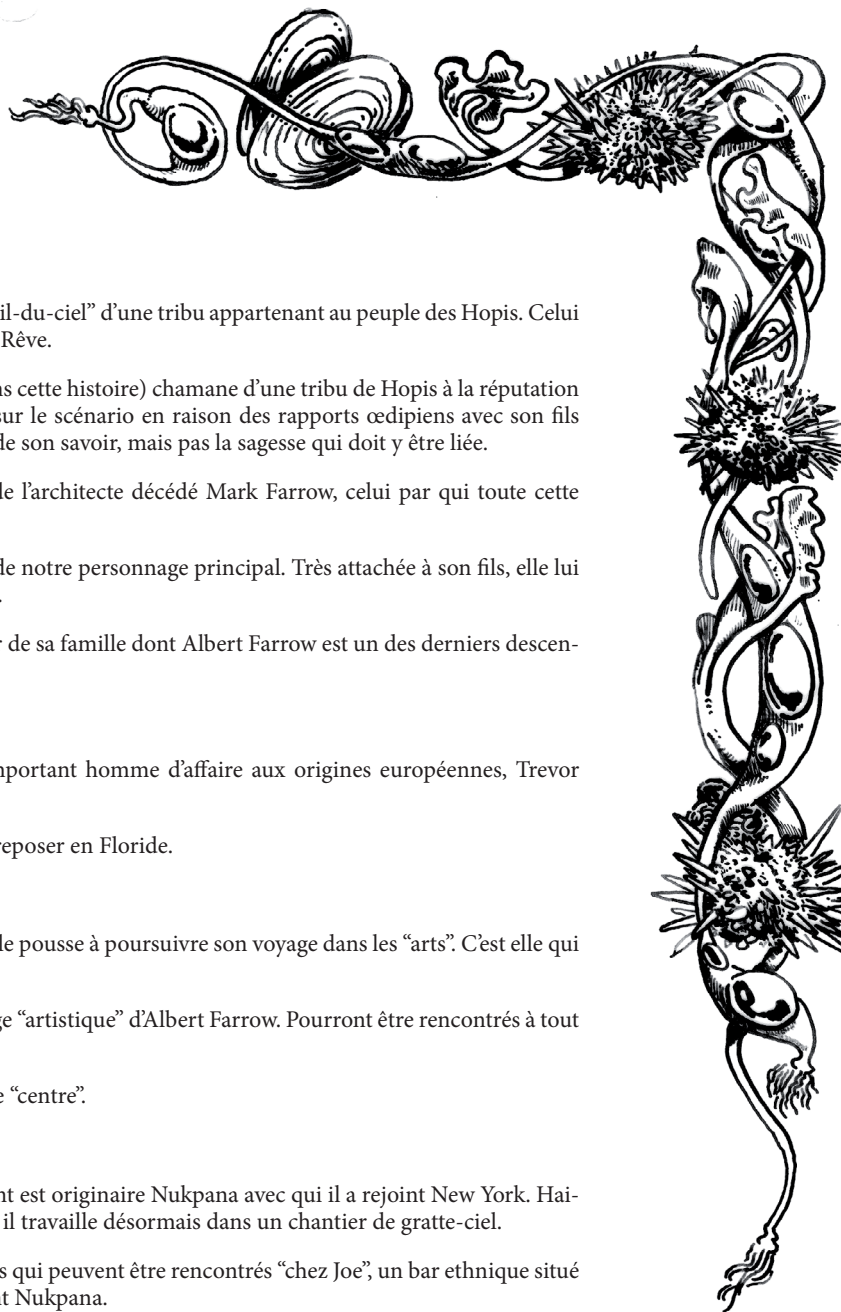




Annexes

Chronologie

- ⊗ **Août 1920** : Nukpana et Honovi arrivent à New York après avoir décidé d'abandonner leur tribu mourante. Ils cherchent du travail et s'engagent sur des chantiers. Nukpana se révèle peu adapté à cette vie laborieuse.
- ⊗ **Janvier 1921** : Albert Farrow rencontre Mickael Lonsbow lors d'une fête et se trouve séduit par la vie de bohème que l'homme semble mener. Il décide de se lancer dans l'art.
- ⊗ **Février 1921** : la situation familiale devenant tendue, Albert suit les conseils de Paul Trebin et trouve une garçonnère en ville avec l'aide de Léa McMurphy.
- ⊗ **Mars-Mai 1921** : Albert expérimente la peinture, mais est aussi contaminé par la passion du spiritisme et de l'étrange.
- ⊗ **3 Juin 1921** : Albert rencontre Nukpana en marge d'une réunion publique sur le mysticisme amérindien. Celui-ci flaire le pigeon et éblouit Albert de discours mystico-chamaniques pour s'attacher un "bienfaiteur".
- ⊗ **28 Juin 1921** : Nukpana initie Albert aux drogues et au voyage dans les Contrées du Rêve. Il avertit Albert au sujet des dangers de l'Île Pointue.
- ⊗ **Juillet-Août 1921** : Albert peint et expérimente, se met bientôt à voyager seul. Nukpana profite de sa nouvelle et relative richesse. Reginald s'inquiète en raison des absences de plus en plus fréquentes de son neveu.
- ⊗ **28 août 1921** : Albert s'approche trop de l'Île Pointue. Son esprit est happé par une des aiguilles des Eq'Netheryns.
- ⊗ **3 septembre 1921** : Nukpana se rend compte qu'il est à son tour contaminé par les rêves d'Albert. Il panique et commence à réviser ses connaissances chamaniques.
- ⊗ **3-10 septembre 1921** : Albert a sans doute sa période la plus riche. On ne le voit plus au manoir des Pidgwell. Léa McMurphy organise une exposition où figurent quelques-unes des œuvres produites.
- ⊗ **11 septembre 1921** : Albert est retrouvé errant dans les rues de New York. La police le ramène auprès de son oncle. La folie a consommé partiellement son esprit.
- ⊗ **13 septembre 1921** : Il est trop tard pour annuler le dîner/gala prévu chez les Pidgwell et où sont invités les investigateurs. Durant la soirée, Nukpana tente de tuer Albert Farrow avec une arme à feu. Les investigateurs rencontrent Albert pour la première fois.
- ⊗ **14 septembre 1921** : Après deux nuits sans sommeil pour tenter - en vain - de limiter le risque de contamination, Nukpana décide de quitter le monde physique et traverse un portail vers les Contrées du Rêve.
- ⊗ **16 septembre 1921** : Reginald Pidwell invite les investigateurs à visiter avec lui une exposition de peintures... Il leur exposera son problème et demandera officiellement de l'aide au groupe.



Rappel des noms

- ⊗ **Nukpana Silver “le Coyote”** : fils du chamane Qaletaqa “œil-du-ciel” d’une tribu appartenant au peuple des Hopis. Celui qui initie Albert Farrow aux voyages dans les Contrées du Rêve.
- ⊗ **Qaletaqa “œil-du-ciel”** : (n’apparaît pas physiquement dans cette histoire) chamane d’une tribu de Hopis à la réputation sans tâche et à la sagesse surhumaine. Son ombre plane sur le scénario en raison des rapports œdipiens avec son fils Nukpana, à qui il a eu le temps de transmettre une partie de son savoir, mais pas la sagesse qui doit y être liée.
- ⊗ **Albert Farrow** : fils de Selina Farrow (née Pidgwell) et de l’architecte décédé Mark Farrow, celui par qui toute cette affaire commence.
- ⊗ **Selina Farrow** : sœur effacée de Reginald Pidgwell, mère de notre personnage principal. Très attachée à son fils, elle lui passe tous ses caprices, au désespoir de son frère Reginald.
- ⊗ **Reginald Pidgwell** : riche banquier, préoccupé par l’avenir de sa famille dont Albert Farrow est un des derniers descendants mâles.
- ⊗ **Emma Pidgwell** : femme effacée de Réginald.
- ⊗ **Loretta Franklin** : promise d’Albert Farrow, fille d’un important homme d’affaire aux origines européennes, Trevor Franklin, également sénateur de l’État.
- ⊗ **Jonathan Poll** : médecin personnel des Pidgwell, parti se reposer en Floride.
- ⊗ **Phillip Sahrinov** : médecin remplaçant des Pidgwell.
- ⊗ **Léa McMurphy** : Galeriste et “amie” d’Albert Farrow. Elle le pousse à poursuivre son voyage dans les “arts”. C’est elle qui a “trouvé” le pied-à-terre downtown d’Albert.
- ⊗ **Anton Willard, Mickael Lonsbow, Paul Trebin** : entourage “artistique” d’Albert Farrow. Pourront être rencontrés à tout moment lors de la phase d’enquête à New York.
- ⊗ **Ms Thea Preiss** : Logeuse acariâtre d’Albert Farrow dans le “centre”.
- ⊗ **Julia Wresko** : Voisine à l’accent russe prononcé d’Albert.
- ⊗ **Honovi l’Indien** : Autre membre de la tribu des Hopis dont est originaire Nukpana avec qui il a rejoint New York. Haineux et revancharde, il déteste les hommes blancs pour qui il travaille désormais dans un chantier de gratte-ciel.
- ⊗ **Hassun Bullet, Inteus Hat, Jolon Barefoot** : autres Indiens qui peuvent être rencontrés “chez Joe”, un bar ethnique situé dans le sous-sol d’une ruelle du centre. Craignent et évitent Nukpana.
- ⊗ **Officier Bird** : agent municipal en charge de l’enquête sur le cambriolage chez Albert Farrow.
- ⊗ **Erwyn Sibblurski** : inspecteur de police qui sera chargé de l’enquête sur la mort de Nukpana.
- ⊗ **Lehret Ti et son fils Hull** : voyageurs rencontrés dans les Contrées du Rêve.
- ⊗ **Eq’Netheryn** : race ancienne vivant sur l’Île Pointue dans la région de Sarnath, au milieu de ruines antiques sculptées par le vent.
- ⊗ **Bokrug** : dieu ancien des Contrées du Rêve, adoré du peuple d’Ib, et destructeur de Sarnath.



Lieux

- ⊗ **Manoir Pidwell** : situé dans le Nord Queens, un grand domaine entouré d'un parc donnant une impression fausse de retour à la nature.
- ⊗ **La garçonnière d'Albert Farrow** : située dans la 25e à deux blocs de Madison Square.
- ⊗ **La galerie McMurphy** : située à l'angle de la 27e et de Madison Avenue, au deuxième étage d'un immeuble de quatre étages comprenant autrement des bureaux.
- ⊗ **Chez Joe** : bar improvisé dans un sous-sol de la 23e, à un bloc du chantier du Firmingham Building.
- ⊗ **L'appartement de Nukpana** : situé dans Gashouse District, un quartier mal famé au bout de la 22e.
- ⊗ **L'Île Pointue** : Une "île" entourée de deux bras d'une rivière desséchée. Elle est hérissée de ruines aux arêtes rendues coupantes par un vent chargé de sable. La rivière menait autrefois au lac de Sarnath avant le cataclysme.





Sous la perruque, la rage...

Un scénario pour Mousquetaire de l'Ombre par Benjamin Schwarz, avec la complicité inestimable de Mario Heimbürger, illustrations de Benjamin Schwarz

Sur les traces d'un bagnard extra-terrestre qui sera rapidement attrapé par une équipe concurrente, les PJs seront amenés à enquêter sur une série de meurtres barbares perpétrée au sein d'une élite provinciale. Le meurtrier malgré-lui n'est autre que l'administrateur de la région, le Marquis de la Roselière, possédé par Hannibal, l'oursin stellaire psychopathe. Une double intrigue en double faux-semblants, avec une vraie fin ; comme quoi moins par moins ça fait vraiment plus. Enfin, je crois...

Préambule, prologues et toute cette sorte de choses

Quelques mots sur l'univers

Nous sommes en France, au XVII^{ème} siècle, sous la régence du cardinal de Mazarin. Profitant du crash de leur pénitencier inter-galactique en forêt de Fontainebleau, un contingent de bagnards extra-terrestres s'égaillent dans la nature et se mêlent tant bien que mal à la population. Réagissant promptement à cet état de crise, le capitaine du navire pénitentiaire traite avec l'autorité locale (le Roi de France et son ministre), et de cette collaboration naît le corps des Mousquetaire de l'Ombre. Les PJs appartiennent à cette compagnie d'élite chargée de retrouver les évadés. Pour de plus amples informations sur cet excellent jeu, je vous invite à interroger votre moteur de recherche favori.

Du décor et des motivations

Des oursins dans les étoiles

Entité hautement cérébrale et télépathe, le Kwack'Rsh'fshkr présente une ressemblance troublante avec l'oursin. Une carapace dure, ornée de piquants articulés protège ses organes internes, comprenant entre autre un cerveau surdéveloppé de couleur pourpre. A l'instar de l'oursin terrien, le Kwack'Rsh'fshkr se déplace pour partie à l'aide de ses épines, et pour partie par les truchements de petites tubulures rétractiles qui lui assurent une vitesse de croisière de 4km/h sur terrain

plat. Ventousées, elle lui permettent en outre un déplacement aisé sur tout type de surface. Une autre particularité le distinguant de l'oursin, consiste en trois appendices rétractiles pouvant s'étendre jusqu'à une cinquantaine de centimètres qu'il peut à loisir replier dans sa carapace ou bien sortir par un orifice situé au sommet de celle-ci. Une ventouse préhensile lui fait office de main, et lui permet de s'accrocher avec une incroyable efficacité, même sous une verrière humide. Un appendice optique ressemblant quelque peu aux yeux des escargots lui offre une vision dans une gamme de spectres au delà de la perception humaine, et lui valent entre autre de voir dans le noir. Enfin, par imposition de sa ventouse télépathe - le dernier de ses pseudopodes rétractiles - il peut entrer en communication avec n'importe quel entité douée de raison, pratiquer des échanges d'information quasi-instantanés, voire prendre le contrôle physique de sujets de niveau télépathique moindre. Notons que l'indice télépathique de l'espèce (théta-12) étant largement au dessus du niveau humain (théta-0.022), l'espèce humaine constitue un véhicule de choix pour les Kwack'Rsh'fshkr.

Pacifistes par nature, les Kwack'Rsh'fshkr ne quittent pour ainsi dire jamais leur planète-mer natale Götteuborg, un havre de paix particulièrement ennuyeux; mais pourquoi voyager physiquement lorsque par un simple contact ventousal on peut partager mille expériences personnelles tout en s'épargnant peines et tracas ? Il arrive néanmoins que des individus aventureux cherchent à toucher la grande réalité extérieure de leurs propres

pseudopodes. En quittant leur planète, ces individus dénaturés ne tardent pas à s'attirer, outre l'incompréhension de leurs congénères, les foudres de la communauté cosmique. En effet, sur leur planète ils sont habitués à utiliser les espèces inférieurs comme véhicules. Symbiotes pacifistes et opportunistes, il n'est pas rare de les voir prendre momentanément le contrôle d'un grand poisson dont ils prendront grand soin tout le temps que durera leur voyage, et qu'ils relâcheront dès lors qu'ils n'en auront plus besoin. Mais quel que soit leur "respect du véhicule", la pratique n'est clairement pas au goût de la communauté galactique puisqu'elle va à l'encontre du principe constitutionnel de libre-arbitre. C'est ainsi que la famille Kwaktouk s'est retrouvée incarcérée en tongs et bermudas (ou équivalents extra-terrestres) sur un malentendu après à peine quelques mois de vacances.

Des oursins d'eau douce

En attente d'un jugement en appel, les dix individus ont été embarqués à bord du galerium dans des aquariums séparés, qui n'ont pas résisté au choc lors du crash du pénitencier volant. Ayant admis (à défaut de le comprendre) le principe de libre arbitre, la petite famille a pris la poudre d'escampette sur ses propres pseudopodes et sans prendre le contrôle de quelque galérien que ce soit. Les dix parents ont alors entamé dans les cours d'eau bellifontains une période de vacances riche en joies simples et autres découvertes naïves, avant de finir dans la nasse d'Eusèbe dit "le-chassieux", un bûcheron de la région de Montargis, braconnier à ses heures.

Sachant qu'il y pourrait en tirer un bon prix, le chassieux s'en est allé vendre son intrigant butin à **Mathurin Lebesgue**, intendant aux cuisines du marquis. Originaire d'un port méditerranéen, ce dernier identifia au premier regard le contenu de la nasse comme une variété d'oursins. Or voilà, dame, c'est que des oursins d'eau douce, c'était bien la première fois que le brave homme en avait entendu parler. Trop heureux de pouvoir à nouveau ébaubir son maître avec un produit inédit, il paya rubis sur l'ongle le contenu de cette pêche qu'il présenta incontinent à son seigneur, le marquis **Marc-Francis-Antoine Du Gousier De la Roselière** (et avec un tel nom composé, on s'en doute, c'est certainement un tueur en série). Ce dernier, grand échalas précieux, emperruqué et mondain aime particulièrement à s'extasier sur les merveilles de l'univers, et plus encore il aime à étonner les autres. Ses grandes fiertés reposent sur son cuisinier, le sus-nommé Mathurin Lebesgue, réputé pour son inventivité et sa créativité parfois heureuse (on se souvient encore de son cou de paon farci au lard de Moravie réduit dans une gelée au vin de Bohême...), ainsi que sur un "cabinet de curiosités" des plus fournis et réputés par toute la France. Le bon marquis se piquant de sciences, et particulièrement de sciences naturelles, tomba littéralement amoureux de l'intrigant animal au premier regard qu'il lui porta. Assuré de pouvoir laisser son nom dans l'histoire par l'étude d'un animal inédit, Monsieur de la Roselière se réserva le meilleur spécimen afin de mener ses études, mais ne résistant pas aux sirènes du faste il demanda à son cuisinier de préparer les neuf autres oursins afin d'étonner et d'honorer la crème de Montargis au cours d'un dîner mondain.

Ainsi fût fait, et cependant que l'un des dix oursins était remisé dans un aquarium du cabinet de curiosités, huit hôtes de marques étaient invités à déguster en compagnie du marquis les premiers "fruits de mers" que Montargis ait vus depuis longtemps. Sic transit gloria mundi, c'est donc ainsi que neuf dangereux délinquants inter-galactiques périrent sous la fourchette inquisiteur de convives circonspects.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si **Hannibal** (appelons-le ainsi pour les besoins de ce scénario car son vrai nom, FRt'Gsfrfr'tfr'tfr'tkshtKt, est difficile à prononcer, et 34762984-AB-7, son identifiant de galérien trop peu poétique.) n'avait pas profité d'une accalmie pour s'évader du cabinet de curiosités. C'est ainsi que, progressant avec précaution au plafond du manoir, l'oursin



s'affaira autour de lui avec moult sels et salamalecs. En observant la prévenance avec laquelle le marquis était traité par ses semblables, Hannibal envisagea alors une vengeance autrement plus juste et plus ambitieuse qui lui permettait de châtier TOUS les monstres qui avaient perpétré la macabre cène où les siens avaient péri. Le châtiment se voulant didactique, il convenait de faire subir à ces gens ce que lui-même avait dû endurer.

C'est ainsi qu'usant de l'enveloppe du marquis, Hannibal s'est introduit dans le privé de ses cibles pour les obliger à assister à la torture et à la consommation (au sens propre) de leurs proches par un tiers en la personne du marquis, puis à y participer eux-mêmes.

Synopsis détaillé

La scène étant dressée, il ne reste qu'à raconter l'histoire. Celle-ci devrait se dérouler en trois tableaux décrits succinctement ci-après. De plus amples détails sont fournis séparément pour chaque tableau dans le chapitre suivant.

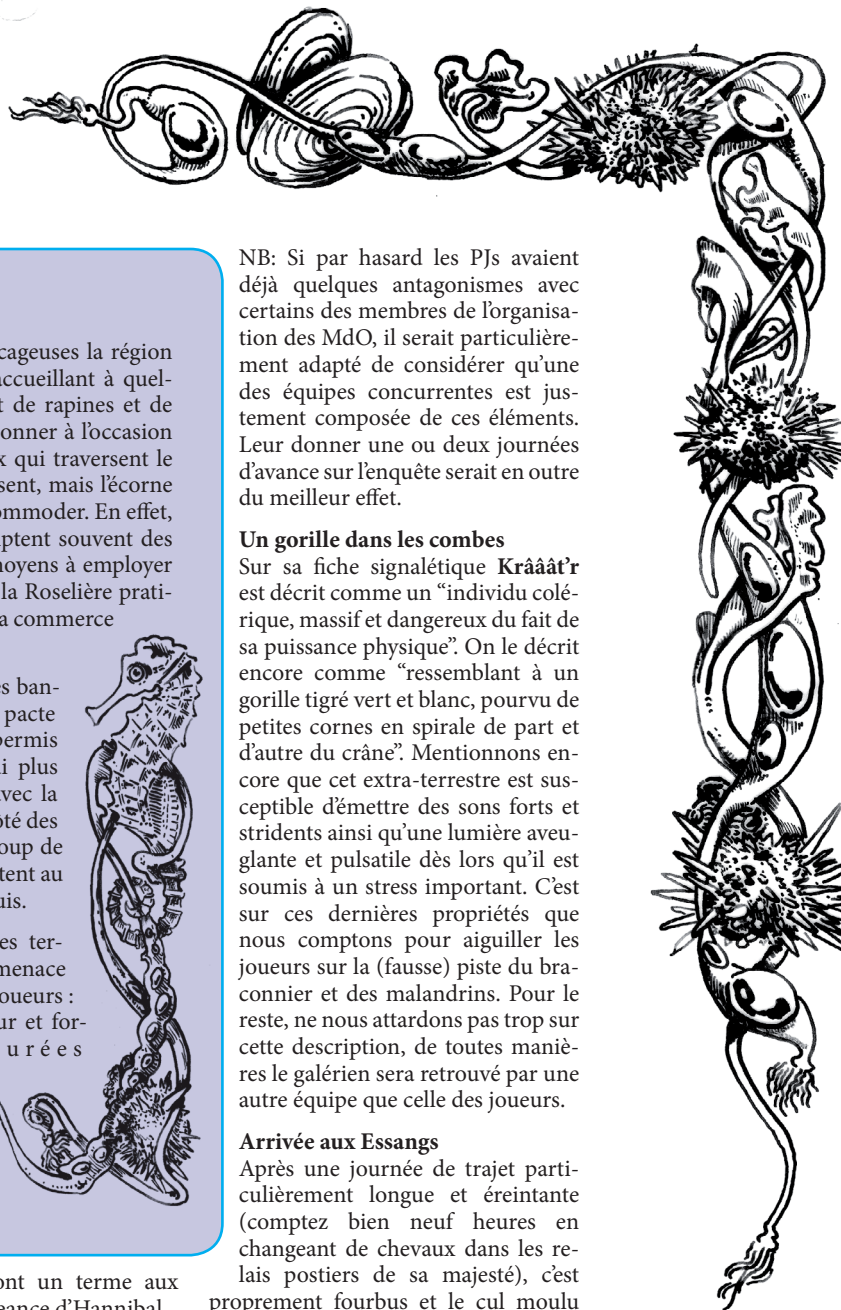
Opération "Arquebuse"

Suite à de nombreux témoignages, le service de renseignement de sa majesté pense avoir localisé Krääâ'r, un dangereux évadé extra-terrestre dans la région des combes de la Roselière que pour des besoins d'écriture nous situerons aux alentours de Montargis. La zone à couvrir est trop grande pour

Les huit petits emperruqués

La seconde partie du scénario débute sur la rencontre de l'excentrique marquis de la Roselière à Montargis. Ce dernier, administrateur de la région, invite les personnages à enquêter sur le meurtre infâme dont le pauvre des Esangs a été victime. Il offre au passage l'entière collaboration de son sénéchal, un individu rubicond, d'abord réticent à offrir son aide mais prompt à tourner casaque, comme on le verra. Les PJs apprennent rapidement que le cas du chevalier n'est pas isolé, quatre habitants de la bonne ville de Montargis ont en effet pâti d'un sort similaire au cours des semaines précédentes. L'enquête menée par les personnages révèle un travail d'investigation bâclé par le sénéchal et pointé de manière très gênante dans la direction d'un meurtrier inattendu en la personne du marquis lui-même.

Suite à leur enquête, les PJs arrivent juste à temps pour assister et peut-être empêcher un nouvel assassinat. Interrompu dans ses basses oeuvres, après quelques passes d'arme et une courte poursuite, le marquis sera rattrapé, désarmé et mis dans les fers. Naturellement Hannibal, le symbiote extra-terrestre à l'origine de la folie du marquis, aura réussi à s'éclipser à temps et sans attirer l'attention des joueurs. De fait, alors que ces derniers s'interrogent sur la marche à suivre concernant l'incarcération du marquis traumatisé et au bord de la démence, Hannibal poursuit ses crimes là même où il les avait laissés.

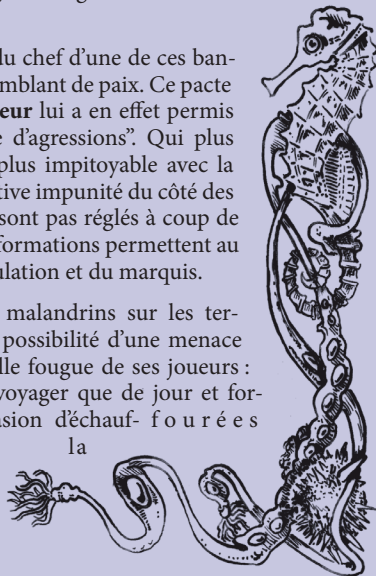


Des brigands dans les forêts

Avec ses nombreuses forêts et ses vastes étendues marécageuses la région des combes de la Roselière offre un refuge naturel et accueillant à quelques bandes de mandrins. S'ils vivent essentiellement de rapines et de braconnage, ces détresseurs ne dédaignent pas de rançonner à l'occasion le quidam sillonnant les deux grands axes commerciaux qui traversent le marquisat. Le commerce et l'image du marquis en pâtissent, mais l'écorne n'est pas suffisante pour motiver qu'on s'emploie à la raccommoder. En effet, ces bandes sont bien organisées et bien armées et comptent souvent des vétérans. De plus, la région est grande, si bien que les moyens à employer pour les chasser seraient énormes. Enfin, le sénéchal de la Roselière pratique une toute autre technique pour réguler l'engeance : il a commerce avec elle.

En échange de pots de vin de la part du chef d'une de ces bandes, le sénéchal achète à bon prix un semblant de paix. Ce pacte passé avec la bande du **Renard Prêcheur** lui a en effet permis d'établir un "quota annuel acceptable d'agressions". Qui plus est, ladite bande se montre d'autant plus impitoyable avec la concurrence qu'elle est forte d'une relative impunité du côté des autorités, et lorsque les problèmes ne sont pas réglés à coup de couteau dans les bois, de précieuses informations permettent au sénéchal de briller aux yeux de la population et du marquis.

En terme de jeu, l'omniprésence de mandrins sur les terres de la Roselière fournira au MJ la possibilité d'une menace constante pour endiguer une éventuelle fougue de ses joueurs : Il est fortement recommandé de ne voyager que de jour et fortement armés. Ce serait aussi l'occasion d'échauffourées quand la table s'endort. Enfin, la bande du renard pêcheur pourra servir de main d'œuvre au sénéchal s'il lui devenait loisible d'espionner ou de se débarrasser des joueurs.



sés, plongeant les personnages dans la consternation et l'incompréhension.

La dernière épine

Alors qu'il approche du but, Hannibal a failli se faire prendre par les joueurs. Déjà peu porté sur la patience, il perd maintenant tout sens de la mesure et hâte le dénouement. Faisant fi de toute discrétion il massacre au grand jour et n'hésite pas à se dévoiler en changeant ouvertement de véhicule. De fait, il sera facile aux joueurs, s'ils ne le suspectaient pas déjà, de deviner une implication extra-terrestre et sa nature "infectio-symbiotique".

Qu'ils devinent ses mouvements à l'avance ou qu'ils le suivent à la trace, les PJs seront finalement confrontés à l'oursin enragé et à son dangereux véhicule. Outre le fer et le feu, il est à peu près sûr qu'ils aient à subir une tentative de possession de sa part, mais gageons que les personnages seront assez doués pour se débarrasser du pacifique psychopate avant qu'il n'ait le temps d'assouvir sa vengeance. A l'issue d'une poursuite qui les mènera peut-être aussi loin que Bouzy et Orléans, les

personnages mettront un terme aux prétentions de vengeance d'Hannibal.

La scène et ses décors

Où les trois tableaux de cette intrigue sont repris et détaillés.

Opération "Arquebuse"

Les personnages sont convoqués de toute urgence pour une mission à quelque distance au sud de la capitale. En effet, un faisceau d'informations fraîches et sûres permettent de localiser un galérien dans les "**combes de la Roselière**", située dans la campagne de Montargis. Eu égard à la distance, la rapidité est de mise, et la zone à couvrir étant grande, deux autres équipes de mousquetaires se chargeront de l'ouest et du sud, cependant que les personnages enquêteront à l'est. Plus spécifiquement, les PJs devront prendre quartier chez un correspondant local, le **chevalier des Essangs** à **Savigny-sur-Clairis**.

NB: Si par hasard les PJs avaient déjà quelques antagonismes avec certains des membres de l'organisation des MdO, il serait particulièrement adapté de considérer qu'une des équipes concurrentes est justement composée de ces éléments. Leur donner une ou deux journées d'avance sur l'enquête serait en outre du meilleur effet.

Un gorille dans les combes

Sur sa fiche signalétique **Krââât'r** est décrit comme un "individu colérique, massif et dangereux du fait de sa puissance physique". On le décrit encore comme "ressemblant à un gorille tigré vert et blanc, pourvu de petites cornes en spirale de part et d'autre du crâne". Mentionnons encore que cet extra-terrestre est susceptible d'émettre des sons forts et stridents ainsi qu'une lumière aveuglante et pulsatile dès lors qu'il est soumis à un stress important. C'est sur ces dernières propriétés que nous comptons pour aiguiller les joueurs sur la (fausse) piste du braconnier et des mandrins. Pour le reste, ne nous attardons pas trop sur cette description, de toutes manières le galérien sera retrouvé par une autre équipe que celle des joueurs.

Arrivée aux Essangs

Après une journée de trajet particulièrement longue et éreintante (comptez bien neuf heures en changeant de chevaux dans les relais postiers de sa majesté), c'est proprement fourbus et le cul moulu que les personnages arrivent au petit domaine des Essangs. A quelques minutes du hameau Savigny-sur-Clairis, la propriété a tout d'une ferme fortifiée, comprenant une bâtisse principale qu'on pourrait décrire comme un petit manoir proprement orné de nombreuses dépendances et corps de ferme.

Le manoir étant trop peu spacieux, c'est donc dans une de ces dépendances que les PJs - ces rudes spadassins - seront logés, vraisemblablement dans l'écurie avec sa sellerie et son grenier à foin. Aménagé pour l'occasion, le lieu offre assez de confort, et d'isolement pour permettre à ces envoyés du roi d'agir en toute discrétion pour mener leurs affaires. Une quelconque amourette avec une villageoise, ou pourquoi pas, la domesticité du château leur sera de ce fait d'autant plus loisible.

Le chevalier Des Essangs

Le chevalier **François Mathieu Marc des Essangs** est issu d'une grande et vieille famille de France. Cadet de son état, il a su tirer parti de l'éducation que ses précepteurs lui ont donnée dans les

langues étrangères et les affaires militaires. En effet, à 17 ans à peine, il s'était déjà fait un nom à la bataille de Rethel, notamment en sortant son commandant, le marquis d'Hocquincour, d'un mauvais pas. De là et de deux autres batailles moins prestigieuses mais dans lesquelles il excella tout autant, il lui fut donné le titre de chevalier en même temps que de faire un beau mariage avec une descendante de la famille des Essangs. Doté d'un physique avenant, d'un bon caractère et d'un excellent sens tactique, il était fort apprécié de ses hommes, mais une arquebusade à la jambe a stoppé net sa prometteuse carrière et ne lui a pas permis d'aller plus haut que le grade de capitaine. Fidèle à son roi, autant par devoir que par affection, le capitaine des Essangs continue à le servir dans quelques affaires discrètes, voire secrètes.

La trentaine à peine passée, le chevalier des Essangs apparaît toujours comme un individu jovial malgré cette gêne dans la jambe qui le fait souffrir les jours de pluie. Son épouse et leurs trois enfants partagent la même attitude joviale que lui et accueilleront chaleureusement les PJs. Outre la mise à disposition du gîte et du couvert, le chevalier offrira son entière coopération en matière d'information. Il évoquera, certainement en termes diplomatiques et pleins de tact, l'autorité locale à laquelle il est subordonné, le marquis de la Roselière, excentrique bienfaiteur de la région. Il ne manquera pas de mettre en garde les personnages concernant la présence de malandrins fort bien armés et que la police du sénéchal semble avoir quelques difficultés à éradiquer. Enfin, concernant l'affaire qui préoccupe les PJs, le chevalier offrira de son temps pour accompagner les envoyés du roi et jouer les intermédiaires auprès de ses paysans.

De hameaux en masures

Au cours de cette première enquête, les personnages auront peu d'éléments à glaner parmi la population. L'esprit des paysans est certes impressionnable, mais les incongruités finalement peu nombreuses dans la région. Cela devrait se résumer à ces quelques éléments :

⊗ *"Les gens du bourg, ils portent tous une drôle d'attitude dessus leurs cheveux."*
On trouvera l'explication de cette marotte vestimentaire au chapitre suivant. Qu'on sache seulement ici, qu'il est en effet de plus en plus courant de voir des gens arborer sans honte un couvre chef des plus laids, vaguement ovoïde et présen-

tant moult picots de feutrine ou parfois même de bois.

⊗ *"Eusèbe le chassieux, pas le torve hein ...Eh bien il cultive plus son champ!"*

En passant devant la pauvre chaumine décrépie d'Eusèbe, on pourra en effet constater que le lopin de terre attendant est envahi par la mauvaise herbe. Si la chose ne paraît pas extraordinaire au spassassin, on lui fera bien sentir toute l'importance et le privilège que représentent une parcelle de terre à cultiver pour un paysan. Quant à l'aspect défraîchi de la cahute et au désordre qui règne à l'intérieur, rien d'extraordinaire, tout le monde vous le dira : Eusèbe est un propre à rien. Pour ce qui est de l'individu lui-même, impossible de mettre la main dessus. En tant que bûcheron, il lui arrive souvent de s'absenter quelques jours, mais là tout de même, cela fait bien deux semaines qu'on ne le voit que sporadiquement... Non qu'on s'en plaigne.

⊗ *"Le père "la goutte" il a commerce avec le diab"*

Surnomé ainsi en raison du distillat qu'il produit, moitié pour soigner la peau moitié pour brûler l'oesophage, le père la goutte est un rebouteux misanthrope qui vit à l'orée des bois. Bien entendu, les honnêtes gens lui prêtent un commerce avec le malin, et bien entendu, il n'y a rien de vrai dans tout ça. Toujours est-il que la semaine passée on a vu des lueurs et entendu des sons dans ce sous-bois. L'imagination et la médisance faisant le reste, il se trouvera toujours une personne pour affirmer qu'elle a vu de ses yeux le feu des sorcières, et le père la goutte conduisant le sabbat au milieu d'un tintamarre de crécelles et autres instruments diaboliques. Confronté au témoignage affabulé l'intéressé niera toute implication, mais corroborera certaines rumeurs en les nuanciant : la semaine passée, alors qu'il rentrait de cueillir des champignons il a bien aperçu d'étranges lueurs du côté de l'étang de la vache et entendu des sons.

A l'étang de la vache

Ce petit point d'eau au milieu de la forêt est connu de tous pour ses herbes curatives. C'est un lieu qu'on visite rarement à cause de ses abords marécageux et de ce fait, dangereux. Eusèbe apprécie d'ailleurs cet isolement, qui lui permet d'y braconner régulièrement la carpe, le brochet et l'écrevisse, ce qu'il fait de

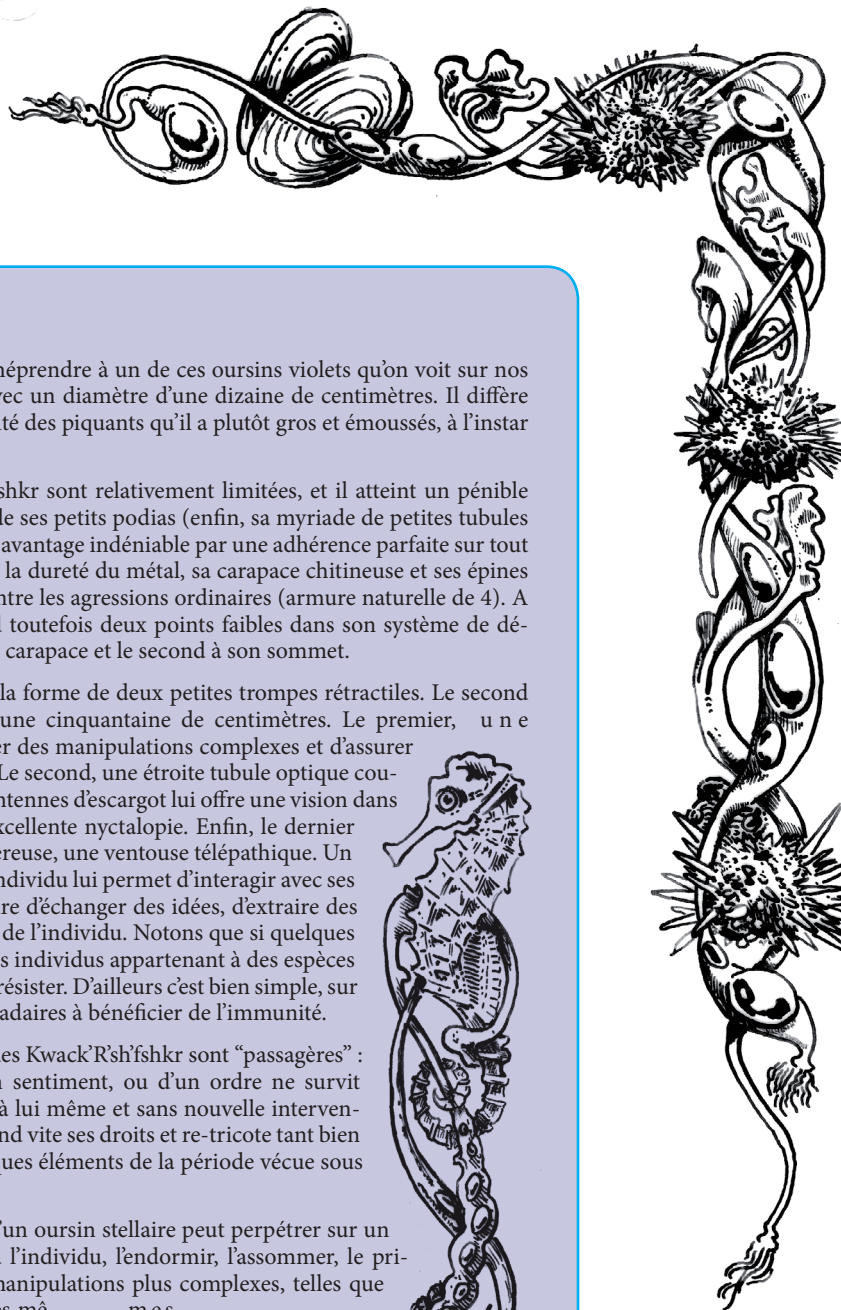
nuit pour minimiser les risques de se faire repérer. Pour tout dire, c'est dans ce même étang vaseux qu'il a pêché la malheureuse famille d'oursins stellaires, exploite qu'il ambitionne de renouveler, motivé par le prix exorbitant qu'il a tiré de sa nasse précédente. On comprendra qu'Eusèbe passe maintenant le plus clair de son temps aux abords de l'étang où il pose, relève et surveille ses précieuses nasses. Il lui arrive aussi de frayer avec une bande de malandrins à qui il vend les écrevisses et poissons surnuméraires de sa chasse à l'oursin, et ce sont les débordements d'une de ces petites fêtes improvisées qui ont été perçus par des charbonniers du hameau, ainsi que par le père la goutte.

Au terme d'une petite course-poursuite dans le bocage, les personnages ne devraient pas avoir de mal à mettre le grappin sur le braconnier. Lui faire avouer ses actes de braconnage sera un tantinet plus délicat malgré les preuves accablantes, c'est que le bougre sait bien qu'il y risque sa peau. Pour ce qui est de parler des oursins, il y a peu de chance qu'il s'ouvre spontanément de son précieux secret, mais après tout pourquoi pas si cela devait lui sauver la vie... Eusèbe pourrait aussi tenter de monnayer sa liberté contre des informations concernant le groupe de malfrats avec lequel il a des contacts sporadiques et dont il pense connaître le repère. Il n'est d'ailleurs pas exclu que lesdits bandits offrent spontanément aux PJs les joies d'une échauffourée vivifiante après ces quelques heures d'enquête ennuyeuses.

Du repos chez Des Essangs

L'affaire de l'étang de la vache s'achèvera éventuellement sur l'arrestation du braconnier et d'une petite troupe de malandrins, et les personnages rentreront au manoir des Essangs pour y trouver une missive arrogante émanant du chef d'une des deux équipes de mousquetaires concurrentes. Une fois décodé, le message peut être résumé assez succinctement en "Bataille épique, suspect appréhendé. Rentrons au casernement. PS: A nous la gloire et les honneurs, à vous bottes crottées et nuits d'ennui".

Dès lors, plus rien ne requiert la présence des personnages dans la région et leur départ est prévu au plus tôt. L'idéal serait que la scène se produise en soirée, de manière à ce que les personnages soient forcés de passer la nuit aux Essangs, on peut néanmoins imaginer que même si elle se produit au matin, la fatigue accumulée lors de l'affaire de l'étang de la vache implique au moins une longue sieste et interdit qu'on prenne la route en soirée, rapport aux



Loursin, une machine à tuer.

En terme de forme, le Kwack'R'sh'fshkr ressemble à s'y méprendre à un de ces oursins violets qu'on voit sur nos côtes. Il est néanmoins un peu plus gros que ceux-ci, avec un diamètre d'une dizaine de centimètres. Il diffère aussi par la couleur, rouge tirant au blanchâtre à l'extrémité des piquants qu'il a plutôt gros et émoussés, à l'instar de l'oursin violet.

Sur terrain plat, les capacités physiques du Kwack'R'sh'fshkr sont relativement limitées, et il atteint un pénible 4km/h en s'aidant de toute la puissance de ses épines et de ses petits podias (enfin, sa myriade de petites tubules rétractiles quoi.). Ces dernières lui offrent néanmoins un avantage indéniable par une adhérence parfaite sur tout type de surface, même le verre, fût-il humide. Sans avoir la dureté du métal, sa carapace chitineuse et ses épines lui confèrent tout de même une excellente protection contre les agressions ordinaires (armure naturelle de 4). A l'instar de l'oursin terrien, le Kwack'R'sh'fshkr comprend toutefois deux points faibles dans son système de défense, autour de ses deux orifices, le premier situé sous la carapace et le second à son sommet.

Bouche et anus se partagent la première ouverture sous la forme de deux petites trompes rétractiles. Le second orifice est partagé entre trois appendices rétractiles d'une cinquantaine de centimètres. Le premier, une grosse ventouse préhensile, lui permet à la fois de réaliser des manipulations complexes et d'assurer une prise quasi indécollable de n'importe quelle surface. Le second, une étroite tubule optique couronnée de myriades de petits polypes ressemblant à des antennes d'escargot lui offre une vision dans un large spectre; en particulier l'infra rouge, d'où une excellente nyctalopie. Enfin, le dernier appendice constitue certainement son arme la plus dangereuse, une ventouse télépathique. Un simple contact de cet organe sur la boîte crânienne d'un individu lui permet d'interagir avec ses connexions nerveuses. Il est alors loisible à l'oursin stellaire d'échanger des idées, d'extraire des souvenirs, ou de prendre carrément le contrôle physique de l'individu. Notons que si quelques espèces font preuve d'un certain pouvoir de résistance, les individus appartenant à des espèces sous-évoluées telles que l'Homme, n'ont aucun moyen de résister. D'ailleurs c'est bien simple, sur la planète Terre, il n'y a guère que les poulpes et les dromadaires à bénéficier de l'immunité.

Heureusement pour nous, les manipulations cérébrales des Kwack'R'sh'fshkr sont "passagères" : l'implantation d'un souvenir, d'un comportement, d'un sentiment, ou d'un ordre ne survit qu'une vingtaine d'heure à l'abandon du véhicule. Livré à lui-même et sans nouvelle intervention d'un Kwack'R'sh'fshkr, le cerveau d'un individu reprend vite ses droits et re-tricote tant bien que mal son intégrité en intégrant dans le maillage quelques éléments de la période vécue sous infestation.

En guise d'exemples, quelques manipulations simples qu'un oursin stellaire peut perpétrer sur un humain en une seconde à peine : voler des souvenirs à l'individu, l'endormir, l'assommer, le priver d'un de ses sens ou encore de la parole. Pour des manipulations plus complexes, telles que la "programmation" d'un individu, c'est-à-dire rendre ces mêmes effets persistant quelques heures en mémoire après le départ du parasite, quelques minutes sont souvent nécessaires et un jet de Superbe sera demandé à chaque heure de liberté avec une Difficulté commençant à 30 et décroissant de 1 à chaque heure.



caïmans infestant la région. La journée s'achève donc aux Essangs où nos héros se couchent mi-figue mi-raisin en attendant le lendemain pour rentrer bredouilles au casernement. Mais alors qu'ils dorment du sommeil du juste, confits de remords et de rancoeur, un drame s'abat implacable à quelques pas de leur logis. Narrons donc le déroulement du funeste événement.

Mauvaise nuit aux Essangs

Hannibal ayant déjà passé au fil de la broche l'ensemble de la noblesse "coupable" de Montargis, il élargit maintenant le cercle de ses proies à celles d'entre elles habitant la campagne. Commençant naturellement par la plus proche, c'est le Chevalier Des Essangs qui a l'heur de recevoir le premier la visite impromptue et nocturne de la ven-

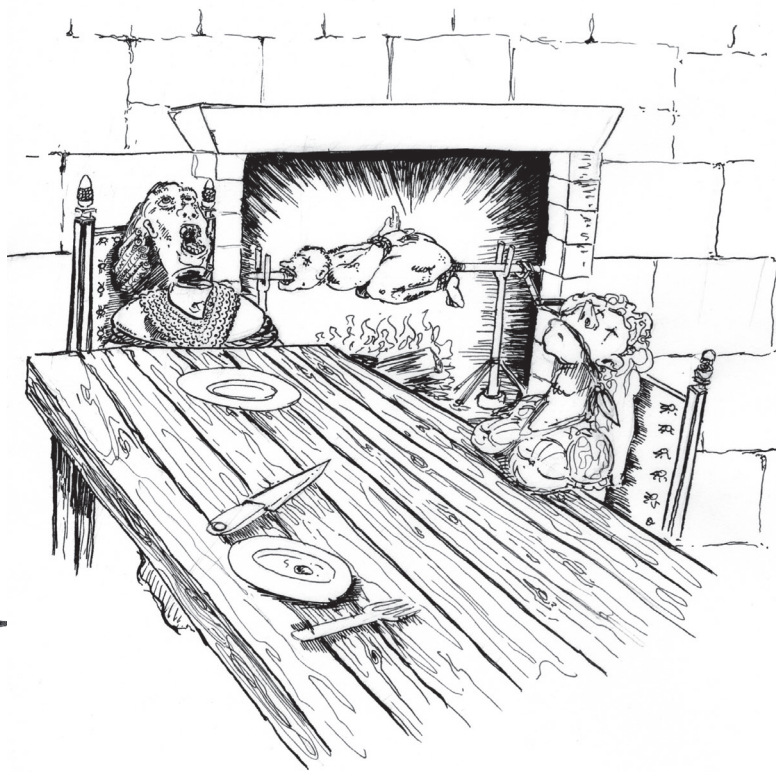
geance. La lecture de l'encart "Loursin, une machine à tuer" est certainement un prérequis pour mieux comprendre la scène.

Introduit en la demeure par un valet mal réveillé, le mystérieux voyageur solitaire arborant un masque vénitien attend le Chevalier dans la salle à manger. Monsieur des Essangs le reconnaissant au premier coup d'oeil accepte de s'isoler pour "parler d'une affaire sérieuse". Quelque chose inquiète bien dans la physionomie d'Hannibal-Rose-lière, mais déstabilisé par l'incongruité de la situation, le Chevalier ne se méfie pas assez et tourne le dos à son invité pour remettre une bûche dans lâtre. Rôdé à cet exercice par ses récentes expériences, Hannibal s'empare facilement de ce nouveau "véhicule", et lais-

sant derrière lui le marquis assoupi au sol, il use de sa nouvelle défroque pour réveiller tour à tour la progéniture et l'épouse du chevalier qu'il assomme et bâillonne. La petite famille réunie dans les fers, chacun bien assis autour de la table de la salle à manger dans une parodie de banquet, Hannibal reprend possession du corps du marquis et entreprend d'assouvir sa vengeance en mutilant, torturant et rôtissant femmes et enfants. Il en consomme ensuite les chairs en regardant le pauvre Chevalier bien droit dans les yeux avant de l'éventrer.

Réveil macabre

Qu'ils veuillent prendre congé personnellement de leur hôte ou qu'ils soient alertés par un laquais, les personnages en seront quittes pour trouver au réveil



Mode chapelière à Montargis

Tout Montargis semble s'être entiché pour un couvre-chef que le profane jugera certainement laid : de paille, de feutre ou parfois même de cuir, il présente une forme ovoïde ornée de multiples picots. Il faut bien entendu chercher l'origine de cette galure du côté du marquis. Fier de sa découverte d'une nouvelle espèce animale, M. de la Roselière s'est à ce point entiché d'oursin qu'il a passé commande d'objets à leur effigie chez de nombreux artisans de la région. Il a en particulier motivé M. Laploux, chapelier à Montargis, sur la fabrication de quelques couvre-chefs célébrant la découverte. Afin de plaire à leur seigneur et maître, de nombreux notables se sont empressés d'adopter la coiffe, rapidement suivi par le gros de la bourgeoisie. Véritable effet de mode, à Montargis, tout le monde s'enflamme maintenant pour ce type de couvre-chef, sans d'ailleurs vraiment en connaître l'origine.

une scène proprement cauchemardesque. Ce qui frappe d'abord, c'est l'odeur du sang et de la chair brûlée, de nature peut-être à faire saliver les plus affamés. Puis les yeux se posent sur les flaque de sang et les cadavres mutilés. Un enfant embroché continue de se carboniser dans la cheminée, cependant que les membres et les viscères de ses frères jonchent le sol, consommés par les mâtiens qui ont trouvé porte ouverte ce matin. Mme des Essangs est assise à table, ficelée serré, son corps portant la trace de nombreux désordres : une main et un œil lui manquent et son vêtement de nuit est maculé de sang coagulé. Le Chevalier est ficelé lui aussi, on s'est visiblement acharné sur ses dents avant de lui ouvrir le ventre et d'en faire couler les entrailles.

Après qu'ils ont repris leurs esprits et vomi tout leur saoul, les personnages ont la possibilité d'enquêter. Tout le monde étant attaché, l'affaire suppose au moins un tiers, et très certainement plusieurs pour maîtriser toute la petite famille. Dans la douleur et la sidération, il est probable que la domesticité ne s'en souvienne pas spontanément, mais qu'on leur en offre l'occasion et ils se rappelleront de la mystérieuse visite nocturne de la veille. Henri, le valet qui a fait office de portier pourra décrire très précisément l'individu, son masque et sa gestuelle. Il pourra aussi témoigner de ce que son maître sem-

blait le connaître et le tenir en grande estime.

Personne au manoir n'est à même de quitter le domaine, aussi, qu'ils décident d'enquêter ou non sur le meurtre qui vient d'être perpétré, les PJs devront rendre compte rapidement au Marquis et à son sénéchal qui constituent l'autorité locale. Ils résident à Montargis, à deux heures de route pour peu qu'on se dépêche un peu sur les routes.

Les huit petits emperruqués

Où les personnages joueurs endiguent l'épidémie cannibale. Ou presque.

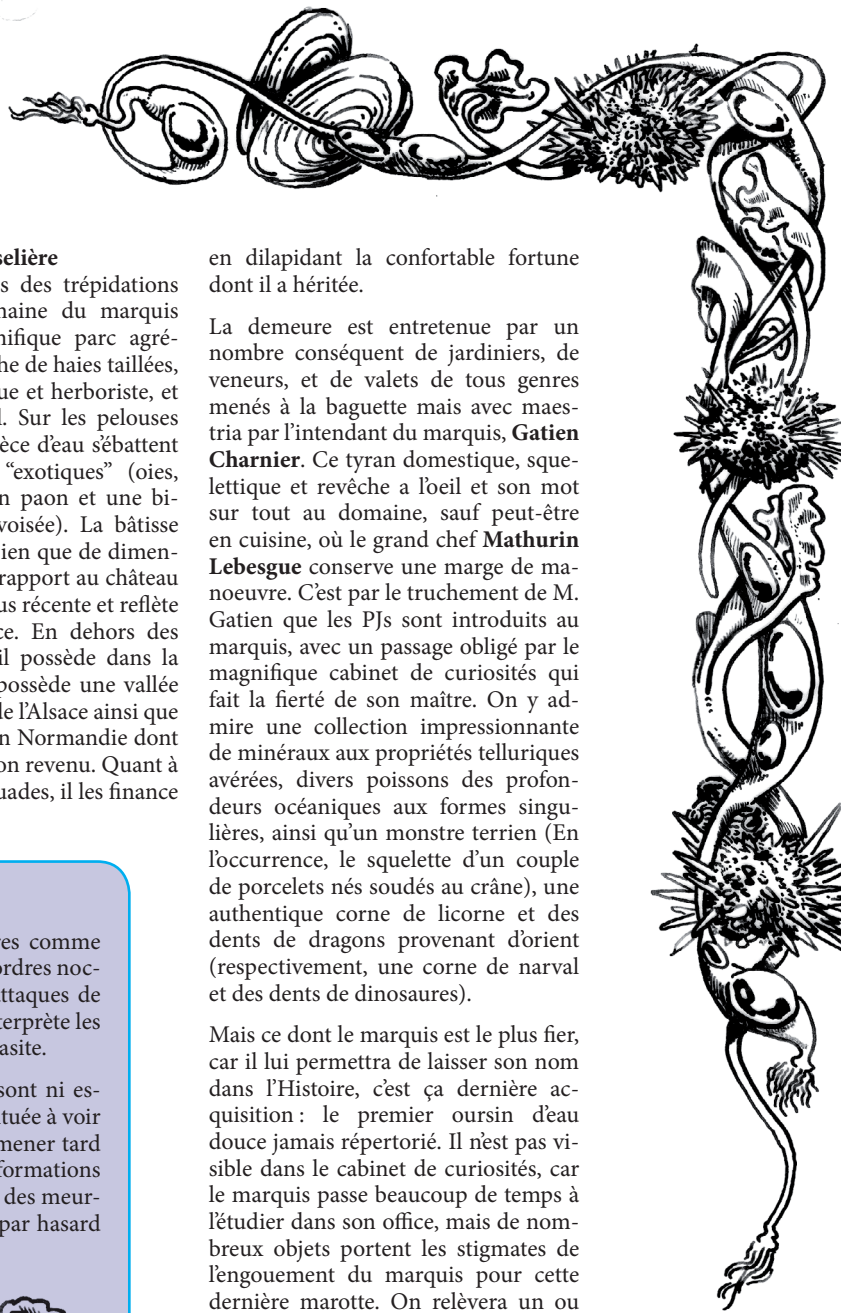
Mon Montargis

En préambule, l'auteur tient à préciser qu'il n'a jamais mis les pieds à Montargis et qu'ayant un travail assommant dans sa vraie vie, il n'avait que peu de temps à consacrer en recherches qu'il juge par ailleurs fort ennuyeuses. Il tient donc qu'il soit bien entendu du lecteur que la ville qui tient lieu à cette intrigue est un Montargis entièrement fantasmé, et précise qu'il considérera avec joie toute invitation à venir visiter ladite ville.

Toutes précautions ayant été prises, on estimera la population à quelques 5000 habitants répartis dans une agglomération resserrée aux confluent de trois rivières, le Loing, le Puiseaux et le

Vernisson. Les habitations, quelques-unes en pierre de taille, et la majorité dans cette architecture en colombage vertical propre au centre de la France, dépassent rarement les deux étages. Les ruelles, bien qu'assez larges, restent bourbeuses des giboulées de saison. En ce joli mois de mai le ciel est toutefois globalement clément, et les arbres déjà bien fleuris. L'insouciance printanière cependant ne survit pas à la journée car une série de meurtres abjects entache la tranquillité de la paisible bourgade. Pour preuve que personne n'est à l'abri du fléau, ce sont quatre membres de l'élite de la ville qui ont été tués en deux semaines à peine. En journée toutefois, soleil aidant, rien ne laisse sentir l'émotion nocturne. Ni l'activité ni la jovialité ne semblent impactées, on s'en convaincra en regardant avec quel bonheur la population s'adonne à une nouvelle marotte capillo-vestimentaire (cf encadré sur la mode chapelière à Montargis).

La seigneurie de la ville a récemment été rachetée aux héritiers d'Anne d'Este par Marie de Médicis qui en a fait l'appanage du duc d'Orléans, mais le château n'est que rarement habité par son illustre possesseur. C'est donc le marquis de la Roselière qui a charge d'administrer le bourg et sa région, charge qu'il assume depuis son manoir à une lieue au nord, en bord de Loing.



Les cauchemars du marquis

Un individu observateur ne manquera de déceler de belles cernes violacées sous la couche de céruse qui plâtre le visage du marquis. C'est que M. de la Roselière dort mal ces derniers temps, partie en raison de ses activités nocturnes, et partie en raison des cauchemars résultants des dites activités. En effet, s'il n'a pas conscience d'avoir réellement perpétré les actes criminels, le marquis en garde tout de même le souvenir révoltant qu'il assimile à de mauvais rêves dont la source ne saurait évidemment qu'être la perte de ses chers amis.

Ce qu'on peut apprendre à la Roselière

Interrogés sur les cauchemars du marquis, les chambrières comme l'ensemble de la domesticité pourront témoigner de ses désordres nocturnes. Ils pourraient encore parler à demi mots de ses attaques de somnambulisme, car c'est en effet de cette manière qu'on interprète les déplacements que le marquis effectue sous l'effet de son parasite.

De manière générale, les allées et venues du marquis ne sont ni espionnées ni consignées; d'autant que la maisonnée s'est habituée à voir le maître travailler tard à l'étude de son oursin ou à se promener tard la nuit dans les jardins. Il sera donc difficile d'obtenir des informations précises concernant l'emploi du temps du marquis les nuits des meurtres, mais on peut imaginer que le marquis ait été aperçu par hasard dans le parc un de ces soirs.

Le palefrenier pourra évoquer le comportement étrange du marquis ces dernières nuits. Ayant demandé à ce que sa jument soit sellée, le marquis serait en effet parti pour des promenades solitaires, et au vu de ses tenues équestres il serait beaucoup tombé. Il aura en effet fallu quelques temps à Hannibal pour vaincre sa peur de cet animal, son mal de mer, et la difficulté de diriger un véhicule depuis un autre véhicule... En passant, on peut garantir que le marquis était à cheval la nuit du meurtre de M. des Essangs.

Enfin, si l'on s'enquiert de la date à laquelle ces désordres ont commencés, tout le monde au manoir se souviendra de cette nuit où l'on a retrouvé le marquis contusionné et pâmé dans sa chambre. C'était le 22 avril, soit 5 jours avant le premier meurtre et 2 jours après la dernière réception du marquis où fût donné le funeste repas d'oursins.

Enfin, si on a l'occasion de discuter avec eux, l'intendant comme le cuisinier pourraient remarquer que la liste des décès suit à peu près le plan de table du dernier banquet.



Domaine de La Roselière

A quelques minutes des trépidations de la ville, le domaine du marquis comporte un magnifique parc agrémenté d'un labyrinthe de haies taillées, d'un jardin botanique et herboriste, et d'un étang artificiel. Sur les pelouses et les bords de la pièce d'eau s'ébattent quelques animaux "exotiques" (oies, cygnes, et même un paon et une biche à moitié apprivoisée). La bâtisse en pierre de taille, bien que de dimensions modestes par rapport au château de Montargis, est plus récente et reflète une certaine aisance. En dehors des quelques terres qu'il possède dans la région, le marquis possède une vallée argentifère du côté de l'Alsace ainsi que des terres agraires en Normandie dont il tire l'essentiel de son revenu. Quant à ses nombreuses toquades, il les finance


en dilapidant la confortable fortune dont il a héritée.

La demeure est entretenue par un nombre conséquent de jardiniers, de veneurs, et de valets de tous genres menés à la baguette mais avec maestria par l'intendant du marquis, **Gatien Charnier**. Ce tyran domestique, squelettique et revêche a l'oeil et son mot sur tout au domaine, sauf peut-être en cuisine, où le grand chef **Mathurin Lebesgue** conserve une marge de manoeuvre. C'est par le truchement de M. Gatien que les PJs sont introduits au marquis, avec un passage obligé par le magnifique cabinet de curiosités qui fait la fierté de son maître. On y admire une collection impressionnante de minéraux aux propriétés telluriques avérées, divers poissons des profondeurs océaniques aux formes singulières, ainsi qu'un monstre terrien (En l'occurrence, le squelette d'un couple de porcelets nés soudés au crâne), une authentique corne de licorne et des dents de dragons provenant d'orient (respectivement, une corne de narval et des dents de dinosaures).

Mais ce dont le marquis est le plus fier, car il lui permettra de laisser son nom dans l'Histoire, c'est ça dernière acquisition : le premier oursin d'eau douce jamais répertorié. Il n'est pas visible dans le cabinet de curiosités, car le marquis passe beaucoup de temps à l'étudier dans son office, mais de nombreux objets portent les stigmates de l'engouement du marquis pour cette dernière marotte. On relèvera un ou deux tableaux, des rehauts sur certaines faïences, ainsi que quelques verres et autres soupières aux formes d'oursins qui constellent les pièces du manoir.

Le Marquis de la Roselière

Grand échalas aux traits fins et allongés; maigrelet, dégingandé, emperruqué, poudré à l'excès et mondain à souhait, monsieur de la Roselière aurait certainement plus sa place dans les salons de la capitale, salons qu'il ambitionne d'ailleurs de reproduire dans la verte et riche campagne de Montargis. D'aucun pourraient s'étonner qu'un tel individu "perde son temps" dans ses terres plutôt qu'à exercer ses talents et exciter sa curiosité dans la grande Paris, mais voilà le fond de l'affaire : le marquis supporte mal la concurrence et moins bien encore le ridicule. Or justement, à Paris ils sont nombreux à le connaître déjà, **Marc-Francis-Antoine Du Gousier De la Roselière**, et à se moquer plus ou moins ouvertement de lui et de ses "bizarreries". Après une ou deux humiliations cuisantes, le Marquis s'est réfugié dans son domaine, où il prétend expérimenter de nouvelles méthodes



scientifiques en matière d'agriculture et d'administration des terres. Concrètement, le Marquis occupe essentiellement son temps à briller sur une clientèle docile qu'il réunit à l'envie autour de déjeuners scientifiques ou philosophiques. Il délègue entièrement l'administration du domaine à son intendant Gatien, et le maintien de l'ordre à son sénéchal Edmé Ravault en qui il a toute confiance. Quant aux autres tâches, il les délègue à d'autres de ses clients.

Dès la première rencontre, le marquis apparaîtra comme un excentrique instable et touche à tout, ayant les moyens financiers de ses vices. M. de la Roselière commencera par s'enquérir, l'air de rien, de l'effet produit par son cabinet de curiosités, et paraîtra très déçu, voire irrité si les PJs manquent de superlatifs. Ce moment pourrait d'ailleurs être critique dans leurs relations avec le marquis, Marc Francis Antoine n'a en effet d'intérêt que pour les gens curieux. En deuxième lieu, il ne manquera pas d'interroger fébrilement les joueurs sur les nouveautés de la grande Paris qui lui manque bien un peu, et tentera de les entretenir de sciences ou de philosophie, faisant montre de ses connaissances et tartinant à loisir sur sa découverte qui assurera sa postérité et sur laquelle il rédige un ouvrage : "de l'oursin d'eau douce et des mécanismes qui soutiennent sa vie hors les mers". Enfin, il sera terriblement peiné d'apprendre le trépas du chevalier des Essangs qui était "sans contester un individu d'exception malgré cette excentricité qui le faisait vivre loin de la ville" (sic). Il ne manquera pas de déplorer cette "épidémie qui lui décime la fine fleur de ses amis et cerveaux", cinq qu'il a perdu en à peine quelques semaines, et pas des moindres, "cela commence à devenir embêtant". Et pour décharger son sénéchal "qui a déjà fort à faire à sécuriser la région contre ces infâmes malandrins qui ont le mauvais goût de l'infester", mais très certainement aussi pour le garder plus près de lui en ces temps dangereux, il sera heureux de déléguer la responsabilité de cette nouvelle enquête à ces providentiels mousquetaires. Pour cette tâche, les personnages sont assurés de l'entière collaboration du sénéchal, "un individu proprement extraordinaire dans sa fonction", qui connaît parfaitement les environs et a minutieusement mené chacune des enquêtes afférentes aux quatre précédents trépas. D'ailleurs, les personnages seront exhortés à s'inspirer des méthodes du sénéchal, dont ils pourront lire les minutes des procès verbaux. Pour cette enquête, les personnages auront blanc seing, sauf à prendre le pas sur le sénéchal ou le

marquis lui-même, il va sans dire. A chaque fois qu'ils en auront le besoin, ils pourront en outre bénéficier d'un petit pécule que leur fournira l'intendant Gatien si la demande est dûment motivée.

Les personnages s'en vont donc à Montargis pour prendre contact avec le Sénéchal.

Le sénéchal de Montargis

Grand, rondouillard, le groin coupé orné d'une moustache gasconne grasseuse, Edmé Ravault offre une fausse image de bon vivant. Ce n'est pas qu'il crache sur la bonne chair ou sur la dive bouteille - il sait certes les apprécier lorsqu'elles se présentent - mais il ne leur est pas inféodé. Qui plus est, les quelques bardes de lard qui lui flanquent l'estomac et les jambons cachent à merveille des muscles d'acier dont il fait bon usage dans les rues, la pique ou le fleuret à la main.

Bien que dépendant en théorie du duc d'Orléans, seigneur de Montargis, Edmé Ravault est dans les faits affidé au marquis de la Roselière à qui il doit sa place avantageuse de sénéchal, une réelle promotion pour un ancien valet de ferme. Il est vrai qu'Edmé a toujours fait montre de qualités. Volontaire et meneur d'hommes, il n'est pas non plus dépourvu d'un certain sens de la justice même si, réaliste et pragmatique il sait parfois l'interpréter à la faveur des grands ou dans son propre intérêt. Le marquis a une confiance aveugle en "son" sénéchal, et à raison, puisque jusqu'à présent Edmé a toujours fait preuve d'efficacité et d'une indéfectible loyauté envers son bienfaiteur. Mais la fidélité du sénéchal n'a d'égalé que son opportunisme, et l'arrivée des personnages dans cette histoire scabreuse lui donnera certainement l'occasion de tourner casaque comme il rêve de le faire depuis quelques jours.

De manière générale, les qualités du sénéchal laissent une impression mitigée dans l'opinion publique, avec certes plus de convaincus du côté des fortunés.

Les heures du sénéchal

Suite à la récente série de meurtres odieux perpétrés sur l'élite de Montargis le Sénéchal se retrouve empêtré dans une situation de plus en plus scabreuse et inextricable. Alors qu'à chaque décès le marquis exige de lui qu'il "enquête avec diligence, et juge avec rigueur et implacabilité", à chaque enquête le faisceau de preuves pointe avec plus d'insistance dans la direction du même marquis.

Ayant retrouvé la dague personnelle de monsieur de la Roselière sur la scène du premier meurtre, le sénéchal avait évidemment pensé à une machination grotesque visant à incriminer le marquis. Il avait alors tout naturellement escamoté l'objet. Dès le second cas cependant, le doute n'avait plus sa place dans l'esprit d'Edmé, rendant la conduite à suivre des plus floues pour le brave homme. Le sénéchal se sent particulièrement désarmé face à la situation, loyal au marquis il pourrait bien fermer les yeux sur un assassinat ou deux... Mais cinq ? Qui plus est, en dehors du devoir de justice qu'il ne prend pas complètement à la légère, Edmé ne sait tout simplement pas si, et comment on peut arrêter un individu si haut placé dans la noblesse ? Face à tant d'incongruité, le sénéchal a tenté de demander des directives au marquis lui-même, à mots couverts bien sûr. N'ayant jamais rien pu en tirer d'autre qu'un "je compte sur vous pour enquêter avec diligence et juger avec rigueur et implacabilité", Edmé s'est engagé dans une course en avant et a résolu de couvrir les frasques de son bienfaiteur jusqu'à ce que cela ne soit plus tenable... Et après, ma foi," le coutel d'un malandrin peut résoudre bien des problèmes".

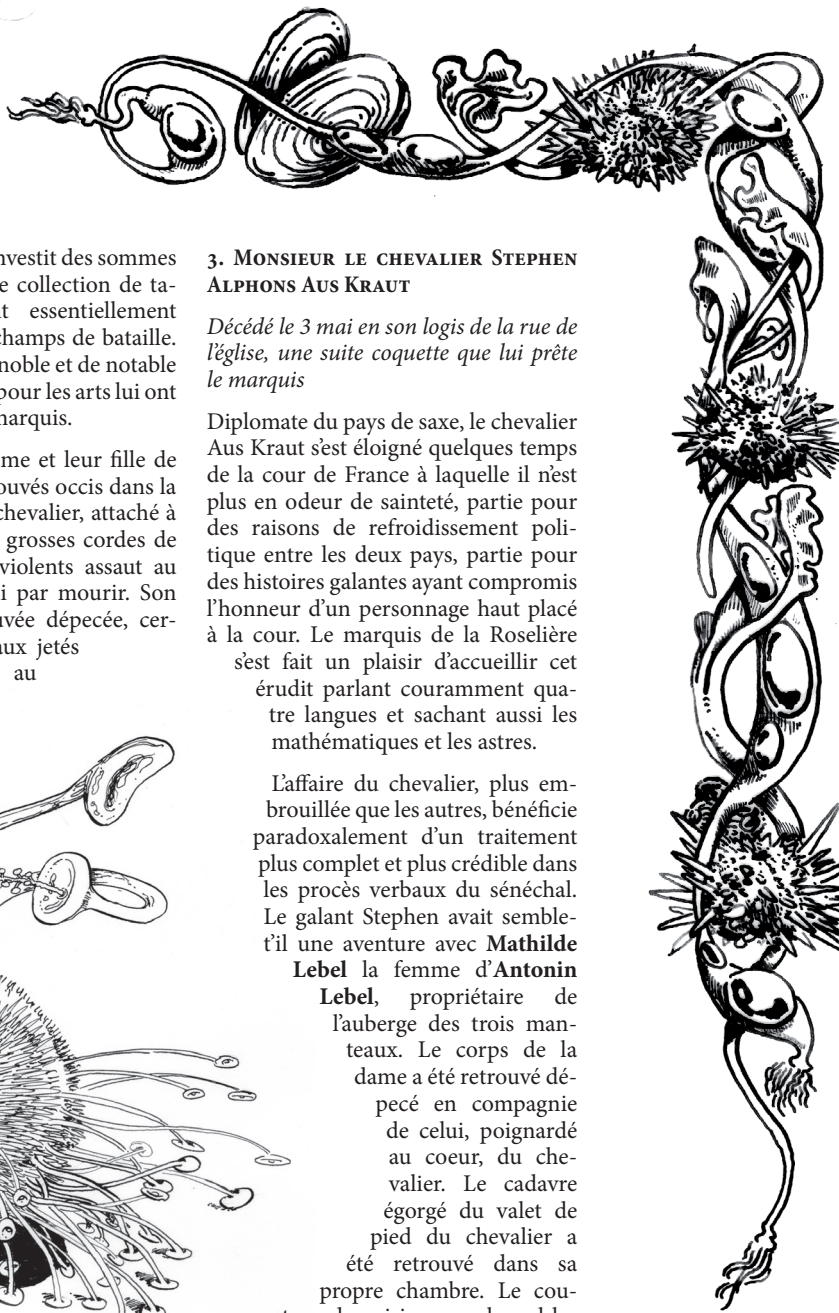
L'arrivée des personnages, eux aussi mandatés pour le marquis, jettera Edmé dans une incompréhension plus grande encore. Échaudé et incertain, ce n'est qu'avec réticence qu'il fournira les minutes de ses interrogatoires et enquêtes, garantissant au passage, et peut-être avec un peu trop d'insistance, qu'il n'y a absolument aucun lien entre les quatre meurtres et qu'il n'en voit à première vue aucun non plus avec le cinquième. L'attitude rétive du rubicond sénéchal devrait intriguer les joueurs, mais sans pouvoir juridictionnel ils ne peuvent trop questionner l'individu et devront trop résoudre à reprendre ses enquêtes.

Les minutes du sénéchal

Cinq individus sont donc déjà morts sous les pseudopodes d'Hannibal, les quatre premiers à Montargis, le dernier à Savigny-sur-Clairis. Nous synthétisons ici l'ensemble des données afférentes à ces individus, à leur meurtre, et à la manière dont l'enquête a été menée par le sénéchal. Les comptes rendus de cette enquête, directement destinés aux joueurs, sont livrés en annexe de ce scénario

1. MONSIEUR JEAN HUBERT ALEXANDRE DES SERRES

Décédé le 27 avril en son logis, un grand appartement de la rue des tanneurs



Fils cadet d'une famille de petite noblesse, il a appris la médecine à Montpellier, et sans être barbier de son état, il connaît des rudiments de chirurgie qu'il a appris du grand Ambroise Paré lui-même. Il exerce depuis quinze ans à Montargis où ses aptitudes lui valent le respect l'admiration et la clientèle de la bourgeoisie. Outre ces aspects pratiques, ses connaissances théoriques le rendent digne d'intérêt aux yeux du Marquis.

Premières victimes d'Hannibal, le docteur et sa famille ont été expédiés plutôt rapidement, sans tortures ni trace de cannibalisme. Ils ont été retrouvés baignant dans leur sang, attachés, bâillonnés, et poinçonnés de quelques coups de poignard dans la salle commune. Le corps du docteur portait la marque d'un bien plus grand nombre de coups, son faciès était méconnaissable, et l'on s'était particulièrement acharné sur sa dentition. C'est Jacques Bellecuisse, l'homme à tout faire du docteur, qui a découvert la scène en prenant son service au matin. Il pourra donner un témoignage détaillé de ce qu'il a vu, s'attardant sur la description d'une dague ensanglantée découverte sur la table de la salle à manger et ayant très vraisemblablement servi à perpétrer le meurtre. Cet objet de grande valeur, a impressionné Jacques qui pourra en donner une description très précise. Damassé, et rehaussé d'or, le poignard a disparu au cours de l'enquête du sénéchal, et pour cause, l'arme en question, commandée par le marquis à un des meilleurs forgerons de Tolède, incriminait directement M. de La Roselière. Le cas a été qualifié de "crime de rôdeur" dans les procès verbaux du sénéchal, et en absence de coupable, un pauvre fou de service qui traînait dans les geôles a été prestement inculpé et exécuté.

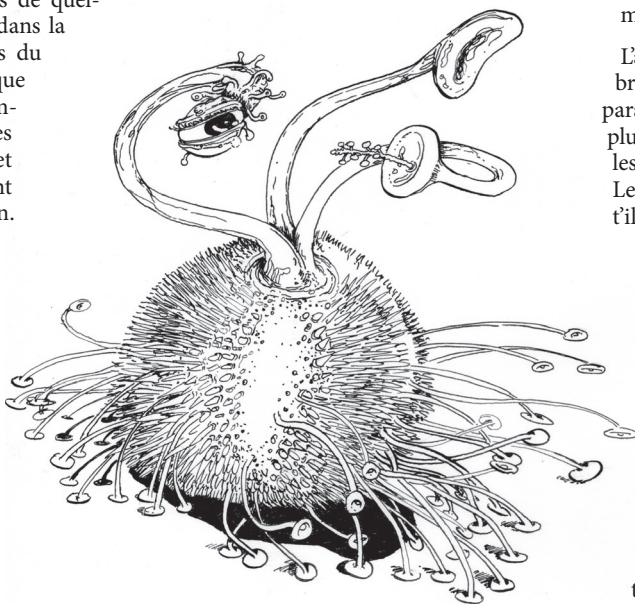
2. MONSIEUR LE CHEVALIER RAOUL-GILLES DE MANNES

décédé le 1er mai en son Hotel particulier dans la rue des Lauriers

Vétéran des guerres de religion dans lesquelles il s'est fait son titre de noblesse ainsi qu'un confortable pécule, le chevalier a su faire fructifier ses économies en épousant la fille et la fortune d'un riche marchand de Mon-

targis. Fêru d'art, il investit des sommes rondelettes dans une collection de tableaux représentant essentiellement des marines et des champs de bataille. Son double statu de noble et de notable ainsi que son attrait pour les arts lui ont attaché l'intérêt du marquis.

Le chevalier, sa femme et leur fille de huit ans ont été retrouvés occis dans la salle commune. Le chevalier, attaché à sa chaise à l'aide de grosses cordes de chanvre a subi de violents assaut au visage, dont il a fini par mourir. Son épouse a été retrouvée dépecée, certains de ses morceaux jetés dans une marmite au



dessus du feu en une sorte de ragoût et leur fillette embrochée dans l'âtre. Une assiette en bout de table et son contenu laissaient présumer de la présence d'un convive cannibale. Le valet du chevalier et son cuisinier ont été retrouvés égorgés, l'un dans un petit salon l'autre dans le cellier, Hannibal ne pouvant perpétrer sa justice sans réveiller leur alarme s'est en effet débarrassé des deux importuns avant de réunir la petite famille dans la grande salle commune.

Après avoir officiellement conclu à un crime perpétré par une bande organisée, le sénéchal en a profité pour mener à bien une de ses sorties contre les brigands des forêts, dont il est revenu avec d'opportuns prisonniers, prestement condamnés et exécutés.

3. MONSIEUR LE CHEVALIER STEPHEN ALPHONS AUS KRAUT

Décédé le 3 mai en son logis de la rue de l'église, une suite coquette que lui prête le marquis

Diplomate du pays de saxe, le chevalier Aus Kraut s'est éloigné quelques temps de la cour de France à laquelle il n'est plus en odeur de sainteté, partie pour des raisons de refroidissement politique entre les deux pays, partie pour des histoires galantes ayant compromis l'honneur d'un personnage haut placé à la cour. Le marquis de la Roselière s'est fait un plaisir d'accueillir cet érudit parlant couramment quatre langues et sachant aussi les mathématiques et les astres.

L'affaire du chevalier, plus embrouillée que les autres, bénéficie paradoxalement d'un traitement plus complet et plus crédible dans les procès verbaux du sénéchal. Le galant Stephen avait semblé-t-il une aventure avec Mathilde Lebel la femme d'Antonin Lebel, propriétaire de l'auberge des trois manteaux. Le corps de la dame a été retrouvé dépecé en compagnie de celui, poignardé au coeur, du chevalier. Le cadavre égorgé du valet de pied du chevalier a été retrouvé dans sa propre chambre. Le couteau de cuisine avec lequel les crimes ont été perpétrés pourra être produit par le sénéchal, il a été reconnu comme provenant des cuisines de l'auberge. Le sénéchal a naturellement conclu à un crime passionnel, ce que le brave Antonin soumis à la question a rapidement avoué. Il croupit maintenant au cachot en attendant sa très prochaine pendaison.

Dans les faits, le massacre s'est déroulé bien différemment. Comme à son habitude, Hannibal-Roselière s'est rendu masqué chez sa proie dont il a pris rapidement possession. Apprenant alors que l'amante de ce dernier devait lui rendre visite cette nuit même, il a décidé d'expédier le valet de pied pour attendre une proie pour laquelle Aus Kraut nourrissait de plus tendres sentiments. Quant au couteau, c'est Mathilde qui l'a emmené avec elle pour se protéger dans les rues de Montargis qu'on sait peu sûres la nuit ces derniers temps.

Les PJs pourront recueillir le témoignage d'Agnès Guyon, dont la chambrette fait face au logis du chevalier.

Couturière de son état, Agnès passe de nombreuses heures chez elle à réaliser des travaux d'aiguilles, ce qui lui laisse la possibilité d'épancher son vice principal : la curiosité. Elle connaît tout ou presque de la vie du chevalier, elle pourra décrire ses visites galantes et décrire le mystérieux homme masqué coiffé d'un chapeau à la mode, dont la description ressemble étrangement à celui qu'arbore le marquis.

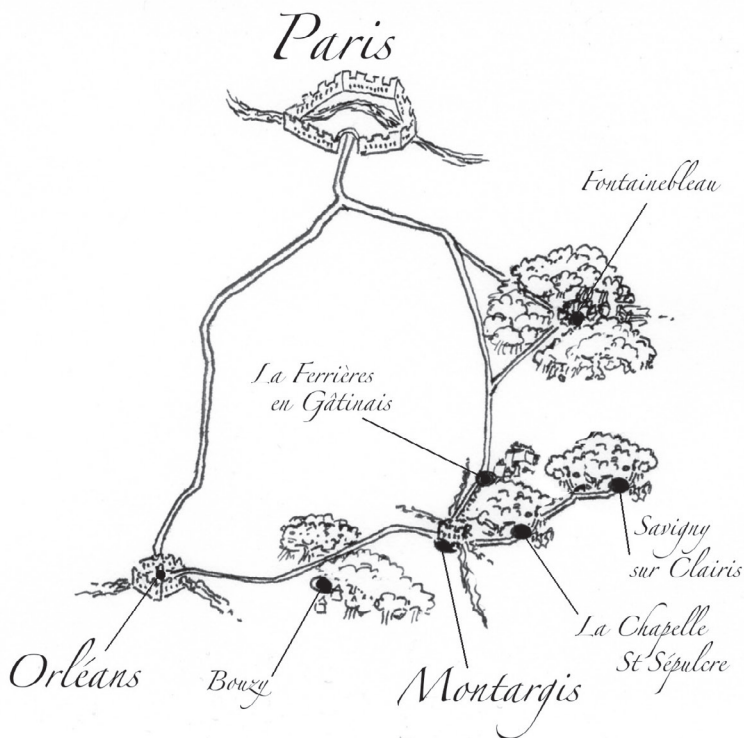
4. MONSIEUR HAUDEBERT COUTEL

Décédé le 5 mai en sa demeure de la rue du fossé de l'abbatoir

Trentenaire de la bourgeoisie de Montargis, Haudebert était fier d'être la cinquième génération d'artisans joailliers Coutel. Particulièrement doué dans son domaine, sa notoriété s'étend dans tout le Gâtinais, et il est même certaines personnes à la capitale pour connaître son nom. Cet état de fait l'a rendu particulièrement attractif aux yeux du marquis, en qui l'artisan a trouvé un mécène aussi riche qu'excentrique. Au moment de son trépas, Haudebert était d'ailleurs en train de travailler à une série d'objets commandés récemment par son protecteur. L'intégralité de ces bijoux a été retrouvée profondément enfoncée dans la gorge du malheureux artisan qui en est mort. Il s'agissait d'une bague d'argent et grenats de Bohême, d'une amulette assortie, ainsi que des prototypes d'un service en argent (couteau, cuiller, fourchette), le tout bien sûr à l'effigie d'oursin.

Le rappel de sa famille martyr, a en effet échauffé les sangs d'Hannibal qui a agi sous le coup d'une colère fulgurante. Rompant avec son modus operandi habituel, il a provoqué le décès rapide de sa cible en lui enfournant ses objets échinomorphes dans la gueule, et s'est débarrassé rapidement de l'épouse du sieur Coutel accourue en chemise de nuit dans l'atelier aux bruits de la lutte qui s'y déroulait. On a découvert le corps de cette dernière sur le pas de la porte séparant l'atelier du logis, où le nourrisson du couple a été retrouvé vivant.

La scène a été découverte au petit matin par le père Coutel, qui, vivant avec le couple mais sourd comme un pot, n'a rien entendu pendant la nuit. Le sénéchal, accouru sur les lieux a rapidement conclu à un vol ayant mal tourné. Au passage, il a dérobé quelques pierres et menus objets pour appuyer sa thèse, un butin qu'il utilisera vraisemblablement pour payer les exactions de quelques malandrins à l'endroit des joueurs. L'enquête s'est encore soldée par un rapide succès : la prise et la pendaison d'un faux coupable.



5. MONSIEUR LE CHEVALIER FRANÇOIS MATHIEU MARC DES ESSANGS

décédé le 10 mai en son manoir à Savigny-sur-Clairis (la date du décès est bien entendu sujette aux aléas de la partie)*

Les personnages connaissent bien le chevalier et sont familiers des circonstances ayant présidées à son trépas. Bien qu'il le jugeait un peu trop près des choses de la terre, et assez excentrique pour aller s'enterrer en campagne plutôt qu'en Montargis, le marquis nourrissait de l'estime et de la sympathie pour le chevalier. Une estime certainement liée à ce qu'il devinait des rapports du chevalier avec la couronne, sans en connaître les détails.

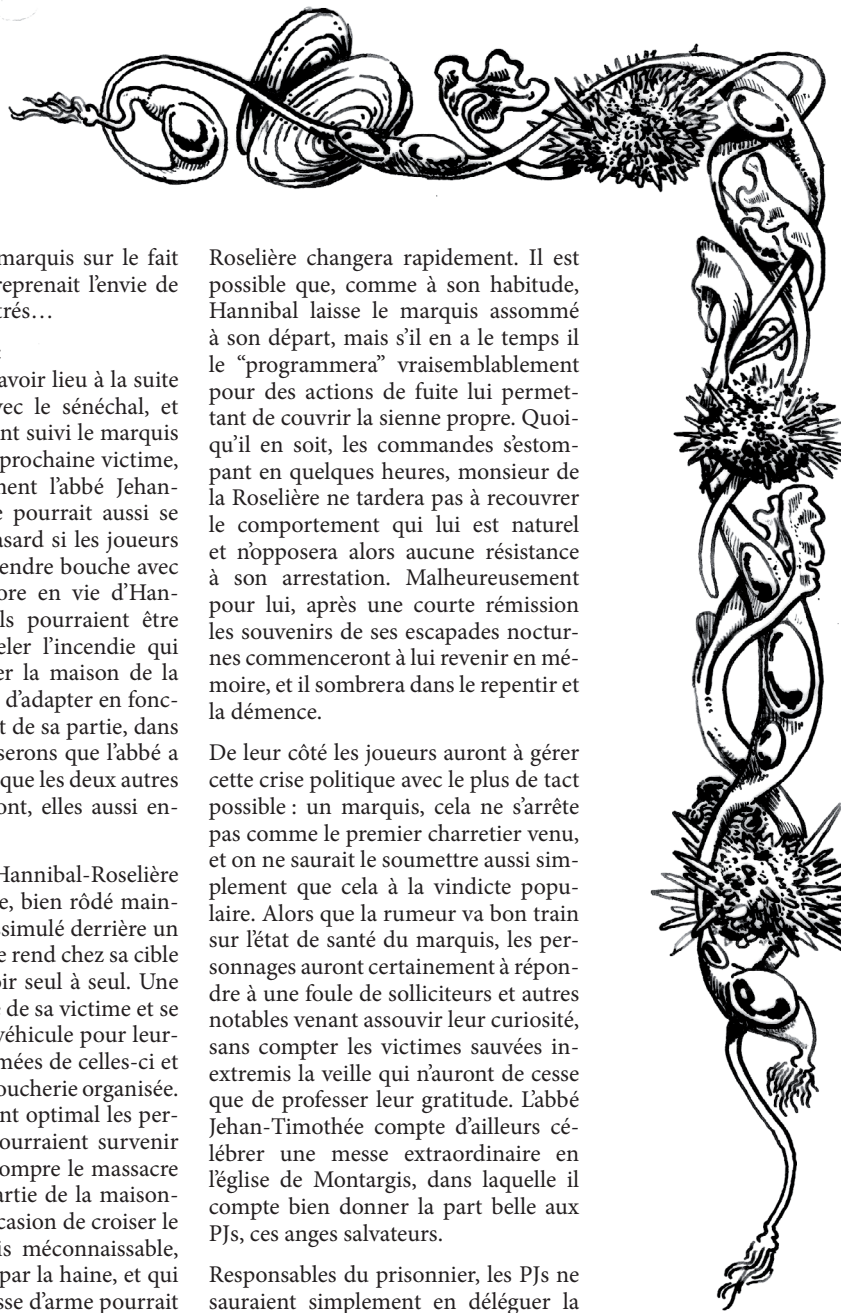
6. JEHAN-TIMOTHÉE DESCHAMPS, ABBÉ DE FERRIÈRES-EN-GÂTINAIS

La quarantaine passée, rondouillard et débonnaire, Jehan-Timothée est un individu moyen dans tous les sens du termes, à la taille comme au caractère, cette bonne pâte est pour ainsi dire sans saveur. Son but principal dans l'existence semble être de ne fâcher personne, et si possible de réconcilier tout le monde, même les inconciliables. Cadet de bonne famille placé chez les bénédictins, ennemi de personne et facilement contrôlable, on pourrait dire que Jehan-Timothée a été rapidement élu abbé de Ferrières-en-Gâtinais à force d'insipidité et de mollesse. Pour complaire à Adélaïde Bardin sa bonne, qui a de hautes visées pour son "curé" autant que pour elle même, l'abbé re-

partage son temps entre lectures et écritures dans sa ferme fortifié de Bouzy, commodément située entre les deux grandes villes d'Orléans et de Montargis. Misanthrope accompli il se voit malheureusement obligé de fréquenter les petites cours de ces deux villes pour renflouer ses caisses. Tyrannique au dernier degré, maintenant que son épouse est décédée il tient encore sous sa coupe ses deux filles qu'il n'a jamais ni cherché ni consenti à marier. En bon zéléateur du droit divin, André-Côme est détesté de ses paysans dont il se désintéresse dès qu'il en a perçu l'impôt. De fait, si les personnages devaient lui rendre visite, ils auront certainement à faire face à une situation tendue car dans son voisinage on ne porte en haute estime ni la noblesse ni l'état. Il est aussi probable que les PJs aient l'occasion de rencontrer l'acariâtre philosophe chez le marquis, car bien qu'il lui en coûte, André-côme sait se tenir à peu près correctement en présence de Monsieur de la Roselière, dont il dépend financièrement. De son côté, le marquis a de nombreuses raisons d'apprécier l'image et la compagnie de ce "bel esprit" qu'il regrette de ne pas voir plus souvent.

8. CHARLES DUBIN, MUSICIEN, CONTEUR ET POÈTE

Quadragénaire bedonnant et bon vivant, Charles partage son temps entre Montargis et Orléans dont il connaît et apprécie les moindres recoins, même les plus sordides. Fils d'un notable d'Orléans, il a reçu une bonne éducation mais s'est empressé de faire le tri



en séparant l'important du superflu, avec une conception certainement différente de celle de ses parents. Artiste talentueux, Charles a longtemps tiré le diable par la queue avant de mettre juste assez d'eau dans son vin pour vivre au crochet d'un dignitaire d'Orléans. Le récent décès de ce dernier lui a redonné le goût de la liberté en même temps que la crainte de la pauvreté. Après de fréquentes apparitions chez le marquis, Charles s'est vu offrir un mécénat qu'il a immédiatement accepté, ne mettant qu'une seule condition, celle de pouvoir occasionnellement retourner se ressourcer dans sa bonne ville d'Orléans, qui n'est après tout qu'à 70km de là.

À l'heure où les PJs commencent leur enquête, le poète est encore à cuver chez quelque ami orléanais, et s'il n'est pas de retour pour se faire assassiner, nul doute qu'Hannibal se fera un plaisir d'aller le retrouver au milieu de ses libations.

9. MARC-FRANCIS-ANTOINE DU GOUSSIER MARQUIS DE LA ROSELIÈRE

Précisons ici qu'Hannibal considère le marquis comme principal responsable de la mort de sa famille, et qu'il se la réserve pour l'acte final.

La seconde chance du sénéchal

Edmé prendra certainement peur en constatant la progression des PJs, et pourrait tout à fait souhaiter leur mettre des bâtons dans les roues, dans l'intention de protéger le marquis comme pour couvrir ses propres manquements. Pour ce faire, il n'hésitera pas à motiver quelques malandrins à leur tendre un guet-apens. De leur côté, les joueurs devraient finir par accumuler suffisamment d'éléments pour confronter le sénéchal et lui demander des explications sur ses enquêtes sabotées, voire sur le guet-apens auquel ils ont échappé. Après une brève résistance, Edmé comprendra que l'heure est venue de retourner sa veste, et révélera tout à la fois ses doutes et ses attermoissements. Cinq meurtres ont maintenant été commis parmi les notables, et il faut absolument faire quelque chose, mais quoi ? Ayant acquis l'intime conviction que les crimes ont été perpétrés par son protecteur, le sénéchal n'a simplement ni assez de preuves ni assez de pouvoir pour incarcérer un marquis, sans parler des liens particuliers qui unissent les deux hommes...

Selon Edmé, les PJs, étant extérieurs au Gâtinais et dépendant directement du roi, auront plus de latitude dans leur action. Il leur rappellera toutefois le manque de preuves et pourrait suggérer que la meilleure alternative consis-

terait à prendre le marquis sur le fait si d'aventure il lui reprenait l'envie de mutiler ses administrés...

La main dans le sac

Cette scène devrait avoir lieu à la suite de la discussion avec le sénéchal, et après que les PJs aient suivi le marquis jusqu'au logis de sa prochaine victime, très vraisemblablement l'abbé Jehan-Timothée. La scène pourrait aussi se produire par pur hasard si les joueurs décidaient d'aller prendre bouche avec une des cibles encore en vie d'Hannibal, auquel cas ils pourraient être les premiers à déceler l'incendie qui commence à ravager la maison de la victime. Au meneur d'adapter en fonction du déroulement de sa partie, dans la suite nous supposons que l'abbé a été sauvé sur le fil et que les deux autres cibles d'Hannibal sont, elles aussi encore en vie.

Une fois encore Hannibal-Roselière use de son protocole, bien rôdé maintenant. Le visage dissimulé derrière un masque vénitien il se rend chez sa cible qu'il insiste pour voir seul à seul. Une fois isolé, il s'empare de sa victime et se sert de ce nouveau véhicule pour leurrer les personnes aimées de celles-ci et les attirer vers une boucherie organisée. Dans un déroulement optimal les personnages joueurs pourraient survenir à temps pour interrompre le massacre et sauver tout ou partie de la maisonnée. Ils auraient l'occasion de croiser le fer avec un marquis méconnaissable, aux traits déformés par la haine, et qui après une courte passe d'arme pourrait bien réussir à leur fausser compagnie en sautant par la fenêtre, en s'emparant d'un cheval et en tuant les autres. Le tout sur fond d'incendie provoqué par la chute accidentelle de chandeliers pendant la séance de torture serait du plus bel effet.

Afin de ménager une jolie surprise aux joueurs et de relancer l'action sur une troisième partie, le MJ devra impérativement s'assurer que les joueurs n'aient aucun moyen de détecter Hannibal au cours de cette scène. Pour cela, le plus simple consisterait à permettre au Marquis de s'enfuir jusqu'à son domaine où loursin le désertera pour se choisir un autre véhicule. Une autre solution consisterait à faire en sorte que les PJs perdent le marquis de vue ne serait-ce qu'un instant, le temps suffisant à Hannibal pour prendre la poudre d'escampette.

Épilogue : le marquis au pilori

Une fois sa couverture éventée, Hannibal ne perdra pas de temps pour délaisser le marquis et changer de véhicule. De cet instant, l'attitude de M. de la

Roselière changera rapidement. Il est possible que, comme à son habitude, Hannibal laisse le marquis assommé à son départ, mais s'il en a le temps il le "programmera" vraisemblablement pour des actions de fuite lui permettant de couvrir la sienne propre. Quoiqu'il en soit, les commandes s'estompent en quelques heures, monsieur de la Roselière ne tardera pas à recouvrer le comportement qui lui est naturel et n'opposera alors aucune résistance à son arrestation. Malheureusement pour lui, après une courte rémission les souvenirs de ses escapades nocturnes commenceront à lui revenir en mémoire, et il sombrera dans le repentir et la démenche.

De leur côté les joueurs auront à gérer cette crise politique avec le plus de tact possible : un marquis, cela ne s'arrête pas comme le premier charretier venu, et on ne saurait le soumettre aussi simplement que cela à la vindicte populaire. Alors que la rumeur va bon train sur l'état de santé du marquis, les personnages auront certainement à répondre à une foule de solliciteurs et autres notables venant assouvir leur curiosité, sans compter les victimes sauvées in extremis la veille qui n'auront de cesse que de professer leur gratitude. L'abbé Jehan-Timothée compte d'ailleurs célébrer une messe extraordinaire en l'église de Montargis, dans laquelle il compte bien donner la part belle aux PJs, ces anges salvateurs.

Responsables du prisonnier, les PJs ne sauraient simplement en déléguer la garde au sénéchal, surtout connaissant le passif existant entre les deux hommes. Le parti le plus sage semble donc d'attendre sur place une réponse de la hiérarchie après lui avoir envoyé un pli pour demander aide et assistance. En utilisant l'ultra rapide service des poste on pourra espérer une réponse en deux ou trois jours, mais la série de meurtres reprendra bien avant, et à l'endroit exact où elle s'est arrêtée.

La dernière épine

Dans cette dernière patrie du scénario, les événements devraient aller s'accéléralant. Loursin psychopathe a en effet senti l'étau se resserrer autour de lui et redoute de ne pouvoir mener justice à son terme. De fait, il va accumuler fautes et précipitation, n'hésitant par exemple plus à agir en plein jour, quitte à multiplier les témoins.

Le sénéchal cannibale

Si rien ne l'empêche dans le déroulement des événements, le sénéchal constituerait un excellent choix pour

un nouveau véhicule. En effet, Hannibal connaît bien les prérogatives que lui donnent la fonction de cet individu, et qui pourraient grandement l'aider dans ses desseins. Edmé pourrait avoir été contaminé au cours de l'arrestation, Mais on pourrait aussi imaginer qu'il le soit ultérieurement par rebonds successifs de l'oursin stellaire de "véhicule" en "véhicule". Cette seconde alternative permettrait en outre de donner un petit temps de latence aux joueurs avant de repartir sur les chapeaux de roue. En termes de jeu, le choix du sénéchal de Montargis se révélerait à la fois assez inattendu et ironique, une forme de nouveau retournement de casaque, mais forcé cette fois ci.

Dès qu'il aura pris possession de son nouveau véhicule, Hannibal s'empres- sera d'aller achever la vengeance dont les personnages l'ont récemment privé, et ce sera très certainement l'abbé mollasson Jehan-Timothée qui en fera les frais. Les PJs seront rapidement et discrètement avertis qu'une nouvelle scène macabre a été découverte dans l'église de Montargis ou plus exactement dans sa sacristie, et sur place on trouvera la scène habituelle : Le corps sans vie de l'abbé ficelé sur une chaise, ses dents cassées, et sa poitrine portant de nombreux coups de poignards. Les dépouilles de sa bonne Adélaïde et de son enfant de chœur Antonin Guillemet, eux aussi ficelés serrés et bâillonnés sont étendus côté à côté sur l'autel; des mem-

bres et des organes leur ont été prélevés et ne peuvent être retrouvés dans

la pièce. Et pour cause, ils ont été ingurgités, crus, par le "sénéchal cannibale". Malgré ses blessures le petit Antonin a survécu jusque là, mais sous le choc il ne pourra proférer que quelques bribes incohérentes, d'un intérêt toutefois critique pour l'enquête : "Le.. Le chapeau est satan... Le chapeau est vivant !". Et sur le coin d'une chaise, trône justement le chapeau du sénéchal, oublié là par Hannibal.

C'est Ferdinand Raiponse, l'autre enfant de chœur de l'abbé qui a découvert la scène et a averti incontinent les autorités. Resté à somnoler dans le confessionnal où il cuvait son vin de messe, il a assisté aux allers retours étranges du sénéchal, de Jehan-Timothée et des deux autres protagonistes. Il pourra témoigner que l'abbé est d'abord arrivé avec le sénéchal. Ce dernier serait alors resté seul pendant que l'abbé partait chercher sa bonne et son enfant de chœur. Enfin, une ou deux heures plus tard le sénéchal repartait précipitamment, seul, et avec un nouveau chapeau : un de ces magnifiques galurins à la mode, quoique beaucoup plus petit et plus laids que ceux qu'on voit fleurir sur les têtes de Montargis.

Le curé de Montargis, Hubert-François Charognard n'est bien entendu au courant de rien, il avait simplement "prêté les clefs" à son confrère pour lui permettre de célébrer une messe spéciale avant qu'il ne s'en retourne à Ferrières-en-Gâtinais. Après tout, il avait eu l'occasion de voir le saint père d'assez près avant d'être sauvé par les PJs.

Sur les traces du sénéchal

Il serait assez naturel maintenant de tenter de retrouver le sénéchal. Ce dernier n'est plus à Montargis, mais sa trace est assez facile à suivre. De nombreux passants ou commerçants pourront l'avoir rencontré. On le décrira comme soucieux et pressé, à en croire la démarche rapide et un air buté qu'on ne lui a jamais vu, lui d'habitude si débonnaire. Interrogés sur son couvre-chef, les passants confirmeront que le sénéchal arborait un bien étrange galurin d'une facture à la fois complexe et hideuse. Certains d'ailleurs se questionneront à voix haute sur la manière dont l'étrange chapeau pouvait bien tenir en équilibre sur le crâne de son porteur. D'autres évoqueront timidement les mouvements que faisaient les étranges plumes et panaches qui ornaient le chapeau du sénéchal : rien à voir ni avec la marche du spadassin ni avec le sens du vent, c'est bien simple on les eût dit vivants !

Deus ex machina et tralala

Si les joueurs n'ont pas fait le lien entre les meurtres et le dîner d'oursin, il ont peu de chances de deviner quelles seront les prochaines victimes d'Hannibal et d'anticiper ses mouvements. On peut donc imaginer que le marquis, lui, se souviendra parfaitement des origines du mal et qu'il a deviné ou tout simplement qu'il a été mis au courant de ses desseins par l'oursin lui-même. Entre une crise de démence, et une crise d'abattement, il pourrait alors parfaitement faire part de ces bribes d'informations à ses geôliers qui s'empres- seront de les transmettre aux PJs.

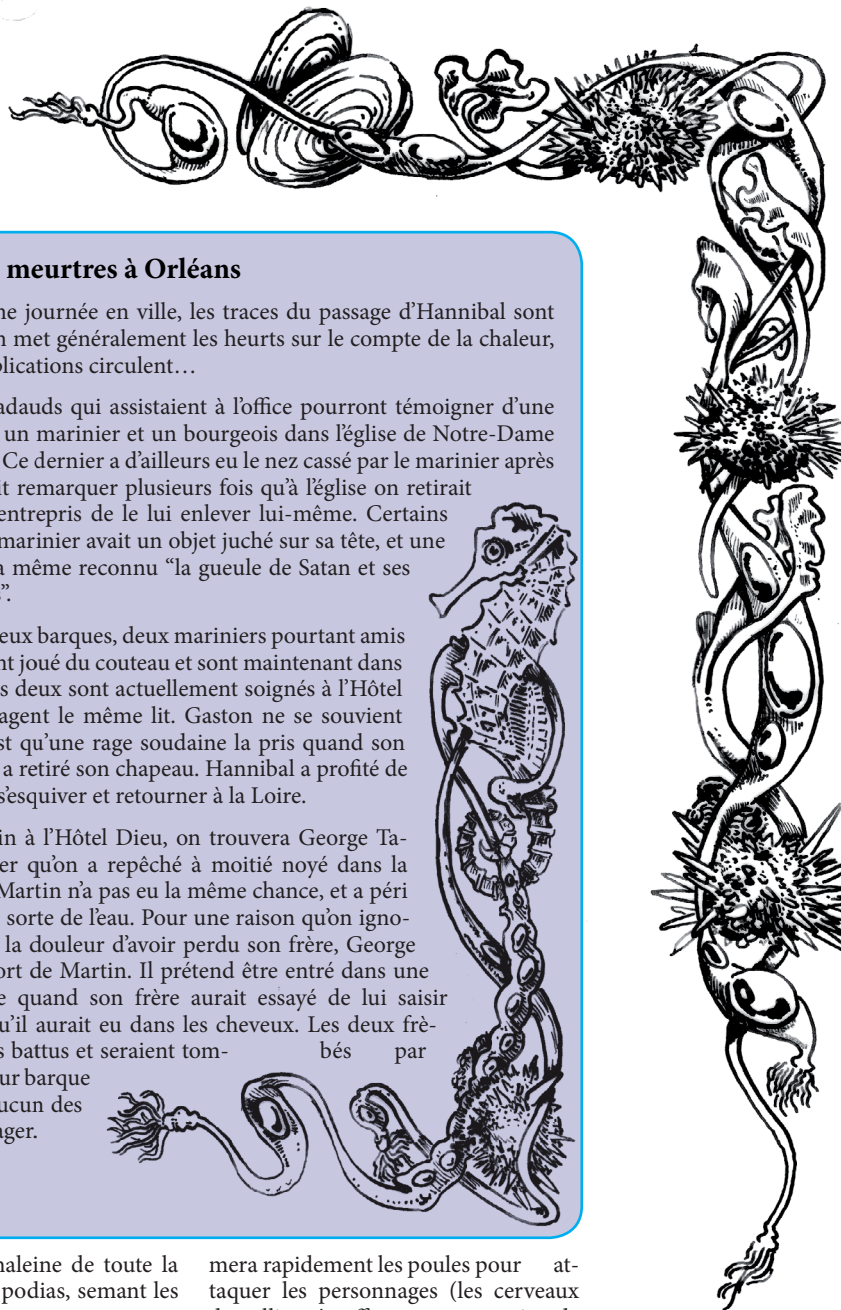
De là, les joueurs devraient savoir qu'Hannibal ambitionne encore au moins trois victimes : l'acariâtre philosophe André-Côme de Birat vicomte des Saintes-Actions, l'artiste bon vivant Charles Dubin, et qu'il compte revenir pour le marquis.

Si après ça les joueurs ne suspectent pas une activité extra-terrestre, ils sont définitivement irrécupérables.

Enfin, le meilleur endroit pour s'enquérir des faits et gestes du sénéchal reste la caserne. Là on apprendra que le chef est parti précipitamment à la tête d'une demi douzaine d'hommes pour une destination inconnue en emportant pour quatre jours de rations. On se fera confirmer que le sénéchal se comportait étrangement. Par exemple, il n'a donné aucune explication à qui que ce soit, lui d'habitude si volubile, de plus il n'a pas sellé sa monture lui-même, et n'a pas pris celle qu'il affectionne habituellement, lui préférant un animal plus .

Bouzy dans la tourmente

La petite troupe d'Hannibal-sénéchal ne passe pas inaperçu dans la campagne environnante, elle sera donc très facile à suivre. Si d'aventure les joueurs avaient fait preuve de célérité dans le pistage du sénéchal à Montargis, ils pourraient même espérer la rattraper en chemin. Dans ce dernier cas, les PJs subiront un guet-apens des hommes du sénéchal-oursin, positionnés par ce dernier au détour d'un chemin forestier. Pendant que les hommes ferrailent, Hannibal poursuit sa route vers Bouzy où il prendra le temps de perpétrer son scénario habituel, quoique peut être avec un peu plus de hâte



qu'à l'accoutumée. Qu'ils viennent à bout de leurs opposants par les armes ou par les arguments (après tout, des gardes de Montargis n'ont pas pour vocation d'occire des mousquetaires de sa majesté), l'échauffourée pourrait bien s'éterniser. Les joueurs pourraient alors arriver au manoir trop tard pour en sauver les habitants, ou en tous les cas pour les sauver tous, car s'il a pris soin d'achever le vicomte, l'oursin ne fait aucun cas de ses filles ou de leur gouvernante qu'il laisse agoniser mutilées. De son côté, Hannibal-sénéchal aura déjà repris sa route vers Orléans.

Mais les personnages pourraient aussi arriver juste à temps pour intervenir, offrant aux joueurs les délices d'une scène de combat burlesque. Les spadassins du sénéchal attendent leur chef à l'extérieur du manoir avec ordre d'empêcher quiconque de rentrer. Ils n'ont bien entendu aucune idée de ce qui se produit à l'intérieur, et si les PJs n'arrivent pas à les convaincre de leur céder le passage, il faudra passer en force. A l'intérieur de la ferme fortifiée, l'oursin a commencé ses exactions. On peut d'ailleurs imaginer que le vicomte, la préceptrice Annabelle et le sénéchal soient déjà "installés" à la cuisine, et qu'au moment où les joueurs entrent dans le logis ils tombent nez-à-nez avec Louise-Hortense-Margueritte qui, possédée par Hannibal, est présentement à la recherche de sa soeur jumelle Anne-Lise-Françoise. On peut imaginer qu'alors qu'ils saluent la jeune fille, les personnages remarquent l'oeil d'hannibal poindre de sous l'abondante chevelure. S'en suivra une course poursuite dans le petit corps de ferme, l'oursin

Hocus Porcus

Alors qu'il inspectait ses vignes, Antonin Rapeneau viticulteur à Saint-Jean-de-Brayes a eu la drôle de surprise d'y croiser la route d'un cochon coiffé d'un drôle de chapeau. Alors que le chapeau quittait le crâne de l'animal pour se diriger lentement vers la Loire, Antonin décida qu'il était temps d'arrêter de boire et rentra à la maison. Ce sont ses trois fils qui, travaillant dans un autre arpent à ce moment là, trouvèrent le cochon quelques minutes plus tard et le capturèrent. Ne pouvant le garder de peur que quelqu'un ne vienne réclamer son dû, les trois fils se préparent à abattre l'animal et à en vendre la viande, ce pour quoi ils prospectent dans les auberges de la ville où ils ont coutume d'écouler leur vin.

Épidémie de meurtres à Orléans

Après à peine une journée en ville, les traces du passage d'Hannibal sont assez visibles. On met généralement les heurts sur le compte de la chaleur, mais d'autres explications circulent...

De nombreux badauds qui assistaient à l'office pourront témoigner d'une altercation entre un marinier et un bourgeois dans l'église de Notre-Dame de Recouvrance. Ce dernier a d'ailleurs eu le nez cassé par le marinier après que, lui ayant fait remarquer plusieurs fois qu'à l'église on retirait son chapeau, il entrepris de le lui enlever lui-même. Certains affirment que le marinier avait un objet juché sur sa tête, et une vieille bigotte y a même reconnu "la gueule de Satan et ses langues sifflantes".

A l'auberge des deux barques, deux mariniers pourtant amis de longue date ont joué du couteau et sont maintenant dans un état grave. Les deux sont actuellement soignés à l'Hôtel Dieu où ils partagent le même lit. Gaston ne se souvient de rien, si ce n'est qu'une rage soudaine la pris quand son copain Henri lui a retiré son chapeau. Hannibal a profité de la panique pour s'esquiver et retourner à la Loire.

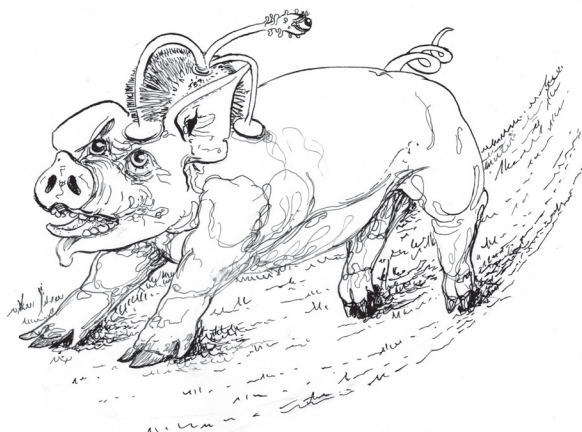
Dans un lit voisin à l'Hôtel Dieu, on trouvera George Taquin, un marinier qu'on a repêché à moitié noyé dans la Loire. Son frère Martin n'a pas eu la même chance, et a péri avant qu'on ne le sorte de l'eau. Pour une raison qu'on ignore, certainement la douleur d'avoir perdu son frère, George s'accuse de la mort de Martin. Il prétend être entré dans une rage inexplicable quand son frère aurait essayé de lui saisir quelque chose qu'il aurait eu dans les cheveux. Les deux frères se seraient alors battus et seraient tombés par-dessus bord de leur barque à fond plat. Or aucun des deux ne savait nager.

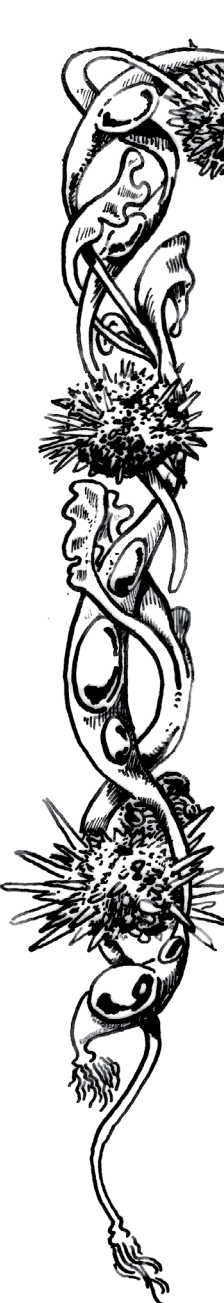
courrant à perdre haleine de toute la vitesse de ses petits podias, semant les joueurs en grim pant aux murs, ou encore en se cachant derrière les rideaux. Il pourrait même tenter de prendre possession de l'un ou l'autre des PJs, car après tout, il est tout à fait naturel que le pacifique psychopathe nourrisse un petit ressenti à leur endroit. Enfin, en désespoir de cause, Hannibal devrait logiquement tenter d'achever le vicomte avant de prendre la poudre d'escampette par le plafond et une fenêtre ouverte. Dans la basse cour, il program-

mera rapidement les poules pour attaquer les personnages (les cerveaux de gallinacés offrent encore moins de résistance que ceux des humains) et tentera enfin de prendre la fuite à travers champs en prenant pour véhicule un gros verrat. L'oursin bien campé sur le crâne du cochon lance son bolide à vive allure à travers champs, bosquets et forêts, et les joueurs ne tarderont pas à le perdre de vue après une éventuelle poursuite à cheval.

Orléans ma bonne ville

S'il n'a pas encore été arrêté, Hannibal-cochon est maintenant en route vers Orléans où il espère mettre le groin sur le poète Charles Dubin, si possible avant les joueurs. L'auteur précise qu'il n'a jamais non plus mis les pieds à Orléans, et qu'il se ferait un tout aussi grand plaisir à considérer une invitation à venir





visiter la ville. Mon Orléans est donc une agglomération fantasmée regroupant 35'000 personnes. Cis sur le fleuve de la Loire, le centre du bourg s'étend essentiellement sur la rive droite, comprenant une bonne part de bâtisses de pierre de taille, peu élevées, formant des ruelles rectilignes et assez larges pour le passage des coches, lorsque les étals ne les encombrant pas. C'est une des villes les plus riches de France, avec un centre-ville bourgeois et cossu comptant son lot d'hôtels particuliers et de noblesse de province. Il y en a aussi pour le bas peuple, avec notamment une forte activité en bords de Loire où s'élevaient les pontons destinés au trafic fluvial. Chaque jour, de nombreuses denrées transitent par les docks, douanes et entrepôts, notamment du vin dont le négoce est assez récent ici, et les blés de la Beauce. Les pêcheurs se mêlent à cette activité fluviale, et c'est aussi un lieu de "perdition" notable avec ses tripots, ses bouges et ses femmes de petites vertu.

C'est d'ailleurs plutôt dans ce quartier là qu'il faudra penser à chercher le poète. Charles Dubin y compte en effet de nombreux amis parmi les écumeurs de tripots, les chansonniers et parfois même les aubergistes, dont certains à qui il doit d'ailleurs une petite fortune. Une courte enquête permettra aux personnages de retrouver la trace du poète. La parentèle Dubin n'a que peu de nouvelles de Charles, qui ne partage pas leurs valeurs. Depuis son retour à Orléans, le poète ne les a d'ailleurs pas rencontrés plus d'une fois, à l'occasion d'une fête de famille. On pourrait tout de même y glaner deux informations.

⊗ Depuis son retour à Orléans il y a deux semaines, Charles fréquente assidûment l'auberge "aux deux barques" qu'on trouvera face au pont des Tourelles. Le poète n'y a d'ailleurs pas mis les pieds depuis trois jours, mais une fois rassuré sur les intentions des PJs l'aubergiste fournira les noms et adresses des fréquentations de Charles : Toinette Villemain, couturière et amie d'enfance du poète. Maurice "La harpe", écrivain, musicien et ami proche. Renseignements pris chez Toinette, il s'avère que Charles et Maurice sont partis, comme chaque année à la même époque, se recueillir sur la sépulture secrète d'un ami commun. Charles devrait néanmoins revenir rapidement pour honorer un engagement chez Mme des Trembles, une noble très en vue en ce moment. Aux deux barques, les PJs seront peut-être aussi témoins d'une



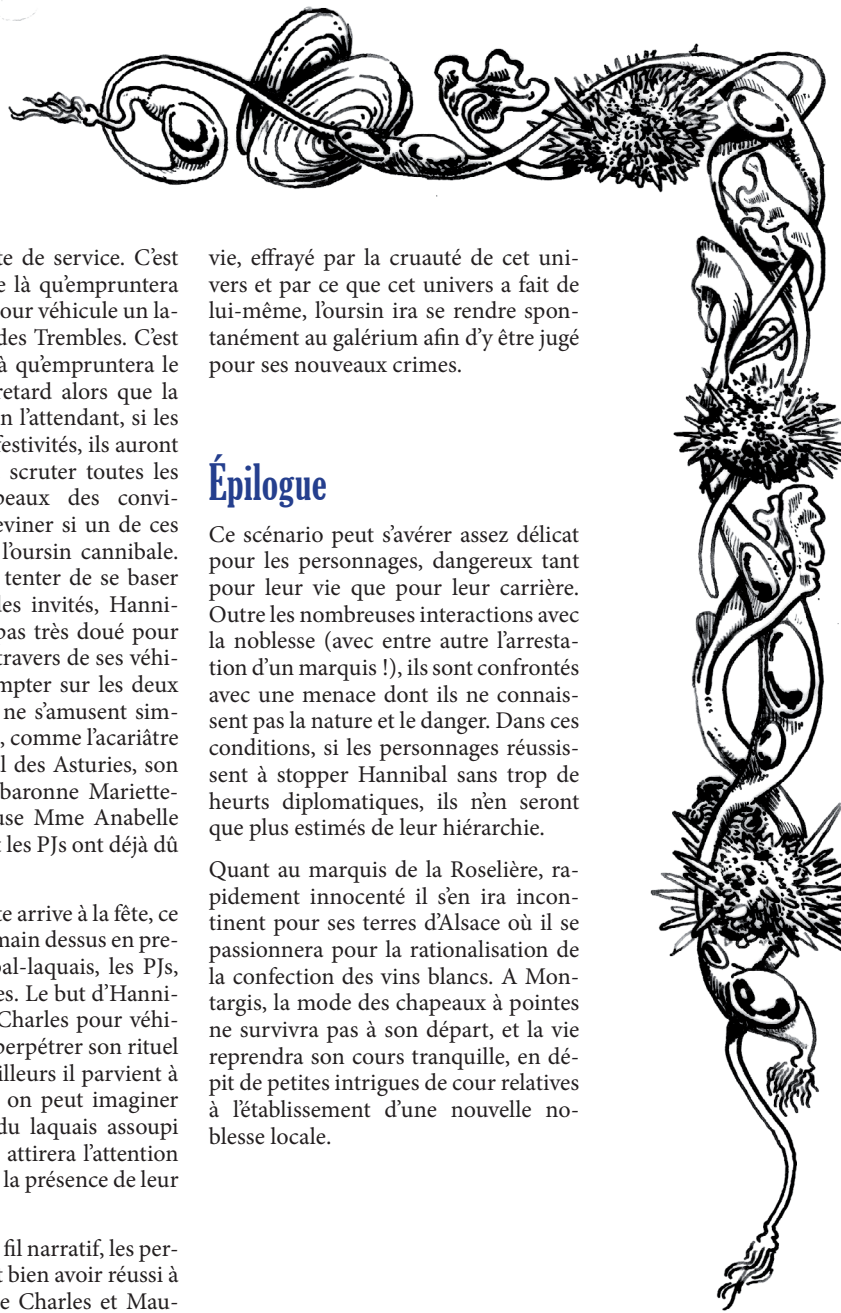
transaction un peu louche tenant à l'achat d'un demi cochon (cf. encadré "hocus porcus"), ou d'une altercation entre mariniers (cf. encadré "épidémie de meurtres à Orléans").

⊗ L'ex-employeur de Charles était le chevalier Théodule de Flaudecourt, administrateur du port de la ville décédé il y a près de trois ans. Son fils Adalbert assure à présent la même charge, mais moins versé dans les arts que ne l'était son père, il n'a pas reconduit la bourse octroyée au poète. On trouvera l'hôtel particulier de la famille Flaudecourt rue de la chèvre qui danse, et on y apprendra que le poète est en train de se rapprocher du cheva-

lier des Trembles dont l'épouse se pique de littérature. Mme organise d'ailleurs prochainement (date au bon vouloir du meneur) un divertissement où Charles Dubin a été invité à lire quelques .

Où Poursin saute du porc dans la Loire

De son côté, Hannibal n'a pas chômé. Arrivé dans la campagne Orléanaise aux commandes d'un noble et fier porc de 300 Kgs, il a préféré abandonner son fidèle compagnon dans les vignes de Saint-Jean-de-Brayes pour s'immerger dans la Loire et entrer dans Orléans en suivant le courant. Par des rebonds successifs impliquant des pêcheurs, des dockers, ainsi que des aubergistes et leurs clients, l'oursin stellaire s'est fait une idée du microcosme dans lequel



vit le poète. Il a notamment enregistré le nom des deux amis proches qu'il compte utiliser pour perpétrer sa vengeance.

Loursin a toutefois décidé d'écourter son enquête, après avoir été mis à nu trois fois en une journée, une fois par le vent et deux fois par des importuns. A chaque fois il a dû se battre et prendre la fuite et il craint que cela ne finisse par attirer l'attention des PJs qu'il sait à ses trousses ou celles des autorités, sans compter la possibilité de prendre un coup. Qui plus est, Hannibal a appris que le poète devait bientôt réciter des vers à l'occasion de festivités privées, et compte tout simplement faire partie de la fête pour repartir avec le poète comme véhicule.

Au bal des Trembles

On trouvera l'Hôtel des Trembles dans la rue du Faisan Borgne, à deux pas de la cathédrale Sainte-Croix d'Orléans qui n'est d'ailleurs encore qu'à moitié achevée. Fin stratège et soldat audacieux, Guillaume Gautiers de la Taille, chevalier des Trembles, est une étoile montante à la cour du roi Louis qui aime déjà la guerre. Pendant que son époux gagne fortune et gloire sur les champs de bataille, son épouse Adèle-Sophie (née des Essangs) mène son propre front dans la ville d'Orléans. Fée de littérature et de sciences, Mme des Trembles a en effet entrepris de mener salon à Orléans, avec un certain succès il faut bien l'admettre. Il faut dire qu'à l'inverse de M. de la Roselière, Mme des Trembles a la tête bien faite. Enfin, vive et guillerette elle ne dédaigne pas non plus les frivolités, ce qui achève de la rendre sympathique aux yeux de tous les Orléanais.

En ce beau mois de mai Mme des Trembles a organisé des festivités auxquelles sont conviés une cinquantaine d'invités parmi le gratin orléanais. Il est prévu qu'on s'y divertisse par tous les moyens possibles de la danse à la poésie. Charles Dubin, figure littéraire locale, a d'ailleurs été invité à déclamer vers et prose.

Les joueurs devraient naturellement s'intéresser à cette manifestation, et tenter par tous les moyens de s'y faire introduire. Ce qui ne devrait pas poser trop de difficulté d'ailleurs s'ils sont recommandés par un invité ou s'ils font montre d'assez d'esprit. Mme des Trembles est en effet assez ouverte de nature, mais avec tous les préparatifs elle n'a que peu de temps à accorder, il conviendra donc d'être concis. Alternativement, on pourra toujours tenter d'attendre à l'extérieur l'arrivée du poète, ou bien encore de s'introduire

à la fête par la porte de service. C'est d'ailleurs cette porte là qu'empruntera Hannibal, prenant pour véhicule un laquais de la maison des Trembles. C'est encore cette porte là qu'empruntera le poète, arrivant en retard alors que la fête bat son plein. En l'attendant, si les PJs participent aux festivités, ils auront de quoi s'occuper à scruter toutes les perruques et chapeaux des convives. Pas facile de deviner si un de ces couvre-chefs abrite l'oursin cannibale. Ils pourraient aussi tenter de se baser sur les mimiques des invités, Hannibal n'étant en effet pas très doué pour feindre la gaieté au travers de ses véhicules. C'est sans compter sur les deux trois grincheux qui ne s'amuse tout simplement pas à la fête, comme l'acariâtre baron Francis Duval des Asturies, son épouse la billieuse baronne Mariette-Laurine, ou la jalouse Mme Anabelle de Flaudecourt dont les PJs ont déjà dû rencontrer l'époux.

Quand enfin, le poète arrive à la fête, ce sera à qui mettra la main dessus en premier parmi Hannibal-laquais, les PJs, et Mme des Trembles. Le but d'Hannibal, est de prendre Charles pour véhicule pour le mener perpétrer son rituel chez Toinette. Si d'ailleurs il parvient à s'emparer du poète, on peut imaginer que la découverte du laquais assoupi derrière un bosquet attirera l'attention des personnages sur la présence de leur ennemi.

Enfin, dans un autre fil narratif, les personnages pourraient bien avoir réussi à retrouver la trace de Charles et Maurice dans les faubourgs désaffectés au sud de la ville. Les deux amis trinquent sur la tombe clandestine d'un ami poète mort excommunié 10 ans plus tôt, et leur taux d'alcoolémie est déjà assez élevé. Reste à voir comment les joueurs utiliseront cet avantage tactique pour piéger l'oursin.

Enfin, une autre alternative, certainement plus risquée, mais aussi plus discrète consisterait à attendre tranquillement chez Toinette. Si on a bien compris le protocole de l'oursin, on devrait en effet se douter que rien n'arrivera à Charles tant que son aimée n'aura pas subi les affres de la torture.

Rancune et rancœur d'un oursin incompris

Si les personnages joueurs n'arrivent pas à empêcher le meurtre du poète bon vivant, Hannibal tentera de revenir à Montargis où il compte achever le marquis en prenant tout son temps. Et si cela aussi ne peut-être empêché par les joueurs, une fois sa vengeance assouvie Hannibal comprendra la vanité de ses actes, et à la fois dégoûté de la

vie, effrayé par la cruauté de cet univers et par ce que cet univers a fait de lui-même, l'oursin ira se rendre spontanément au galérium afin d'y être jugé pour ses nouveaux crimes.

Épilogue

Ce scénario peut s'avérer assez délicat pour les personnages, dangereux tant pour leur vie que pour leur carrière. Outre les nombreuses interactions avec la noblesse (avec entre autre l'arrestation d'un marquis !), ils sont confrontés avec une menace dont ils ne connaissent pas la nature et le danger. Dans ces conditions, si les personnages réussissent à stopper Hannibal sans trop de heurts diplomatiques, ils n'en seront que plus estimés de leur hiérarchie.

Quant au marquis de la Roselière, rapidement innocenté il s'en ira incontinent pour ses terres d'Alsace où il se passionnera pour la rationalisation de la confection des vins blancs. A Montargis, la mode des chapeaux à pointes ne survivra pas à son départ, et la vie reprendra son cours tranquille, en dépit de petites intrigues de cour relatives à l'établissement d'une nouvelle noblesse locale.



Annexes

Calendrier des événements

Où les événements majeurs de cette intrigue sont synthétisés avec la date à laquelle ils ont eu lieu. Les événements portant une * sont sujets à varier dans le temps suivant le déroulement de l'histoire, mais la succession dans laquelle ils seront joués ne devrait pas varier.

20 avril - Le banquet

21 avril - Le vicomte des Saintes-Actions rentre à Bouzy, et Charles Dubin à Orléans

22 avril - Le marquis est maltraité par Hannibal

27 avril - Décès de monsieur Jean Hubert-Alexandre des Serres

1 mai - Décès de monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes

3 mai - Décès de monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut

5 mai - Décès de monsieur Haudebert Coutel

7 mai - Le marquis commence ses virées nocturnes à cheval

8 mai - arrivée des PJs au domaine des Essangs

10* mai - décès de monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Essangs

* Tentative de meurtre sur l'abbé Jehan-Timothée Deschamps à Montargis

* Meurtre de l'abbé Jehan-Timothée Deschamps à Montargis

* Meurtre du vicomte André-Côme (de) Birat à Bouzy

* Le bal des Trembles à Orléans

Des protagonistes

☉ Monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Essangs

Le père "La goutte", rebouteux des forêts de Savigny-sur-Clairis

Eusèbe le chassieux, bûcheron et braconnier

☉ Monsieur Marc-François-Antoine Du Gousier marquis de la Rose-lière

Gatien Charnier, intendant du marquis

Mathurin Lebesgue, cuisinier du marquis

☉ Monsieur Edmé Ravault, sénéchal de Montargis

☉ Monsieur Jean Hubert Alexandre des Serres (médecin)

Jacques Bellecuisse, homme à tout faire du docteur

☉ Monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes, vétéran des guerres de religion et commerçant

☉ Monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut, diplomate du pays de Saxe

Antonin Lebel, aubergiste des trois manteaux

Mathilde Lebel, sa femme, et amante du chevalier Von Kraut

☉ Monsieur Haudebert Coutel (orfèvre)

☉ Monsieur Jehan-Timothée Deschamps, Abbé de Ferrières-en-Gâtinais

Adélaïde Bardin, bonne du curé, impresario du curé, et amante du curé

Antonin Guillemet, enfant de chœur

Ferdinand Raiponse, enfant de chœur amateur de vin de messe

Hubert-François Charognard, curé de Montargis

☉ Monsieur André-Côme (de) Birat, vicomte des Saintes-Actions, misanthrope à Bouzy

Louise-Hortense-Margueritte et Anne-Lise-Françoise, les deux filles du vicomte

Annabelle Pointu, la vieille préceptrice

☉ Charles Dubin, musicien, conteur et poète impertinent et orléanais, réside à l'auberge "aux deux barques"

Toinette Villemain, couturière et amie d'enfance du poète.

Maurice "La harpe", écrivain, musicien des rues et ami proche du poète

Théodule de Flaudecourt ex-employeur du poète, et son fils le chevalier Adalbert administrateur du port de la ville

Antonin Rapeneau et ses trois fils viticulteurs à Saint-Jean-de-Brayes, receleur de cochon

Mme Adèle-Sophie des Trembles née des Essangs, intellectuelle, mécène et organisatrice d'un bal





Caractéristiques des personnages principaux

- ⊗ Monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Es-sangs

Corps 6 - Esprit 8 - Santé 12 - Superbe 16 - Encaissement 1D8

Aptitudes physiques 1D10 - Escrime 1D16 - Equitation 1D16

Aptitude intellectuelle 1D12 - Art de la guerre 1D16

- ⊗ Eusèbe le chassieux, braconnier - mandrins profil 1

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe 6 - Encaissement 1D6

Armes à deux mains 1D12 - Bagarre 1D12 - Escrime 1D10

mandrins profil 2

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe 6 - Encaissement 1D6

Escrime 1D10 - Filoutage 1D12 - Gymnastique 1D10 - Tir/Jet 1D10

Vigilance 1D12

- ⊗ Monsieur Marc-François-Antoine Du Gousier marquis de la Roselière

Corps 8 - Esprit 6 - Santé 16 - Superbe 12 - Encaissement 1D10

Aptitudes physiques 1D10 - Escrime 1D16 - Gymnastique - Tir 1D16 - Equitation 1D16

Aptitude intellectuelle 1D10

- ⊗ Monsieur Edmé Ravault, sénéchal de Montargis

Corps 7 - Esprit 4 - Santé 14 - Superbe 8 - Encaissement 1D8

Armes à deux mains 1D14 - Bagarre 1D14 - Escrime 1D10

Art de la guerre 1D10 - comédie & jeux 1D12 - Savoir vivre 1D10 - Vigilance 1D12

- ⊗ Le guet de Montargis

Corps 7 - Esprit 3 - Santé 14 - Superbe 6 - Encaissement 1D8

Armes à deux mains 1D12 - Bagarre 1D12 - Escrime 1D12

Vigilance 1D12

- ⊗ Monsieur Jehan-Timothée Deschamps, Abbé de Ferrières-en-Gâtinais

Corps 4 - Esprit 6 - Santé 8 - Superbe 12 - Encaissement 1D6

Aptitudes physiques 1D8, Aptitude intellectuelle 1D8

- ⊗ Monsieur André-Côme (de) Birat, vicomte des Saintes-Actions, misanthrope à Bouzy

Corps 5 - Esprit 9 - Santé 10 - Superbe 18 - Encaissement 1D6

Aptitudes physiques 1D8 - Escrime 1D12

Aptitude intellectuelle 1D8 - Savoir vivre 1D18 - Humanités et sciences 1D18

- ⊗ Charles Dubin, musicien, conteur et poète impertinent

Corps 6 - Esprit 8 - Santé 12 - Superbe 16 - Encaissement 1D8

Aptitudes physiques 1D12 - Bagarre 1D14

Aptitude intellectuelle 1D12 - Savoir vivre 1D20

- ⊗ Hannibal, oursin stellaire psychopate

Corps 5 - Esprit 10 - Santé 14 - Encaissement 1D20

Filoutage 1D16 - Gymnastique 1D16

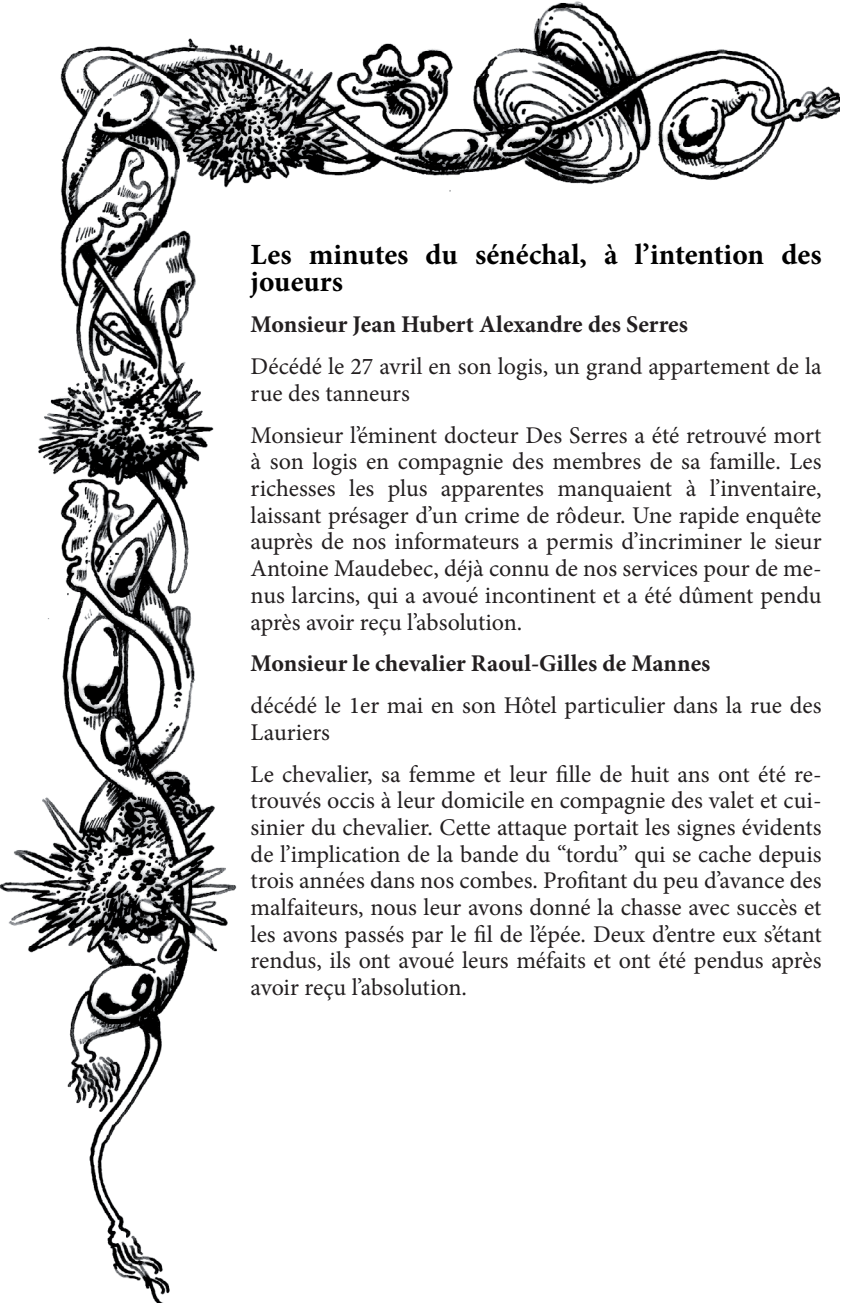
Aptitude intellectuelle 1D18

Armure naturelle de 4

Vitesse moyenne mais capable de s'accrocher à toute surfaces

Prise de contrôle d'un humain sur simple contact

Programmation d'un être humain en quelques secondes, résistance à une programmation : jet de Superbe Difficulté 30 -1/heure



Les minutes du sénéchal, à l'intention des joueurs

Monsieur Jean Hubert Alexandre des Serres

Décédé le 27 avril en son logis, un grand appartement de la rue des tanneurs

Monsieur l'éminent docteur Des Serres a été retrouvé mort à son logis en compagnie des membres de sa famille. Les richesses les plus apparentes manquaient à l'inventaire, laissant présager d'un crime de rôdeur. Une rapide enquête auprès de nos informateurs a permis d'incriminer le sieur Antoine Maudebec, déjà connu de nos services pour de menus larcins, qui a avoué incontinent et a été dûment pendu après avoir reçu l'absolution.

Monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes

décédé le 1er mai en son Hôtel particulier dans la rue des Lauriers

Le chevalier, sa femme et leur fille de huit ans ont été retrouvés occis à leur domicile en compagnie des valet et cuisinier du chevalier. Cette attaque portait les signes évidents de l'implication de la bande du "tordu" qui se cache depuis trois années dans nos combes. Profitant du peu d'avance des malfaiteurs, nous leur avons donné la chasse avec succès et les avons passés par le fil de l'épée. Deux d'entre eux s'étant rendus, ils ont avoué leurs méfaits et ont été pendus après avoir reçu l'absolution.

Monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut

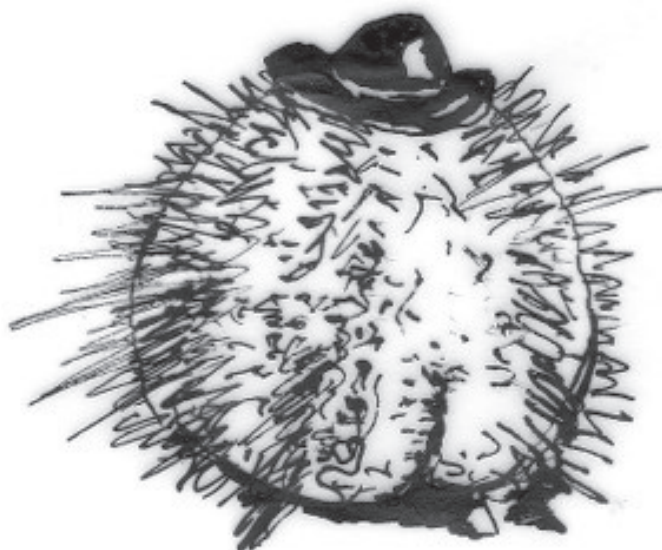
Décédé le 3 mai en son logis de la rue de l'église

Monsieur le chevalier a été retrouvé occis en son logis en compagnie de son valet et de Mme Mathilde Alais, épouse Lebel. La culpabilité de monsieur Lebel, aubergiste aux trois manteaux, ne souffre pas de doute pour ce qu'il est connu de tous que son épouse nourrissait de tendre sentiments à l'endroit du chevalier. Sous le coup de la colère, monsieur Lebel a occis les trois occupants du logis à l'aide d'un fort couteau provenant de ses cuisines et qu'on a retrouvé sur les lieux.

Monsieur Haudebert Coutel

Décédé le 5 mai en son atelier de la rue du fossé de l'abattoir

Le sieur Coutel, orfèvre renommé a été découvert occis en son atelier en compagnie de son épouse. Le père Coutel dormant au logis jouxtant l'atelier a donné l'alarme dès lors qu'il a constaté le décès de son fils. De nombreux objets précieux et pierreries ont été dérobés et ont été retrouvés en la possession du sieur Maurice Fargeot, bien connu de nos services pour rixes et menus larcins. Le malftrat a avoué et a été pendu.



Maux de ventre à Blanrivage

Un mini-scénario pour Pathfinder, écrit et illustré par Benjamin Schwarz

Un petit scénario sans prétention pour une petite soirée de jeu entre amis. Convient bien à un groupe de joueurs débutants, comme à des joueurs plus confirmés cherchant à se détendre entre deux missions plus complexes. On peut aussi imaginer un one-shot en créant comme pré-tirés une petite série de halfelins de Blanrivage décidés à résoudre le problème par eux-mêmes.

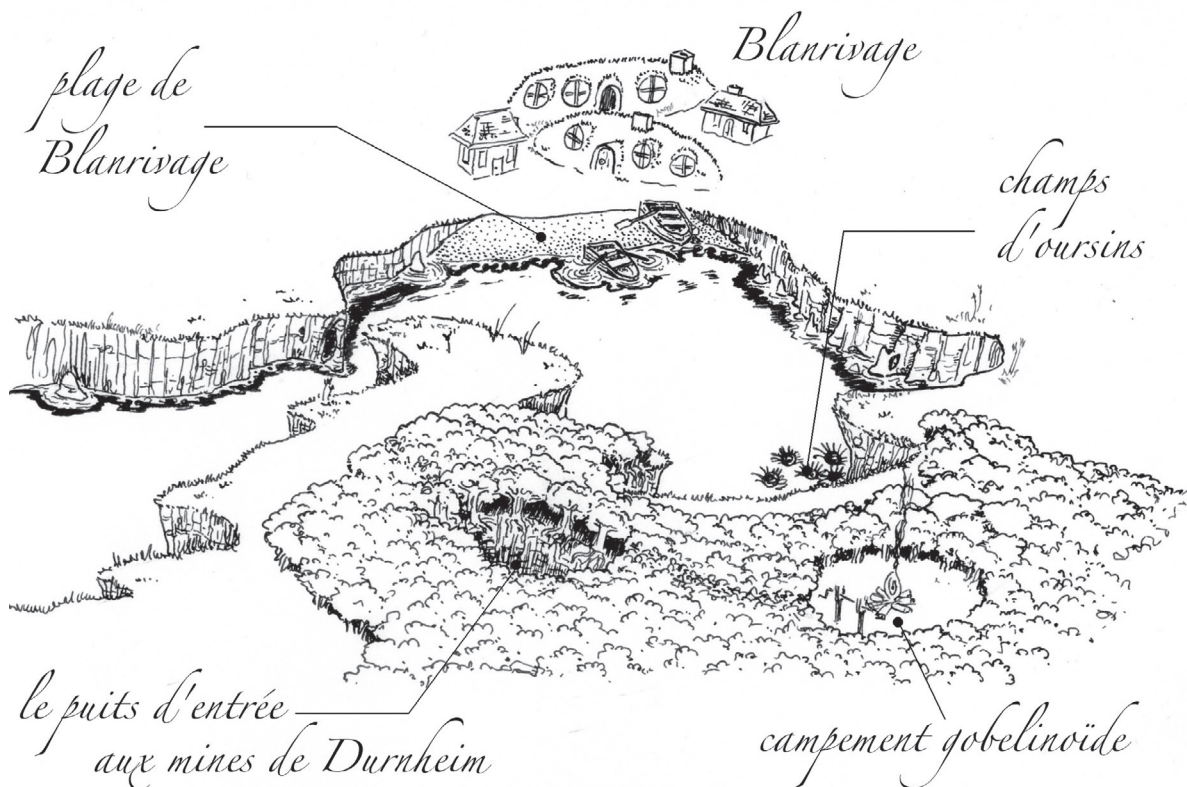
Maux de ventre à Blanrivage

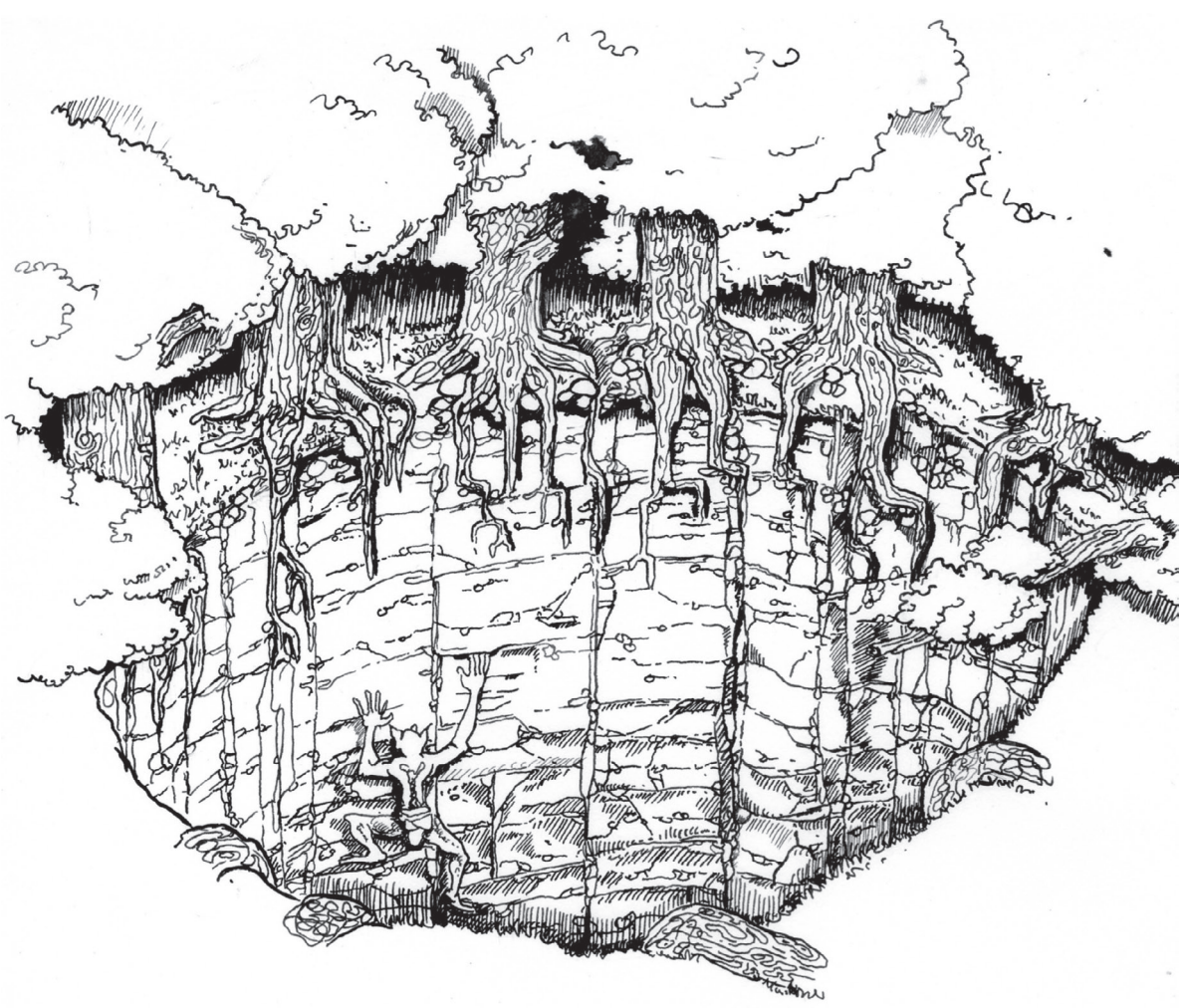
Blanrivage est une jolie petite bourgade hobbit comptant une cinquantaine de foyers équitablement répartis entre habitations à la mode humaine et terriers conventionnels à la mode hobbit. La bourgade s'étage paisiblement sur une

petite colline surplombant un bras de mer s'enfonçant dans les terres. Outre une petite activité agraire, et la culture d'une herbe à pipe âcre dont ils sont pourtant fiers, l'effort des blanrivageois est entièrement tourné vers la mer. Les Blanrivageois pêchent, chassent les fruits de mer, et font montre en particulier d'une véritable passion pour la

dégustation des oursins. Ils se targuent même d'avoir les meilleurs oursins de tout l'ouest grâce, disent-ils, à la qualité de leur eau de mer.

Or voilà que depuis quelques semaines, les oursins ont un goût infect, et les halfelins qui les ont goûtés en sont tombés malades. Certains, assez butés pour en manger plusieurs, sont même





maintenant dans un état de santé assez inquiétant. Et quand on connaît la résistance d'un hobbit, on a de quoi redouter la virulence du probable poison infectant les paisibles échinodés. De manière évidente, les halfelins de Blanrivage seront très reconnaissants envers quiconque pourra les aider à comprendre les origines du mal et à l'éradiquer.

Sur les blancs récifs où paissent les oursins

La zone de pêche des oursins est située dans le chaos rocheux bordant la falaise en vis à vis du village. Les Halfelins s'y rendent généralement en utilisant de petites barques qu'ils mouillent sur la plage en contrebas de leur village. Sur place rien ne semble anormal, l'eau a la bonne couleur et son goût n'a rien de suspect, idem de la roche blanche et immaculée. Pourtant, le fait est qu'une fois ouvert, n'importe quel oursin qu'on pêche exhale une odeur putride.

En étudiant un peu les falaises on découvrira une petite fracture dans la-

quelle l'eau s'engouffre, l'entrée d'un boyau étroit qu'on peut voir affleurer lors des marées basses. Les Hobbits connaissent ce passage, et savent qu'il mène à une petite crique cachée à quelques dizaines de mètres derrière les falaises blanches. Cette crique est accessible depuis la terre ferme pourvu qu'on soit muni d'une bonne corde et qu'on n'ait pas peur des chutes de pierres. Bien entendu, les Blanrivageois évitent précautionneusement ce lieu à la fois inintéressant et dangereux. Cela dit, les oursins semblent occuper en masse le conduit naturel, et c'est la seule piste qu'on ait à exploiter... A moins que les joueurs n'aient eu l'opportunité de remarquer la sentinelle Hobgobelin qui les a espionnée toute la journée depuis le haut de la falaise.

Le campement dans la pinède

Qu'ils y viennent pour traquer le Gobelinoïde ou dans l'intention d'étudier la crique cachée, les personnages en passeront à un moment ou l'autre par une promenade dans les bois. Là, ils auront la possibilité de débusquer ou d'être débusqués par un couple de Hobgobelinoïdes. Les deux individus veillent en fait aux abords d'un campement laissant présager de la présence d'un plus grand nombre de leur engeance. En définitive, que les deux sentinelles fuient, meurent ou parlent aux PJ's importe peu ; l'étude du campement indique clairement qu'un grand nombre d'individus (leur nombre est laissé au soin du MJ pour équilibrage de la difficulté) partagent quotidiennement ce campement. Un bon pisteur pourra en outre déceler les traces de la très probable présence de quelques Gobelinoïdes parmi la troupe.

Un pistage aux alentours du camp révélera que, venus du sud il y a environ deux mois, la harde de gobelinoïdes réalise de fréquents allers-retours du



campement à un lieu plus à l'est dans la forêt. En deux mois de temps les Gobelins ont pour ainsi dire balisé le sentier, ce qui le rend quasiment impossible à rater. Bien entendu, le chemin mène justement à la crique qui intéresse les joueurs.

Du puits à la mine

Au bout du "sentier Gobelins", une vision spectaculaire attend les personnages. La voûte de ce qui devait être une grotte naturelle s'est effondrée, ménageant une trouée dans la forêt. Le trou a la forme d'un tube quasi parfait d'une dizaine de mètres de diamètre pour une vingtaine de mètres de hauteur. La falaise en à-pic est bordée de plantes et d'arbres dont le lacis de racines perce la roche et bascule dans le vide. Vingt mètres plus bas, le fond du cirque autrefois sec est maintenant baigné par la mer qui s'engouffre par la faille dans la falaise de Blanrivage. Un léger ressac anime ces eaux paisibles d'où affluent çà et là quelques roches constellées d'oursins. Depuis le haut de la falaise et en se penchant un peu, on peut encore deviner une pile de roches inégales entassées à quelques pas d'un pan de mur étrangement lisse. Moins poétique, on peut aussi observer les corps disloqués de trois Hobgobelins, fracassés sur des roches bordant les bords de la falaise. Comme les Hobbits l'avaient dit, la roche est particulièrement instable, d'autant plus qu'elle est fragilisée par les racines des arbres et la sape de la houle. De fait, mieux vaudrait s'équiper d'une bonne corde de chanvre plutôt que de risquer l'escalade comme ces pauvres Hobgobelins, pourtant excellent grimpeurs.

Au fond du puits le sol est assez inégal, et malgré les nombreux rochers qui affluent on n'a pied qu'en de rares endroits. D'après la maçonnerie et les runes qui y sont gravées, la paroi qu'on devinait lisse depuis les bords de la falaise s'avère être maçonnée, et cache en fait l'entrée en retrait des galeries naine de Durnheim. Étant données les conditions, les Gobelins ont fait un travail de déblaiement admirable en dégageant le pan de mur en question des nombreux éboulis qui le masquaient. Ils ont en outre trouvé le moyen de desceller les portes de la mine que l'on peut maintenant trouver brisées et immergées à l'entrée du tunnel ténébreux. Bien entendu l'eau s'est introduite dans le conduit, ce qui rendra la progression difficile, d'autant plus qu'il faudra se munir d'une torche. Enfin, les personnages joueurs devraient aussi redouter

la présence des Hobgobelins quelque part à l'intérieur des boyaux.

Portes ouvertes à Durnheim

La porte d'entrée forme un orifice carré de deux mètres de côté. De là, le conduit principal de la mine s'enfonce parfaitement à l'horizontale dans la roche, poursuivant en ligne droite la section carrée de l'entrée. L'eau de mer s'étant engouffrée dans le conduit à la première ouverture ménagée dans la porte, la mine est maintenant complètement immergée. D'ailleurs, le conduit principal est plongé dans environ un mètre cinquante d'eau, ce qui ne laisse guère plus de cinquante centimètres pour voir, respirer et illuminer. Bien entendu, il n'y a aucune visibilité sur le sol du tunnel, et on trébuche régulièrement sur des objets aussi divers que des barres à mines, des vieilles pioches, ou des débris divers laissés là plus récemment par les Gobelins.

De loin en loin et de part et d'autre de cette galerie principale, des galeries secondaires s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. Elles sont maintenant complètement immergées, et de fait, inaccessibles.

Enfin, au bout d'une centaine de mètres, la galerie principale débouche sur une gigantesque grotte naturelle dans laquelle ont été ménagées un grand nombre d'alcôves artificielles taillées au cordeau à même la pierre. Certaines d'entre elles sont maintenant immergées, mais un grand nombre subsiste au-dessus du niveau des eaux, accessibles par des escaliers ou des échelles creusées dans la roche. La lumière des torches se reflète sur les concrétions calcaires, et des petits cristaux projettent des feux de toutes les couleurs. La féerie de la scène s'estompée néanmoins violemment lorsqu'on découvre qu'une multitude de cadavres jonche les alcôves, flotte dans les eaux noirâtres, ou tapissent le sol de la caverne, retenue par leur armure. Dépouilles de nains, d'orques et d'autres monstruosité indétectables se mêlent silencieusement dans ce cimetière oublié que l'air sec et appauvri de la grotte scellée avait préservé jusqu'alors. L'eau de mer et l'air qui se sont maintenant engouffrés ont déjà commencé à détériorer cadavres et objets, reliques de ces temps anciens.

Dans le grand hall de Durnheim

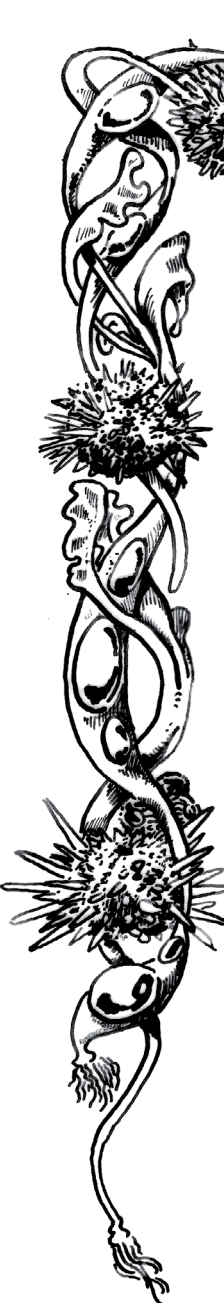
Sur les terrasses et les alcôves émergées, les personnages auront la possibilité de trouver quelques objets sans grand intérêt utilitaires, essentiellement des outils en fer et acier rouillé. Après tout, malgré un décorum fastueux cette salle n'était rien d'autre qu'un grand dortoir nain. Les plus hautes salles, destinées aux intendants et contremaîtres, contiennent des livres et des parchemins en quantité. Bien conservés en apparence, ces ouvrages sont d'une fragilité extrême.

Une odeur nauséabonde baigne la pièce. Faible sur les abords elle devient proprement intenable à mesure qu'on s'approche du centre où gît la dépouille d'un énorme monstre indétectable. En dehors de son aspect repoussant et de l'odeur de charogne, le cadavre de la créature rend profondément mal à l'aise, comme si une aura maléfique continuait d'en émaner. De fait, bien que les personnages ne puissent en avoir la certitude, ils pourront deviner que c'est la décomposition de cette charogne d'une créature hautement malfaisante qui a corrompu l'eau et empoisonné les oursins. Si par ailleurs les personnages avaient le cœur suffisamment accroché pour s'approcher d'assez près du cadavre de la bête, ils auront la surprise de voir luire quelques anneaux d'une côte de maille en mithril, laissant présager d'une dépouille naine de grande valeur coincée sous la carcasse.

Pour corser un peu l'exploration des personnages, n'oublions pas qu'un petit groupe de gobelins est lui aussi en maraude dans ce mausolée, et qu'ils verront certainement d'un mauvais œil l'arrivée d'un groupe de pillards de tombe concurrent.

Situation épineuse à Blanrivage

La situation est relativement simple, mais son dénouement peut s'avérer complexe. Le cadavre d'une entité éminemment maléfique pollue les eaux du golfe de Blanrivage et souille la chair de ses oursins. Dès qu'ils auront vent de cette suspicion de pollution, les halfelins de Blanrivage ne considéreront pas d'autre alternative que le blocage complet de la grotte et entameront des travaux de grande ampleur visant à faire s'effondrer les deux pans de falaise réalisant la connexion entre la mer et le puits d'accès à la mine. Par principe



de précaution, ils souhaiteront aussi murer l'entrée de la mine en faisant s'effondrer la falaise qui le surplombe. En effet, outre la problématique des oursins, les Halfelins ne sont pas du tout ravis d'avoir des ruines anciennes et certainement dangereuse aussi près de leur tranquille bourgade.

De leur côté, les personnages souhaiteront vraisemblablement bénéficier d'un peu de temps pour explorer la mine et ses possible trésors. En particulier, il est assez peu probable que les PJs aient eu la possibilité de dégager le cadavre et sa cotte de maille en mithril dès leur première exploration. Pour déplacer le cadavre du monstre il faudra d'ailleurs

un minimum d'équipement, comme des cordes et des leviers. Si d'ailleurs les personnages avaient la bonne idée de retourner le cadavre plutôt que de simplement le translater, ils trouveront encore fichée en pleine gueule la hache en mithril qui a tuée le monstre.

De leur côté, la petite troupe de Hobgobelins est venue à Blanrivage à la recherche d'un objet de grande puissance pour leur race. En effet, une vieille légende en vigueur dans leur tribu relate la bataille qui a eu lieu quelques centaines d'années plus tôt dans la mine naine et au cours de laquelle Gueule-fendue, leur chef d'alors, aurait perdu Perce-Entraille son épieu de chasse

magique. Étrangement, si une grande majorité de choses les oppose aux gobelins, dans ce cas de figure précis les deux camps auraient certainement tout à gagner à signer une courte armistice le temps de s'entraider à piller et partager le butin. Les Hobgobelins possèdent d'ailleurs une petite cloche de plongée et tout l'attirail nécessaire à son fonctionnement.





Braincrusher

Une aide de jeu pour *Bloodlust Metal* par Benjamin Schwarz, avec l'aide précieuse de François 6PO, illustrations de Benjamin Schwarz



La petite geste d'un grand Ceste

Où l'on décrit les origines et les motivations d'un Ceste impliquée dans la survie de son environnement.

Contexte et genèse

L'Aliwambo est un de ces fleuves dont le flux relativement modéré au cours de l'année devient proprement gigantesque à la saison des pluies, ensevelissant des hectares de forêt sous son cours limoneux. Le fleuve serpente entre les Noirceurs et les Hautes Branches pour achever sa course avec fracas dans le delta le plus au sud des Hautes Branches. Et c'est là, en plein mascaret, qu'on peut trouver celui que les Gad-hars nomment paloféral. Plus connu sous le nom d'"arbre de fer" sur le reste de Tanæphis, ce mastodonte des forêts présente un tronc noir et rectiligne, tranchant de manière nette sur le vert profond de son feuillage et le rouge incarnat de sa sève. Ses puissantes racines s'enfoncent profondément dans la roche, qu'elle disloque inexorablement pour puiser les nombreux minéraux qui lui confère une densité et une solidité inégalées dans le règne végétal.

Une variété endogène d'oursins a établi une relation symbiotique avec cet arbre; la kaliwaka ou "bogue noire". Situés à la limite des eaux, lors des marées hautes les paloféraux ont les pieds dans l'eau, si bien qu'à la longue leur racines et la partie inférieure de leur tronc sont sujettes au pourrissement. Les kaliwaka débarrassent l'arbre de ses scories avant qu'elles ne le nécrose



dans son entier, lui permettant de se régénérer et de se renforcer. En échange, les oursins incorporent les minéraux assimilés par la plante, les rendant plus solides et plus résistants aux nombreux prédateurs du delta.

Les Gadhars du delta de l'Élise connaissent bien les kaliwakas, qu'ils ne consomment guère en raison de

leur goût ferreux désagréable, mais qu'ils utilisent dans la confection d'une arme. Taillée dans le test (c'est à dire la coque) des plus gros spécimens, et complétée de nombreuses sangles de cordage, ce ceste est l'arme la plus courue des autochtones de la région. Les variations sur le thème sont aussi nombreuses que les tribus du delta,

voire que les individus dans chacune d'entre elles. Les points de variation portent essentiellement sur la proportion du test utilisée, ainsi que sur la nature des cordages utilisés, leur nombre, et leur système d'accroche à la main et/ou à l'avant bras du combattant. Toutes présentent cependant le même aspect inhérent à l'espèce d'oursin utili-

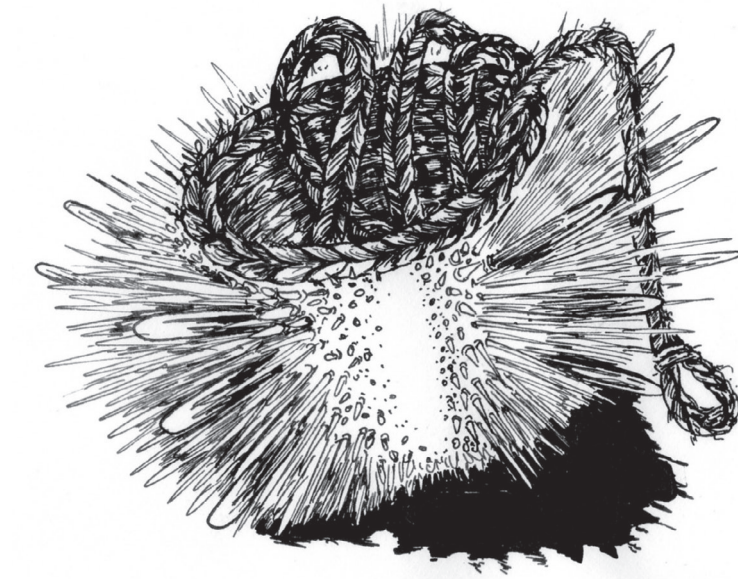
sée pour leur confection ; noir rugueux constellé de pointes fines renforcées de quelques pointes plus épaisses. Le nom de cette arme est d'ailleurs le même que celui utilisé pour désigner l'oursin : kaliwaka, ou "bogue noire".

Naissance et maturité

Braincrusher est née aux environs de l'année 650, au cours d'un de ces nombreux bains de sang à l'issue desquels les clans des Noircieurs et des Hautes Branches redessinent les limites de leur territoire depuis la nuit des temps. En quatre cent ans de vie, ce Ceste majeur n'a jamais quitté les forêts Gadhars, et n'a que rarement rayonné en dehors de la zone du Delta de l'Élise où elle a vu le jour. Il faut dire que Braincrusher n'est pas une Arme des plus curieuses, surtout en ce qui concerne l'humain en général. À l'inverse, vraisemblablement en raison de ses origines exclusivement animales et végétales, elle nourrit un intérêt soutenu pour ce qui touche à la nature sous toutes ses formes. Casanière et conservatrice, Braincrusher est une âme solitaire qui évite autant que possible la compagnie des hommes et fuit la présence des autres Armes, dont elle considère les motivations comme autant de manifestations vaines et futiles.

Braincrusher a cependant toujours trouvé porteur à sa main, généralement parmi les misanthropes ou les ermites proches de la nature. Il s'est aussi trouvé de loin en loin, quelques rares tribus Gadhars ayant su trouver grâce à ses yeux, systématiquement des groupes isolés vivant en osmose avec la nature. Ce n'est que dans ces cas exceptionnels que, associée au héros du clan, Braincrusher a pu prendre fait et cause pour des intérêts humains. Plus généralement cependant, le Ceste ne prend d'autre parti que le sien propre et celui de la nature sauvage. Se faisant surnommer "l'âme de la forêt", elle fond sans prévenir sur tout ce qui à ses yeux représente un danger pour la faune ou la flore Gadhar, et plus particulièrement sur les coins reculés du delta de l'Élise.

Spécificité non négligeable, ce Ceste ne craint pas l'eau ! Enfin, il convient de nuancer et d'explicitier cette dernière assertion car, s'il est vrai qu'avec son tempérament taciturne et contemplatif Braincrusher peut aisément s'accommoder de quelques années de solitude, il connaît la même peur panique que ses consœurs concernant "l'exil éternel". Spécificité vraisemblablement due aux éléments qui le constituent et phénomène unique à ce jour, ce Ceste a la



possibilité de s'apparier à un porteur animal, avec une limitation aux animaux aquatiques. De ce fait, à chaque fois qu'il a senti le besoin de sortir d'un isolement aquatique, Braincrusher a toujours réussi à convaincre un poisson ou un crustacé de le prendre en charge pour la déposer à proximité de porteurs humains potentiels.

Protagonistes

Braincrusher

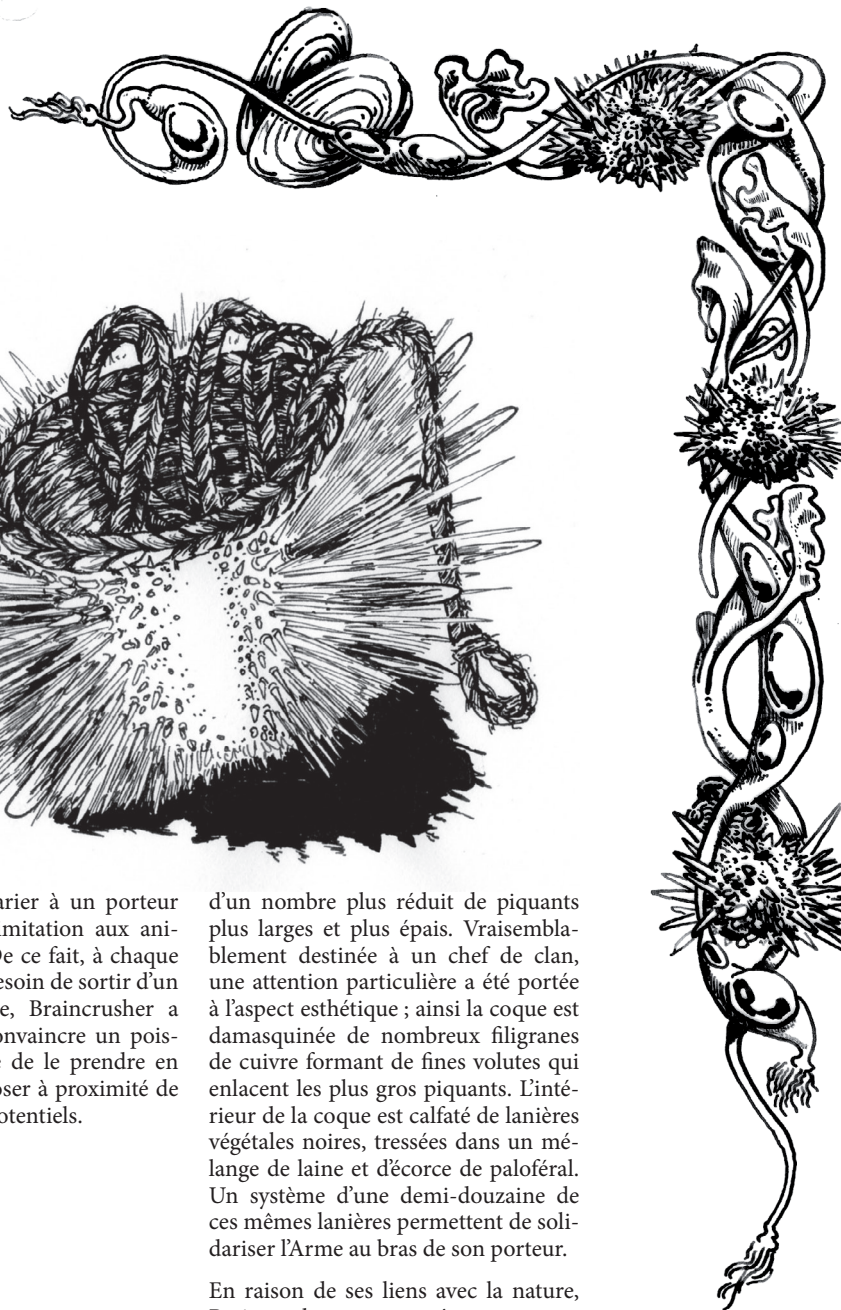
Braincrusher est une Kaliwaka, autrement dit, un Ceste confectionnée à partir d'un oursin de la variété "bogue noire". Bien que ces oursins soient particulièrement solides, les cestes de ce type ne font généralement pas long feu, car elles perdent rapidement tout ou partie de leurs piquants dans la violence des affrontements. Braincrusher ayant investi l'arme juste après son premier combat, elle n'a perdu qu'une partie infime de ses piquants d'origines. Bien entendu, maintenant qu'elle est devenue Arme, le reste de ses piquants est devenu indestructibles. Autre phénomène étrange, suite à la mort d'un oursin, les piquants de sa coquille se figent dans une position donnée ; or depuis qu'elle est devenue Arme-Dieu, Braincrusher a regagné la mobilité de ses piquants, qu'elle peut animer à la manière d'un oursin vivant.

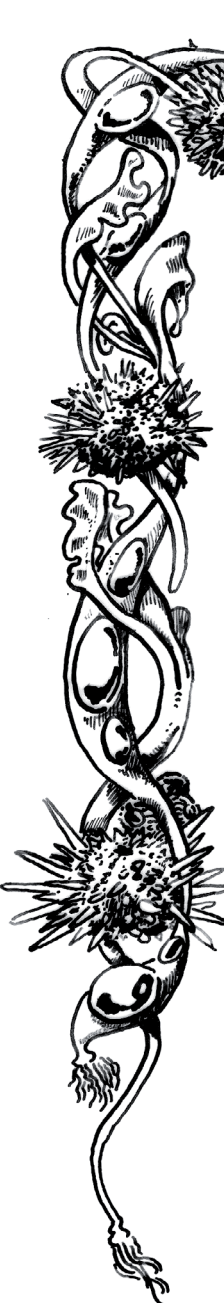
Concrètement, Braincrusher se présente sous la forme d'une coque noire quasi-complète constellée d'un grand nombre de piquants longs et fins et

d'un nombre plus réduit de piquants plus larges et plus épais. Vraisemblablement destinée à un chef de clan, une attention particulière a été portée à l'aspect esthétique ; ainsi la coque est damasquinée de nombreux filigranes de cuivre formant de fines volutes qui enlacent les plus gros piquants. L'intérieur de la coque est calfaté de lanières végétales noires, tressées dans un mélange de laine et d'écorce de paloféral. Un système d'une demi-douzaine de ces mêmes lanières permettent de solidariser l'Arme au bras de son porteur.

En raison de ses liens avec la nature, Braincrusher transmet à son porteur une batterie de propriétés et d'avantages qui lui permettent d'incarner "l'âme de la forêt". Ces dons consistent essentiellement en une empathie accrue avec les animaux et les plantes, la capacité de dialoguer avec les animaux, ainsi que la capacité de respirer sous l'eau. Grâce à ces talents, le porteur est à même d'interagir de manière surnaturelle avec la forêt qui devient un peu comme une seconde peau pour lui.

Les motivations de cette Arme sont simples : protéger à tout prix l'équilibre naturel de la forêt Gadhar. Elle n'a que peu d'intérêt pour les hommes, et une défiance naturelle envers les autres Armes qu'elle juge au mieux futiles, et au pire fauteuses de trouble. Si elle aime la violence et le sang, Braincrusher ne s'engage que lorsqu'elle est certaine de l'issue d'un combat. Elle évalue tranquillement ses chances à distance et peut donner la chasse plusieurs jours durant, attendant le moment propice pour frapper vite et fort. Elle peut aussi tout simplement se faire connaître et passer un accord lorsque cela lui sem-





ble avantageux. On l'a par exemple vue s'associer à d'autres Armes pour les aider à achever une quête dans les forêts Gadhar, et les voir quitter les lieux au plus vite...

Walango, "l'âme de la forêt"

Du temps où il marchait encore parmi les hommes, le porteur actuel de Braincrusher se prénommaient Walango. Il a depuis lors renoncé à son prénom pour se fondre avec son Arme et incarner "l'âme de la forêt", cette entité légendaire qui depuis des temps reculés ap-

paraît de loin en loin pour protéger la forêt Gadhar avec l'aide de son Ceste-Dieu.

Il faut dire que Walango est vraisemblablement un des meilleurs porteurs que Braincrusher ait trouvé depuis longtemps. Membre d'une tribu isolée du delta de l'Aliwambo, l'athlète taciturne avait l'habitude de partir chasser seul pendant de longues périodes. C'est au cours d'une de celles-ci qu'il fut abordé par le Ceste, et le coup de foudre a été immédiat, d'un côté comme de l'autre.

Aujourd'hui, le grand noir au corps longiligne, sec et noueux est connu craint et respecté de tous les habitants des rives de l'Aliwambo. Les tribus isolées lui vouent un culte, cependant que les plus "civilisés" tentent le plus souvent de l'éviter, voire même cherchent à lui tendre des pièges. De son côté, Walango a complètement intégré les valeurs du Ceste et incarne à merveille son rôle de protecteur de l'équilibre naturel de la forêt.

Caractéristiques

Walango

Ame de la forêt, chasseur Gadhar solitaire et misanthrope 4 / 8

Spécialités - 11 : flore des Noirceurs, flore des Hautes Branches, costaud, grimper, nager, survie
Extra - 15 : faune des Noirceurs, faune des Hautes Branches, endurant, taciturne
Désirs : Co 3, Pl 3, Po 2, Ri 1, Vi 3
Seuil de rupture : (Braincrusher inclus)
Équipement : nécessaire de survie, Braincrusher

Braincrusher

Ceste en oursin, écorces et cuivre - personnalité masculine

arme majeure - Puissance : 3 (257 points)
menace 2 couverture 0

combat +3 - rupture +4

Aspects : Connaissance faune Gadhare 5, Connaissance flore Gadhare 5, Histoire Gadhare 2, Déplacement silencieux (3dS)

Pouvoirs

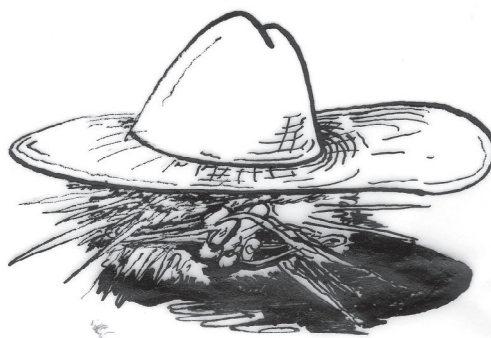
Appel d'animaux (4) condition maîtrise minimum connaissance faune Gadhar (3)
Empathie animale (4) condition maîtrise minimum connaissance faune Gadhar (3)
Régénération (3)
Invisibilité(4)
Respirer sous l'eau(2)
Dégâts spéciaux instantanés tronçonneuse(3) tabou (2) (cible animale)
Dégâts massifs(3) tabou (2) (cible animale)

Limitations

Désir atrophié (3) richesse, Interdit (4) pénétrer des lieux civilisés (Rien de plus grand qu'un village (1000 habitants))

Motivations

Soif de connaissance concernant la nature (4)
Limiter les actions humaines sur la nature (4)
Haine de la civilisation (2)





Bob et Bobette

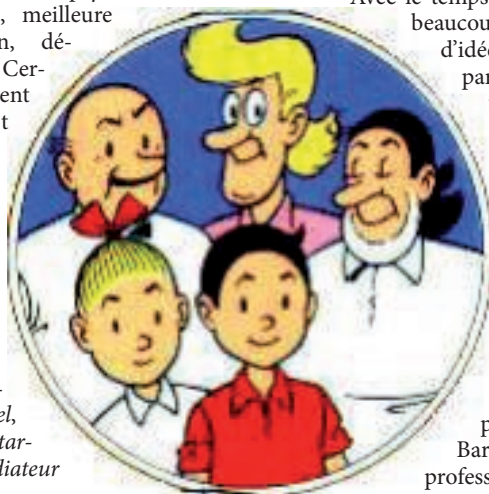
Une inspiration de Pitche, illustrations tous droits réservés.

Une bande dessinée aux multiples facettes

Bob et Bobette sont les deux jeunes héros de la BD éponyme produit du génie créatif de Willy Vandersteen. La série connaît un énorme succès en Belgique (particulièrement en Flandre) et aux Pays-Bas. Actuellement, il y a plus de 300 albums parus. Plusieurs auteurs et dessinateurs depuis près de 60 ans perpétuent la série. Willy Vandersteen créa – une première ! – son propre studio pour produire sa série. Un grand nombre d'encres, coloristes, etc., y travaillent encore maintenant pour sortir près de 4 albums par an !

L'univers de cette série n'est pas « ligne claire » comme chez Hergé, il est plus naturel et spontané. Néanmoins, le passage de Willy Vandersteen chez Hergé a eu plusieurs conséquences sur son dessin : meilleures proportions et perspectives, personnages moins caricaturaux (aussi psychologiquement), meilleure composition, décors, etc. Certains estiment également qu'il a alors produit ses meilleurs albums : *La clé de bronze*, *Le fantôme espagnol*, *Le trésor de Beersel*, *Le casque tartare*, *Le gladiateur mystère*, etc.

Vandersteen a été surnommé par Hergé le « Bruegel de la bande dessinée ». Actuellement, les albums sont encrés et ensuite colorisés à la palette informatique.



Les styles graphiques et narratifs pourraient ainsi être assimilés à une « école classique belge » au même titre que « Tintin et Milou », « Black & Mortimer » et tant d'autres. Du point de vue du scénario, on est par contre bien loin du classicisme. Les scénarios sont débridés, à la limite du farfelu, et les personnages, bien qu'archétypiques ont une vraie profondeur.

Les deux héros, Bob et Bobette (qui ne se sépare jamais de Fanfreluche, sa poupée) vivent chez leur tante Sidonie, une véritable tige vivante qui parfois se tétanise dans ses crises de nerfs. Ils ont pour amis Lambique et Jérôme. Lambique est un individu dégarni, vaguement leader, souvent gaffeur, parfois manipulé, toujours coiffé d'un chapeau melon et portant un nœud papillon. Un savant mélange de générosité et d'égoïsme. De son côté Jérôme est un modèle de droiture et de simplicité. Véritable force de la nature, c'est un bonhomme trapu à la force herculéenne.

Avec le temps, Jérôme a acquis beaucoup plus d'esprit et d'idées. Il a « évolué » par rapport à la brute sortie tout droit de la préhistoire. Actuellement, il joue un rôle moralisateur pour Lambique qu'il n'hésite pas à remettre en place. Tous cinq sont régulièrement aidés par le professeur Barabas, un genre de professeur Tournesol, la distraction en moins, et le domaine de compétence autrement plus étendu. Il est entre autre le génial inventeur du télé-temps.

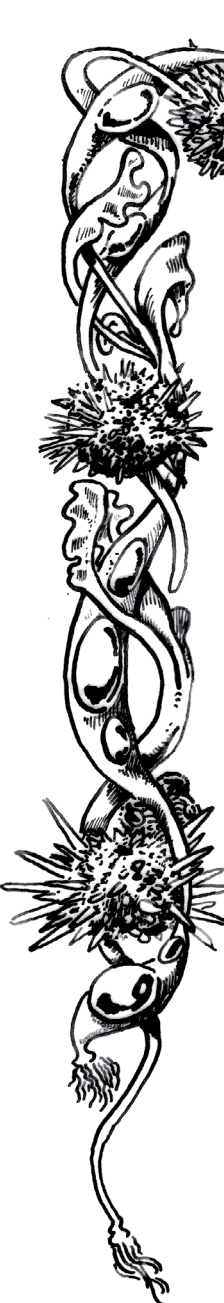
La plupart des personnages n'ont pas changé ou vieilli depuis leur créa-

tion. Jérôme a perdu son aspect initial d'homme de cro-magnon. La tenue de Bob et Bobette s'est modernisée. Bob porte un large pantalon aux multiples poches et Bobette porte une sorte de tee-shirt sans manche. Elle a même été vue brièvement en top.

Décrire l'univers scénaristique de la série, voilà bien une tâche ardue avec plus de 230 albums parus à ce jour. Néanmoins, je vais tenter de vous brosser un certain tableau. Un classement qui m'est tout à fait personnel.

☉ De nombreux albums tirent leur inspiration de **cas de conscience écologiques ou moraux**. Tels que *Le pierrot furieux* (contre la tendresse, chasse aux oiseaux au moyen de lacets), *Les voisins querelleurs* (un idéal de paix universelle chère à Willy Vandersteen, scout aussi dans l'âme et dans sa jeunesse), *Le toubib des arbres* (contre la déforestation), *La pluie acide*, *La Mignonne millirem* (le nucléaire), *La perle du lotus* (l'amitié et la paix), *SOS rhinocéros* (WWF), *Le dossier Aruba* (défense de l'environnement), *Les monstres nucléaires*, *Les clones caducs* (le clonage), etc.

☉ D'autres s'inspirent directement du **folklore belge ou du patrimoine belge ou de personnages historiques ou autres**. Tels que *La kermesse aux singes* (agent 007), *Le fada mercenaire* (Rambo), *Le trésor de Beersel* (son château), *Le Gladiateur mystère* (Rome, son cirque, ses jeux), *Les chevaliers* (légende campinoise), *Lambiorix roi des Éburons* (gaulois), *Le Fantôme espagnol* (l'opposition à l'occupant espagnol), *Quand les elfes danseront* (le parc d'Efteling), *Le chat teigne* (le parc d'attractions de Bellewaerde et la légende des chats d'Ypres), *Le château de cristal* (les grottes de Han), *Veillée sur la Veluwe* (l'inondation et expropriation de cette contrée),



Wattman (Batman, la couverture est frappante) etc.

- ⊗ Régulièrement **l'actualité**, un **fait marquant**, une **date anniversaire** se voit mis en cadre et en bulles. Tels que *Le père moustache* (OVNI), *Le rapin de Rubens* (commémoration de Rubens), *La sirène du Delta* (le plan Delta contre les inondations), *Loutre volante* (anniversaire du scoutisme), *Le barbouilleur* (Vincent Van Gogh), *Le*

petit postillon (anniversaire de la poste belge), *Amadée amadoué* (l'année de Mozart), *La commission vache* (la vache folle), *Big Mother* (Big Brother), etc.

Chaque histoire, aventure pourrait apporter quelque chose à l'un ou l'autre JdR tant l'univers brassé est immense. Par exemple, *Les chiens de l'enfer* et *L'étoile diabolique* peuvent faire naître à eux seuls, une solide intrigue pour un JdR occulte tel que le Mythe de Cthulhu ou Maléfice. Le voyage dans

le temps (grâce au télé-temps du professeur Barabas) est très présent ainsi que l'existence de mondes parallèles ou uchroniques, voire utopiques. On peut aussi comprendre que nos légendes et anecdotes historiques locales peuvent être une source d'aventure passionnante.

Pour en savoir plus au sujet de Bob et Bobette :

<http://www.bobetbobette.be/>

